

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI CINTA INDONESIA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

**MUHAMMAD ILHAM
NIM. A1D120080**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI CINTA INDONESIA SEKOLAH DASAR**

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

SKRIPSI



OLEH:

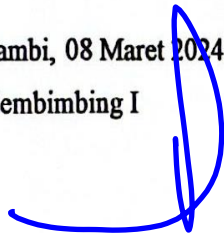
**MUHAMMAD ILHAM
NIM. A1D120080**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

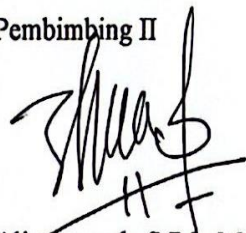
Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar*". Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Muhammad Ilham, Nomor Induk Mahasiswa A1D120080 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 08 Maret 2024
Pembimbing I



Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si.
NIP. 196308071990031002

Jambi, 08 Maret 2024
Pembimbing II



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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Muhammad Ilham, Nomor Induk Mahasiswa A1D120080 telah dipertahankan di depan tim penguji pada Maret 2024.

Tim Penguji

1. Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si.
NIP. 196308071990031002

Ketua _____

2. Alirmansyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201709051018

Sekretaris _____

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ilham

Nim : A1D120080

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Skripsi ini telah diuji dengan aplikasi Turnitin Express sebesar 13%. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Muara Bulian, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Ilham

NIM A1D120080

MOTTO

“Hiduplah seakan kamu mati besok, belajarlh seakan kamu hidup selamanya.”

Kupersembahkan skripsi ini untuk Papa dan Mama tercinta. Terimakasih telah mengajarkan banyak perjalanan tentang kehidupan, memberi dukungan, tentang keimanan serta arti sebuah keikhlasan. Semuanya berkat do'a dan perjuangan kedua orang tuaku tercinta hingga aku bisa berada di perguruan tinggi. Terimakasih aku ucapkan juga kepada kakak dan abang yang juga selalu mendukung perjalananku, memberi motivasi dan menyemangati hingga aku bisa sampai di titik ini.

Dan teruntuk teman-teman seperjuangan, tetaplah berjuang meskipun terkadang tidak mendapatkan kesetaraan hak yang sama dari mereka yang dianggap sempurna oleh sekitar. Percayalah, ketetapan Allah pada hambanya itu adil. Bisa jadi Tuhan menciptakan kita untuk menunjukkan bahwa kita adalah salah satu cara untuk menunjukkan anugerah-Nya.

ABSTRAK

Ilham, Muhammad. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si. (II) Alirmansyah, S.Pd., M.Pd.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, data yang diperoleh menunjukkan bahwa belum tersediannya media pembelajaran, khususnya menggunakan teknologi atau instrumen pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan oleh pendidik. Hal ini menyebabkan ketidakpedulian dan kegembaraan di kalangan peserta didik dalam pengalaman pendidikan. Konsekuensinya, pendidik harus kreatif dalam melaksanakan media pembelajaran yang cerdas. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Fokus utama dari penelitian ini adalah menjelaskan tahapan dalam proses pengembangan serta menilai sejauh mana efektivitas produk media pembelajaran interaktif yang telah dihasilkan. Penelitian ini memanfaatkan platform Canva untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang ditujukan untuk materi Bab VI Bahasa Indonesia pada kelas V sekolah dasar. Hasil dari riset dan pengembangan ini menciptakan suatu bentuk media pembelajaran interaktif untuk materi Cinta Indonesia kelas V di Sekolah Dasar. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menerapkan aplikasi Canva. Fokus utama dari materi dalam media pembelajaran ini adalah pembahasan tentang Cinta Indonesia yang terdapat pada Bab VI buku siswa Bahasa Indonesia. Proses pengembangan media ini mengikuti model DDD-E.1. Secara konseptual, Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat kelas V di sekolah dasar telah berhasil melewati tahap uji validitas yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan. 2. Secara prosedural, Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di sekolah dasar, data diperoleh melalui pengisian angket respons dari pendidik dan peserta didik, dengan mendapatkan predikat sangat praktis.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, penulis ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih kepada-Nya atas kesehatan yang diberikan, sehingga memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar."

Penyusunan skripsi ini tidak terwujud melalui usaha yang dilakukan sendirian, melainkan berkat dukungan, bantuan, dan doa yang diberikan oleh berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Khususnya, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, yaitu Bapak Baharuddin dan Ibu Siti Subaidah, serta seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan yang sangat berarti. Penulis meyakini bahwa keberhasilan seseorang sangat tergantung pada ridho orang tua, dan ridho Allah SWT merupakan hasil dari ridho orang tua. Tanpa doa dan dukungan mereka, penyusunan skripsi ini tidak akan bisa mencapai tujuannya.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, panduan, dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis ingin mengungkapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si. yang telah menjadi pembimbing pertama, serta kepada Bapak Alirmansyah, S.Pd., M.Pd. yang menjadi pembimbing kedua. Kedua pembimbing ini telah memberikan bimbingan dengan penuh dedikasi, kesabaran, dan ketelitian dalam memberikan petunjuk, panduan, dan nasihat kepada penulis dalam proses penyusunan

skripsi ini.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Ibu Dr. Dra. Hj. Destrinelli, S.Pd., M.Pd., yang menjabat sebagai ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di FKIP Universitas Jambi. Beliau telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada mahasiswanya. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para dosen dan staf karyawan di program studi PGSD serta teman-teman sesama mahasiswa PGSD di FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyusunnya dengan baik.

Muara Bulian, Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Pengembangan.....	5
1.5 Manfaat Pengembangan	5
1.6 Pentingnya Pengembangan	6
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.8 Definisi Istilah	7
BAB II.....	8
KAJIAN TEORETIK.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Pemanfaatan dan Keterbatasan Media Pembelajaran	10
2.1.4 Prinsip Media Pembelajaran.....	11
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2.2.2 Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif	13
2.3 Canva	15
2.3.1 Pengertian Canva	15
2.3.2 Manfaat <i>Canva</i>	16
2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	17
2.4.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	17

2.4.2	Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	18
2.5	Pembelajaran Bahasa Indonesia BAB VI Cinta Indonesia	20
2.6	Penelitian Relevan	21
BAB III.....		25
METODE PENELITIAN.....		25
3.1	Model Pengembangan.....	25
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	26
3.2.1	Menentukan (Decide)	26
3.2.1.1	Menentukan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	26
3.2.1.2	Menentukan Topik dan Ruang Lingkup Media	27
3.2.1.3	Mengembangkan Kemampuan Prasyarat	28
3.2.1.4	Menilai Sumber Daya.....	29
3.2.2	Perancangan (Design)	30
3.2.3	Mengembangkan (Develop).....	34
3.2.4	Evaluasi (Evaluate).....	35
3.3	Subjek Uji Coba.....	36
3.4	Jenis Data dan Sumber Data.....	36
3.5	Instrumen Pengumpulan Data	38
3.5.1	Angket Validasi Ahli Materi	38
3.5.2	Angket Validasi Ahli Bahasa	40
3.5.3	Angket Validasi Ahli Media	42
3.5.4	Angket Respon Pendidik.....	44
3.5.5	Angket Respon Peserta Didik	45
3.6	Teknik Analisis Data	46
3.6.1	Analisis Validitas.....	47
BAB IV		51
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Hasil Pengembangan.....	51
4.1.1	Menentukan (Decide)	51
4.1.2	Tahap Perancangan (design)	51
4.1.2.1	Pengumpulan Alat Dan Bahan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	52
4.1.2.2	Membuat Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	52

4.1.3	Tahap Mengembangkan (Develop)	55
4.1.3.1	Membuat Prototipe Media Pembelajaran Interaktif	56
4.1.3.2	Validasi Tim Ahli.....	58
4.1.3.3	Menguji Cobakan Produk Untuk Menilai Tingkat Kepraktisan.....	65
4.1.4	Tahap Evaluasi (Evaluate)	68
4.2	Pembahasan.....	70
4.2.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	70
4.2.2	Validitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Cinta Indonesia Pada Kelas V Sekolah Dasar	72
4.2.3	Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Cinta Indonesia Pada Kelas V Sekolah Dasar	73
BAB V		76
SARAN IMPLIKASI DAN KESIMPULAN		76
5.1	Simpulan	76
5.2	Implikasi.....	76
5.3	Saran	77
DAFTAR RUJUKAN		78
LAMPIRAN		81
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....		105

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Langkah Model Pengembangan DDDE	25
Tabel 3. 2 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif.....	30
Tabel 3. 3 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif.....	39
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	40
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 3. 6 Angket Respon Pendidik	44
Tabel 3. 7 Angket Respon Peserta Didik	45
Tabel 3. 8 Konversi Nilai Skala Lima	47
Tabel 3. 9 Interval Skor.....	50
Tabel 4. 1 Penilaian Validasi Materi	59
Tabel 4. 2 Penilaian Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4. 3 Penilaian Validasi Media	64
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Pendidik	66
Tabel 4. 5 Hasil angket respon peserta didik.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Dokumentasi Observasi Awal	82
Lampiran 2: Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Pertama.....	83
Lampiran 3: Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Kedua	84
Lampiran 4: Penilaian Angket Validasi Media Tahap Pertama	85
Lampiran 5: Penilaian Angket Validasi Media Tahap Kedua.....	86
Lampiran 6: Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Pertama	87
Lampiran 7: Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Kedua	88
Lampiran 8: Modul Ajar	89
Lampiran 9: Penilaian Angket Respon Pendidik.....	91
Lampiran 10: Penilaian Angket Respon Peserta Didik (Kelompok Kecil).....	92
Lampiran 11: Penilaian Angket Respon Peserta Didik (Kelompok Besar)	94
Lampiran 12: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	101
Lampiran 13: Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	102
Lampiran 14: Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	103
Lampiran 15: Bukti Cek Turnitin oleh TIMTAM	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 tampilan judul media pembelajaran interaktif	54
Gambar 4. 2 tampilan materi pembelajaran.....	54
Gambar 4. 3 tampilan video pembelajaran.....	54
Gambar 4. 4 tampilan komponen yang ada pada media.....	55
Gambar 4. 5 tampilan judul media pembelajaran interaktif	56
Gambar 4. 6 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	57
Gambar 4. 7 materi pembelajaran.....	57
Gambar 4. 8 pertanyaan setelah membaca	57
Gambar 4. 9 refleksi setelah pembelajaran.....	58
Gambar 4. 10 materi pembelajaran sebelum dan sesudah revisi	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ada berbagai faktor dalam kehidupan manusia, terutama pendidikan, telah dipengaruhi oleh kemajuan dalam teknologi, informasi, dan komunikasi di era digital. Menurut Abad ke 21 model pendidikan, pendidik harus menggunakan teknologi yang berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menciptakan sistem pengajaran yang inovatif. Sesuai dengan Permendikbud No. 16 tahun 2022, yang menetapkan standar proses untuk pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, dan sekolah menengah. Standar proses yang lebih umum adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kemampuan untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran melibatkan interaksi komunikatif antara pendidik dan peserta didik yang berkaitan dengan cakupan masing-masing, di mana pendidik berbagi pengetahuan mereka untuk pembentukan karakter, menyampaikan materi pembelajaran, dan keterampilan. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan kreatif jika pendidik memiliki keterampilan profesional dan berkualitas. Peran pendidik memiliki signifikansi yang besar dalam menjalankan proses pembelajaran. Pendidik dengan keahlian khusus dapat mengatasi tantangan yang ditemui oleh peserta didik selama jalannya proses pembelajaran. Oleh karena itu, di abad ke 21 ini, pendidik kini harus menunjukkan profesionalismenya untuk mampu mendorong peserta didik berpikir secara *Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity* (4C).

Untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, penerapan kompetensi 4C diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan bersaing dalam era modern.

Abad ke 21 pendidik harus mempersiapkan diri untuk bekerja pada sifat kemampuan berbasis inovasi mereka yang mengarah pada *Technological Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK) sesuai dengan perkembangan peristiwa saat ini. Seperti yang dipahami oleh Haryanto dkk. (2022: 197), bahwa “guru adalah pengajar yang wajib membagi sedikit ilmu yang dimilikinya dan mengajar sesuai dengan tugas seorang pengajar, kemudian menjadikan siswa tersebut cerdas dan cakap”. Untuk memenuhi tuntutan pendidik di abad ke-21, setiap institusi harus memiliki tenaga pendidik yang berkualitas, yaitu pendidik yang inovatif dan kreatif.

Satu kemampuan yang sangat penting bagi pendidik di abad ke-21 adalah memanfaatkan teknologi sebagai sarana komunikasi dan penyampaian materi seperti modul ajar, media pembelajaran dan LKPD. Media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mengatasi berbagai masalah. Mengembangkan media sangat penting untuk membangkitkan semangat peserta didik, membuka pola pikir mereka untuk berpikir secara 4C, dan meningkatkan sistem pembelajaran.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, data yang diperoleh menunjukkan bahwa belum tersediannya media pembelajaran, khususnya menggunakan teknologi atau instrumen pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan oleh pendidik. Hal ini menyebabkan ketidakpedulian dan kegembiraan di kalangan

peserta didik dalam pengalaman pendidikan. Konsekuensinya, pendidik harus kreatif dalam melaksanakan media pembelajaran yang cerdas.

Penggunaan media pembelajaran interaktif oleh peneliti memiliki peran yang sangat penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh preferensi peserta didik saat ini yang cenderung lebih menyukai pendekatan pembelajaran interaktif. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa siswa di SDN 111/I Muara Bulian memiliki kecenderungan untuk lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif, termasuk gambar, video, dan animasi. Oleh karena itu, kesimpulan dapat diambil bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan preferensi peserta didik dan sangat sesuai untuk diterapkan dalam konteks ini.

Penggunaan media yang menarik diperlukan guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, meningkatkan minat dan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang menyatukan teks, gambar, suara, dan bahkan elemen video dan animasi diharapkan dapat mengatasi tantangan ini.

Alasan peneliti mengambil materi Cinta Indonesia adalah karena kurangnya pemahaman dari generasi bangsa tentang kebudayaan yang ada di Indonesia terutama di provinsi Jambi. Yang mana hal ini menjadi Langkah awal peneliti untuk mengambil materi ini.

Oleh karena itu, bermula dari permasalahan ini, peneliti perlu mengarahkan penelitian terhadap kemajuan media pembelajaran interaktif. Selain mudah, dan dapat dirancang sesuai materi pembelajaran yang diinginkan, diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan pencapaian hasil belajar peserta didik lebih baik dalam proses pembelajaran. Karena cocok untuk karakteristik peserta didik sekolah dasar yang suka belajar dengan gambar yang menarik, visual, interaktif dan informatif. Pendidik dapat melakukan inovasi dengan mudah menggunakan model-model yang telah tersedia pada aplikasi, sehingga dengan adanya dukungan pembelajaran ini diharapkan pencapaian pembelajaran dapat efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berkenaan dengan Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar, dalam hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada Materi Cinta Indonesia di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan secara konseptual media pembelajaran interaktif pada Materi Cinta Indonesia di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan secara prosedural media pembelajaran interaktif pada Materi Cinta Indonesia di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan rumusan masalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif pada Materi Cinta Indonesia di Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar yang memenuhi kelayakan secara konseptual.
3. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar yang memenuhi kelayakan prosedural.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berikut ini adalah spesifikasi produk untuk pengembangan media pembelajaran interaktif:

1. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.
2. Dalam media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, berbagai warna, bentuk, tulisan yang menarik, dan animasi digunakan.
3. Media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran sesuai dengan materi yang digunakan.

1.5 Manfaat Pengembangan

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif akan membawa manfaat bagi setiap aspek, termasuk yang berikut:

1. Manfaat teoritis

Meningkatkan kesadaran akan pentingnya media pembelajaran interaktif Materi Cinta Indonesia.

2. Manfaat praktis

- Manfaat bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ekspansif

- Manfaat bagi guru

Sebagai alat komunikasi untuk menerapkan dan menyediakan bahan, mampu membuat peserta didik mengembangkan pemikiran kritis dan memiliki kemampuan bersaing di era modern.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki peran yang sangat krusial dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berkualitas tinggi dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media interaktif ini memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara terstruktur dan memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipraktekkan secara langsung. Pengembangan ini juga dapat berkontribusi dalam menjaga dan meningkatkan efektivitas sistem pembelajaran di lingkungan sekolah.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam Materi Cinta Indonesia, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran diharapkan mampu secara tidak langsung membantu peserta didik memperoleh pemahaman materi yang lebih baik serta meningkatkan semangat, kontribusi dan konsistensi dalam cara belajar peserta didik.

2. Keterbatasan

- a. Pembuatan media pembelajaran interaktif untuk materi cinta Indonesia.

- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.
- c. Media pembelajaran interaktif menggabungkan materi pembelajaran.
- d. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran.
- e. Kelayakan penelitian meliputi validitas dan praktisitasnya.

1.8 Definisi Istilah

Untuk mencegah kesalahan dalam penggunaan istilah, penjelasan terkait berikut harus diberikan:

- 1. Metode Pengembangan berguna untuk melatih kemampuan khusus dan hipotesis serta mengkonfirmasi item yang digunakan dalam latihan pembelajaran.
- 2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang mempunyai kemampuan untuk merangsang pemikiran dan perasaan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat terselesaikan dengan segala pertimbangan.
- 3. Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan gambar, teks, video, animasi, dan animasi tentang topik yang akan dipelajari.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Arti penting media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran peserta didik. Media membuat pembelajaran menarik sehingga peserta didik mudah memahami apa yang telah mereka lihat. Untuk mencegah peserta didik jenuh atau bosan, pendidik harus mampu menerapkan pembelajaran yang kreatif. Menurut penelitian Kurniawan dan trisharsiwi (2016), penggunaan media pembelajaran sangat penting karena membuat siswa tertarik selama proses pembelajaran sehingga mereka mampu mencapai hasil yang optimal. Kemajuan dalam media pembelajaran juga menghasilkan hasil yang lebih baik.

Media pembelajaran diidentifikasi sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran (Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, 2020: 121). Ini memungkinkan penyebaran semua pesan atau informasi penting dan memungkinkan siswa mengalami pengalaman yang sama secara individual. Namun, menurut Gagne & Briggs (1979:19), mendefinisikan pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana fisik yang efektif untuk mengkomunikasikan konten pembelajaran. Selain itu Febriyanti dan Mulyaningtyas (2022:55-56) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran adalah suatu alat yang memberikan jalan kepada pendidik untuk menyampaikan pengalaman kepada peserta didik, menunjang pengalaman pendidikan agar berjalan sesuai harapan dan mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Riyana (2012:10), media pembelajaran terdiri dari dua komponen: perangkat keras (juga dikenal sebagai hardware) dan pesan yang dibawanya. Sejalan dengan hal ini, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mengharapkan peralatan menyampaikan pesan.

Berdasarkan teori yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perangkat perantara yang memiliki kapabilitas untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi selama tahap pembelajaran.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis pada peserta didik, mendorong kegiatan belajar dan menumbuhkan minat dan keinginan baru. Hamalik (tahun 1986). Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak psikologis pada siswa dengan menumbuhkan keinginan dan minat baru, mendorong aktivitas belajar, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Zagoto et al., 2019). Media dirancang untuk mendukung peserta didik dan pendukungnya agar pembelajaran berhasil.

Media pembelajaran umumnya bermanfaat karena membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi lebih mudah, yang menghasilkan peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Namun, Kemp dan Dayton (1985) menemukan manfaat yang lebih khusus dari media pembelajaran, seperti:

- a. Materi pelajaran bisa disamakan.
- b. Materi lebih menarik dan mudah dipahami.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan melibatkan interaksi.

- d. Efisien dalam penggunaan waktu dan sumber daya.
- e. Pencapaian hasil belajar peserta didik menjadi lebih optimal.
- f. Belajar dapat dilaksanakan secara fleksibel.
- g. Peserta didik memperoleh Pelajaran sikap positif dan proses belajar melalui media.
- h. Membangun posisi pendidik ke arah yang lebih produktif.

Dalam pandangan Zaini (2017:2), seorang peserta didik membutuhkan perantara, yang juga dikenal sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media ini, pendidik memiliki kemampuan untuk mengalihkan perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, mengurangi rasa bosan, dan mencegah kejenuhan (Miftah:2013:98).

Berdasarkan uraian teori, cenderung diasumsikan bahwa media pembelajaran mempunyai keunggulan kritis dalam pengalaman yang berkembang. Media ini mampu mengatasi berbagai masalah dan memfasilitasi penyampaian informasi dengan lebih mudah.

2.1.3 Pemanfaatan dan Keterbatasan Media Pembelajaran

Di abad ke-21, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin canggih karena kemajuan teknologi dan pengetahuan. Ini memiliki banyak manfaat bagi pengguna, seperti membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan.

Selanjutnya, Ramli (2012:6-10) menjelaskan kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran secara lebih rinci: a) Memberikan umpan balik tentang seberapa baik kegiatan pembelajaran telah diselesaikan. b) Menunjukkan ketidakpastian daya listrik pada media yang menggunakan listrik. c) Memberikan penjelasan secara mendetail kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran yang telah diuraikan oleh pendidik. d) Untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, yang akan menumbuhkan rasa senang dan semangat di antara peserta didik, e) Semangat belajar siswa akan menjadi lebih tinggi ketika mereka membandingkan materi yang dipelajari di kelas dengan sumber informasi di luar lingkungan pembelajaran formal, f) Kegembiraan peserta didik dalam belajar akan bertambah ketika mereka memikirkan apa yang diperlihatkan oleh pendidiknya dengan apa yang diajarkan oleh media di luar sekolah, g) Penting untuk memahami tindakan ekstra hati-hati, khususnya ketika berurusan dengan komponen elektronik.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa keterbatasan:

1. Pemanfaatan media pembelajaran diterapkan sebagai alat, bukan sebagai pengganti pekerjaan pendidik.
2. Pembicaraan mendasar lebih menekankan pada penggunaan akal sehat dan manfaat individu bagi peserta didik.
3. Dalam beberapa peristiwa, terdapat media yang memberitakan rencana luar biasa di ruang terkait.
4. Pemanfaatan media pembelajaran dengan berbagai cara sangat memungkinkan.
5. Mengawasi media pembelajaran membutuhkan banyak waktu.

2.1.4 Prinsip Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki peraturan-peraturan yang perlu dipahami dan diperhatikan sebelum dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman pertumbuhan peserta didik. Sebagai ilustrasi, Kristanto (2016:6-10) mencatat bahwa: a) Pemanfaatan media oleh pendidik harus dilakukan dengan terlindungi dan bermoral demi mencapai tujuan pembelajaran; b) Media perlu disesuaikan dengan preferensi, kebutuhan, serta karakteristik yang dimiliki oleh para siswa; c) Penggunaan media harus menunjukkan efektivitas dan efektifitas; dan d) Pemanfaatan media hendaknya diubah sesuai dengan kemampuan yang diperoleh peserta didik; e) Pemanfaatan media hendaknya disesuaikan dengan kemampuan pendidik dalam memanfaatkannya.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di masa mendatang, diperlukan implementasi sistem informasi dan teknologi informasi sebagai suatu kebutuhan yang krusial. Kedua elemen ini diharapkan dapat berperan sebagai alat utama yang mendukung kemajuan sektor pendidikan, menjadikannya mampu bersaing secara efektif dalam panggung global (Budiman, 2017).

Berdasarkan penjelasan teori tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu aspek penting dalam prinsip media pembelajaran adalah penyesuaian penggunaan media dengan kemampuan pendidik, materi ajar, kebutuhan peserta didik, serta karakteristiknya, yang semuanya harus diatur sedemikian rupa agar mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Media Pembelajaran Interaktif

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan Tenaga pengajar dapat menggunakan teknologi yang semakin maju untuk memberikan metode pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran interaktif merupakan metode pembelajaran berbasis TI dan komunikasi yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media cetak, audio, visual, atau audio visual (Hakim & Haryudo, 2014). Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Dale (1969) yang menyatakan bahwa siswa cenderung mempertahankan lima persen informasi dari yang didengar, sepuluh persen dari yang dibaca, dan dua puluh persen dari presentasi audio visual. Dengan begitu, media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan tingkat retensi informasi hingga tujuh puluh persen dari seluruh materi yang dipelajari selama proses pembelajaran. Media interaktif sering kali mencakup perangkat lunak dengan fitur-fitur seperti animasi, grafik, audio, dan visual. Kelebihannya adalah adanya alat pengontrol yang dapat disesuaikan oleh pengguna sesuai kebutuhan mereka (Daryanto, 2016). Menurut Saluky (2016), multimedia interaktif tidak hanya mempermudah pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi pendidik dalam pembuatan materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif menjadi sebuah metode yang efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran, media pembelajaran yang menggunakan teknologi audio visual, gambar, video yang dapat membantu menjelaskan suatu materi dalam pembelajaran lebih menarik.

2.2.2 Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran yang bersifat interaktif dianggap sebagai metode terbaik menurut Hidayah et al. (2017). Pendekatan pembelajaran ini mendukung peserta didik dalam

membangun pengetahuan mereka, sesuai dengan pandangan konstruktivisme. Hubungan antara guru dan murid dalam berkomunikasi menciptakan suasana belajar yang menarik. Sebagai hasilnya, guru dapat lebih efektif membimbing dan memotivasi murid selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah memberikan peluang kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka sesuai dengan kemampuan individu masing-masing. Dengan menyajikan materi secara lebih efektif dalam kelompok kecil, murid dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik (Pujawan, 2012). Multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan gabungan media seperti suara, grafik, teks, gambar, dan video, yang diintegrasikan secara interaktif untuk mendukung proses pendidikan (Koesnandar, 2006). Menurut Intan & Sibewa (2014), multimedia interaktif mengubah paradigma pembelajaran dari metode ceramah monoton menjadi penggunaan tayangan yang memadukan suara, gambar, grafik, teks, dan video secara interaktif.

Berdasarkan uraian teori yang telah dijelaskan, dapat disarikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan manfaat dengan cara menyederhanakan proses pembelajaran melalui penerapan teknologi. Di samping itu, pemanfaatan media ini dapat merangsang kecerdasan peserta didik, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, dan mendukung pengembangan keterampilan individu sesuai dengan kebutuhan dan gaya pembelajaran yang bersangkutan.

2.3 Canva

2.3.1 Pengertian Canva

Teknologi dalam pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk kemajuan pendidikan. Melalui penerapan ilmu pengetahuan yang dikembangkan di tingkat pendidikan, kemajuan pendidikan dapat terjadi sesuai dengan perkembangan zaman. Template tersedia dalam aplikasi ini untuk digunakan pengguna. Canva dapat diakses melalui berbagai platform, termasuk versi android, web, dan iPhone. Beberapa keuntungan penggunaan Canva termasuk koleksi desain grafis yang menarik, kemampuan untuk meningkatkan ketepatan dalam desain, efisiensi waktu dalam proses desain, kemudahan penggunaan, kualitas gambar yang tinggi dengan resolusi yang baik, kemampuan untuk kolaborasi, dan kemudahan mengunduh output dalam format jpg dan pdf (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi Canva tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memiliki ribuan template yang mudah digunakan untuk pemula. Anda dapat menggunakan aplikasi secara gratis, tetapi ada versi berbayar yang memiliki lebih banyak tools dan template. Amelia dan rekannya (2017) dan Hanifa (2018). Canva adalah aplikasi atau website yang memungkinkan Anda mendesain media pembelajaran. Dalam hal penggunaan Canva sebagai media interaktif, pendidik masih jarang menggunakannya (Wulandari & Mudinillah, 2020). Canva dipilih karena lebih mudah digunakan dan mudah digunakan, sehingga pendidik diharapkan dapat meniru dan mengubahnya.

Aplikasi desain berbasis web ini memberikan pilihan komputerisasi visual yang berbeda-beda, misalnya pengenalan, spanduk, flyer, ilustrasi, standar, kartu ucapan, dan

pengeditan foto. Mereka menyatakan bahwa Canva membantu pendidik dan peserta didik dalam menjalani pengalaman berkembang yang berfokus pada keterampilan, imajinasi, inovasi, dan manfaat lainnya.

Berdasarkan pemaparan materi yang telah diuraikan tentang pengertian Canva dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan suatu aplikasi desain yang membantu dalam merancang suatu media pembelajaran dengan berbagai macam fitur yang menarik.

2.3.2 Manfaat *Canva*

Canva adalah aplikasi gratis yang mempunyai banyak fitur seperti: ikon, template, dan ilustrasi. Dengan mendaftar dengan akun belajar.id yang dimiliki, kita dapat menikmati berbagai fitur premium aplikasi canva. Semakin sering kita merancang dan mendesain flyer, poster, atau bahkan sekedar pengumuman melalui canva, semakin mahir kita membuat desain dan gambar yang menarik dan sesuai dengan makna aslinya.

Purwati & Perdanawanti (2019) menyatakan bahwa Canva memiliki fleksibilitas dalam memenuhi berbagai keperluan desain grafis, seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik. Ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan beragam template dan gambar yang menarik. Menurut Tiara Melinda et al. (2021), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam melakukan edukasi dan pembelajaran. Materi pelajaran dapat dibuat menjadi animasi dengan fitur yang tersedia di Canva.

Aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan, termasuk banyak desain yang menarik, kemampuan untuk mendorong kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia, metode praktis untuk menghemat waktu dalam media pembelajaran, dan kemampuan untuk mendesain melalui ponsel. Tanjung dan Faiza (2019).

Dari teori yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki manfaat yang signifikan dalam mendesain berbagai jenis media pembelajaran, termasuk poster, sertifikat, dan bahkan media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memberikan kemudahan dan kreativitas dalam proses desain, menghasilkan produk akhir yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

2.4.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat siswa. Bahasa adalah cara untuk berkomunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berbicara dengan orang lain. Tujuan pendidikan Bahasa Indonesia sejalan dengan tujuan pendidikan secara umum, yang mencakup perolehan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan pembentukan sikap. Dalam program pelatihan di sekolah, kemahiran berbahasa Indonesia melibatkan empat aspek kunci, yakni keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Mata pelajaran bahasa Indonesia berperan penting dalam mendidik siswa secara lugas dalam memperoleh informasi dan membangkitkan minatnya.

Tugas utama pendidik dalam pembelajaran adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perubahan perilaku yang lebih baik bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, pendidik dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar guna mendukung proses perubahan perilaku peserta didik. Selain itu, penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang menarik menjadi penting agar siswa tidak hanya tertarik, tetapi juga dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Dengan merujuk pada penjelasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penyelenggaraan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu contoh yang sesuai untuk dilakukan di tingkat sekolah dasar. Tujuan dari pengajaran Bahasa Indonesia adalah untuk memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, mendorong kreativitas, dan membentuk sikap siswa. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk siswa secara menyeluruh di tingkat pendidikan dasar.

2.4.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pendidikan Bahasa Indonesia diberikan di tingkat Sekolah Dasar mulai dari kelas satu hingga kelas enam. Materi Bahasa Indonesia pada tingkat tersebut dapat dibedakan antara kelas awal dan kelas akhir. Metode pembelajaran kelas rendah, yang menggunakan pendekatan tematik, memiliki karakteristiknya sendiri. Dalam kelas rendah, pendekatan tematik sering kali digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan menyajikan pembelajaran dalam konteks tema tertentu. Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mata pelajaran lain, menciptakan pengalaman pembelajaran yang

lebih menyeluruh bagi peserta didik. Setiap tingkat pelatihan, termasuk sekolah dasar, memasukkan mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai bagian penting dari rencana pendidikan. Inti dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk memberdayakan peserta didik untuk meningkatkan kapasitas ilmiah, mendorong pengembangan sosial dan dekat, dan dapat menyampaikan secara nyata baik dalam bentuk lisan maupun tertulis sesuai standar dan moral yang relevan. Mereka juga harus belajar bagaimana menghargai dan merasa puas dengan bahasa mereka.

Strategi dan konten transmisi direncanakan dengan tujuan mencapai beberapa aspek penyiaran bahasa Indonesia, termasuk: 1) Menginspirasi semangat peserta didik terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan resmi negara. 2) Memberikan dukungan kepada peserta didik dalam memahami bahasa Indonesia dari sudut pandang kepentingan dan kemampuan mereka. 3) Membimbing peserta didik agar memahami bahasa Indonesia dalam hal struktur, kepentingan, dan kapasitasnya. 4) Memupuk kemampuan penalaran dan berbahasa, termasuk kemampuan berbicara dan mengarang. 5) Memberdayakan mahasiswa untuk mengapresiasi dan memanfaatkan fungsi-fungsi abstrak sebagai karya untuk mengembangkan tulisan Indonesia sebagai salah satu komponen kekayaan ilmiah dan sosial Indonesia.

Noermanzah (2015: 277) menyatakan bahwa belajar Bahasa Indonesia dan daerah tidak hanya menggunakan Bahasa Indonesia atau daerah sebagai media. Dengan memilih dan menggunakan kata-kata yang tepat untuk menyampaikan berbagai isi wacana sosial dalam teks, siswa dapat diarahkan untuk mempelajari makna dalam

bidang lain. Dengan demikian, bahasa berfungsi sebagai penghela dan pengintegrasi ilmu lainnya.

Belajar Bahasa Indonesia berarti melatih kemampuan siswa dalam menyampaikan secara nyata dan produktif, baik secara lisan maupun dalam bentuk hardcopy. Dengan kemampuan berkomunikasi yang baik, siswa dapat lebih mudah memperoleh pengetahuan baru yang dapat memperkaya wawasan mereka.

2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia BAB VI Cinta Indonesia

Cinta tanah air, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan perasaan yang timbul dari hati seorang warga negara yang mendorongnya untuk berbakti, membela, merawat, dan melindungi tanah airnya dari berbagai bahaya dan ancaman. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar adalah "Cinta Indonesia". Materi ini memiliki peranan yang sangat penting sebagai bahan ajar yang harus diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar. Yuliatin (Erni, 2016) menjelaskan bahwa cinta tanah air mencakup rasa bangga, penghargaan, kepemilikan, penghormatan, dan kesetiaan terhadap negara tempat seseorang tinggal. Materi "Cinta Indonesia" tidak hanya mengajarkan aspek linguistik, tetapi juga nilai-nilai kebangsaan dan sikap positif terhadap tanah air.

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kasih sayang terhadap tanah air tidak hanya terbatas pada rasa kebanggaan belaka. Sebaliknya, kasih sayang terhadap tanah air juga dapat tercermin melalui tindakan pengorbanan demi kepentingan bangsa dan negara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Saputri, 2016), patriotisme ditandai dengan pemahaman atau ajaran cinta

tanah air sendiri atau pola pikir bersama setiap individu negara yang berjuang bersama untuk mencapai, mengikuti, dan memperkuat negara, kepribadian, kepercayaan dan kemampuan negaranya. Hal ini mencerminkan semangat kebangsaan yang kuat. Materi "Cinta Indonesia" di sekolah dasar tidak hanya mengenalkan konsep bahasa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan semangat mencintai tanah air.

Abidin (2012) menyatakan bahwa sikap negatif terhadap Bahasa Indonesia ditunjukkan melalui pelanggaran norma berbahasa. Hal ini diperparah oleh fakta bahwa beberapa penutur Bahasa Indonesia tidak lagi mencintainya. Penutur seperti ini akan menggunakan Bahasa Indonesia tanpa peduli apakah bahasa itu benar atau salah.

Berdasarkan pemaparan teori yang diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran "Cinta Indonesia" merupakan pembelajaran yang membahas tentang kecintaan pada tanah air, serta upaya untuk memahami dan mempertahankan berbagai budaya yang ada di Indonesia. Materi ini tidak hanya mengajarkan aspek linguistik atau bahasa, tetapi juga nilai-nilai kebangsaan, rasa bangga terhadap identitas budaya, dan semangat menjaga dan melindungi warisan budaya bangsa.

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian arahan Nur Afifah (2022) dengan judul “Kemajuan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” merupakan karya inovatif dengan memanfaatkan model ADDIE (Pemeriksaan, Perencanaan, Peningkatan, Eksekusi dan Penilaian). Strategi ini mencakup tahapan yang berbeda, termasuk penyelidikan, perencanaan, kemajuan, pelaksanaan, dan penilaian.

Ujian ini melibatkan survei sebagai instrumen untuk mengumpulkan informasi persetujuan tes dari siswa kelas III sekolah dasar, antara lain ahli media, ahli materi, ahli etimologi, ahli dan profesional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat mencapai tingkat masuk akal sebesar 94% untuk klasifikasi “Sangat Praktis”. Persetujuan master material juga menunjukkan tingkat 100 persen untuk klasifikasi “Sepenuhnya Memenuhi Syarat”. Oleh karena itu, eksplorasi ini dapat membantu tingkat legitimasi dan ketercapaian media pembelajaran intuitif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.

Persamaan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada peserta didik sekolah dasar kelas V, namun sasaran yang dituju berbeda, pada penelitian ini yang dituju adalah peserta didik kelas III sedangkan peneliti kelas V sekolah dasar. Perbedaan selanjutnya, penelitian ini menggunakan Website Genially dalam pembuatannya sedangkan peneliti memanfaatkan canva untuk menunjang pembuatan produk. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan DDD-E.

Ujian selanjutnya yang dipimpin oleh Gede Cris Smaramanik Dwiqi dengan judul “Peningkatan Media Campuran Pembelajaran Intuitif Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, merupakan penelitian lanjutan dengan menggunakan model ADDIE (Investigasi, Perencanaan, Kemajuan, Eksekusi, Penilaian). Strategi pengumpulan informasi yang digunakan meliputi persepsi, pertemuan, dan survei untuk mengumpulkan informasi subjektif dan kuantitatif.

Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa kemajuan pembelajaran cerdas terdiri dari tiga tahap utama: konfigurasi, penyelidikan kebutuhan, serta peningkatan dan pelaksanaan. Keabsahan rencana ini ditunjukkan melalui hasil penyisihan oleh ahli mata pelajaran dengan kemampuan luar biasa (97,33%), ahli rencana pembelajaran dengan kemampuan sangat baik (100 persen), ahli media pembelajaran dengan kemampuan umum sangat baik (98,7%), dan hasil eksperimen lainnya. Oleh karena itu eksplorasi ini menunjang kemajuan pembuatan pembelajaran cerdas mata pelajaran IPA yang diajarkan kepada siswa di kelas 5 SD.

Persamaan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar. Namun, dalam pembuatan, penelitian ini menggunakan Adobe Flash Professional CS6, sedangkan peneliti menggunakan canva untuk mendukung pembuatan produk. Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan, sedangkan peneliti menggunakan DDD-E.

Kajian ketiga diberi nama “Pengembangan Lebih Lanjut Media Pembelajaran Naluri Berbasis Video Untuk Lebih Mengembangkan Kehebatan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar”, yang disiapkan oleh Sri Wulan Anggraeni dengan menggunakan prosedur eksplorasi Inventif (Karya Inovatif). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli media memberikan rata-rata skor prestasi sebesar 82,9% pada kategori baik, ahli materi memberikan rata-rata skor sebesar 89,5% pada rata-rata kelas baik, kelompok kecil kiriman uang memberikan rata-rata skor sebesar 82% pada kelas tersebut. bagus, dan hasil penilaian pendidik memberikan skor rata-rata sebesar 92,6% pada kelas bagus.

Kekhasan ujian ini adalah peningkatan media pembelajaran intuitif siswa kelas 5 SD. Model pengujian menggunakan model ADDIE, namun spesialis menerapkan DDD-E. Perbedaan utama terletak pada saat item dibuat; Dalam eksplorasi kali ini, item tersebut berupa video pembelajaran, padahal para ilmuwan terdahulu menciptakan media pembelajaran cerdas dalam bentuk slide. Meski terdapat perbedaan dalam desain materi, namun keduanya tetap fokus pada penciptaan media pembelajaran cerdas untuk meningkatkan keunggulan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Fokus utama dari penelitian ini adalah menjelaskan tahapan dalam proses pengembangan serta menilai sejauh mana efektivitas produk media pembelajaran interaktif yang telah dihasilkan. Penelitian ini memanfaatkan platform Canva untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang ditujukan untuk materi Bab VI Bahasa Indonesia pada kelas V sekolah dasar.

Eksplorasi ini bertujuan untuk membantu menciptakan pendekatan pembelajaran yang imajinatif dan menarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar dengan memusatkan perhatian pada pembuatan media pembelajaran cerdas menggunakan Canva. Penilaian terhadap mata pelajaran ini sangat penting untuk menjamin bahwa media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kualitas peserta didik. Tabel 3.1 menunjukkan model pengembangan DDD-E.

Tabel 3. 1 Langkah Model Pengembangan DDDE

Tahap	Tindakan
Tahap 1 Decide (Menentukan)	Ada empat fase dalam tahap penentuan ini: menentukan target pembelajaran; memaparkan subjek atau cakupan media; membangun kapasitas penting; juga, mensurvei aset.
Tahap 2 Design (Desain)	Untuk tahap desain atau merancang struktur program, yakni membuat storyboard.
Tahap 3 Development (Mengembangkan)	Bagian-bagian media, komponen-komponen, dan etalase media pembelajaran dibuat atau dibuat pada tahap pengembangan ini.
Tahap 4 Evaluate (Mengevaluasi)	Memeriksa proses hasil desain secara keseluruhan pada tahap evaluasi ini.

(Sumber: dimodifikasi dari Anam dkk, 2021:214)

Dari tabel 3.1 dapat di lihat bahwa model pengembangan DDDE terdiri dari 4 tahap yakni: 1) Decide (menentukan tujuan program), 2) Design (membuat struktur program), 3) Develop (mengembangkan), 4) Evaluate (evaluasi).

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam Materi Cinta Indonesia, proses pengembangan media pembelajaran interaktif terdiri dari empat tahapan utama yaitu menentukan (decide), merancang (design), mengembangkan (develop) dan evaluasi (evaluate).

3.2.1 Menentukan (Decide)

3.2.1.1 Menentukan Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama dalam mengembangkan media pembelajaran adalah menentukan capaian dan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti telah menetapkan capaian pembelajaran yang akan menjadi acuan atau pedoman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Capaian pembelajaran yang telah ditetapkan untuk pengembangan ini berfokus pada fase C, di mana peserta didik akan disuguhkan dengan pribadi yang cinta tanah air melalui beberapa aspek, yaitu: 1. Mengunjungi museum atau bangunan bersejarah untuk mengenal sejarah. 2. Lihat gambar, petunjuk arah, dan data di area wisatawan. 3. Menggunakan pengumuman untuk menerima dan mengembangkan informasi.

Dengan menetapkan capaian pembelajaran ini, peneliti memiliki pedoman yang jelas untuk mengarahkan pengembangan media pembelajaran interaktif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan pada fase tersebut. Pemilihan capaian pembelajaran ini juga menggambarkan pendekatan pembelajaran yang holistik, melibatkan pemahaman sejarah, pengenalan simbol, serta kemampuan menerima dan membuat informasi. Tujuan pembelajaran memegang peranan penting sebagai acuan atau tolak ukur dalam proses pembelajaran. Peserta didik dianggap telah mencapai tujuan pembelajaran jika mereka berhasil menguasai tiga komponen kompetensi: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor. Kerjasama antara pendidik dan peserta didik sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat terdistribusi dan terselesaikan dengan baik.

Belajar yang efektif membutuhkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sederhana untuk dipahami. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dengan menyediakan materi pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat tercipta hubungan yang positif antara media pembelajaran, metode pengajaran, dan tujuan pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran cinta Indonesia secara efektif, menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

3.2.1.2 Menentukan Topik dan Ruang Lingkup Media

Mengambil topik tentang bagaimana mencintai Indonesia, poin ini mengkaji tentang menjadi bangsa yang mandiri melalui penyajian sejarah melalui perjalanan melalui pusat/bangunan bersejarah. Materi ini diperlukan visual serta gambaran nyata mengenai bentuk museum dan sejarah serta manfaatnya bagi peserta didik. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif untuk memperjelas materi ini memanfaatkan aplikasi canva sebagai penunjang yang dapat digunakan untuk membuat visual yang menarik serta dapat dianimasikan.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran kelas V Bab VI Cinta Indonesia di sekolah dasar, dengan sekolah dasar tujuan adalah SDN 111/I Muara Bulian. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk akhir yang dikreasikan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif dengan sistem dekstop/komputer dan juga dapat dioperasikan menggunakan gawai sehingga fleksibel digunakan baik bagi pengguna laptop ataupun gawai, serta bisa diakses dimanapun dan kapanpun dengan mengubah stelannya. Di dalam media pembelajaran interaktif tersebut akan memvisualisasikan materi se jelas mungkin secara terstruktur. Maka dari itu, besar harapan dengan menggunakan media yang dikembangkan tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3.2.1.3 Mengembangkan Kemampuan Prasyarat

Tahap pengembangan kemampuan prasyarat peneliti hanya melihat sarana dan prasarana yang dimiliki pendidik yaitu berupa laptop/komputer, gawai, dan proyektor serta kesiapan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif ini. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas V SDN 111/I Muara Bulian pada Selasa, 17

oktober 2023 oleh peneliti didapat informasi bahwa di SD tersebut pada ajaran sebelumnya belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan aplikasi canva. Untuk sarana dan prasarana penunjang seperti laptop, gawai, dan proyektor sudah tersedia lengkap, serta sudah sebagian besar peserta didik telah melek teknologi terlebih dalam penggunaan gawai sebagai penunjang pembelajaran di era saat ini. Mengenai implementasi media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Bab VI Cinta Indonesia akan dilaksanakan setelah media selesai dikembangkan dan siap diterapkan kepada peserta didik.

3.2.1.4 Menilai Sumber Daya

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN 111/I Muara Bulian, ditemukan bahwa pendidik dan peserta didik telah memiliki fasilitas yang memadai, termasuk gawai, laptop, dan proyektor. Peserta didik juga telah memiliki gawai pribadi yang dapat digunakan sebagai penunjang belajar. Selain itu, sekolah tersebut berada di zona dengan jaringan internet yang stabil.

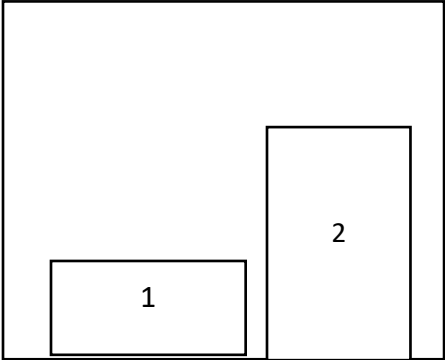
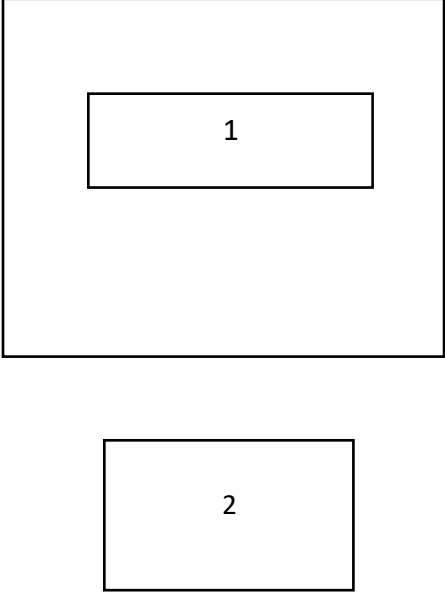
Meskipun sarana dan prasarana sudah cukup memadai, penggunaan proyektor dan laptop untuk media pembelajaran interaktif oleh pendidik belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dianggap cocok untuk diterapkan pada sekolah tersebut. Ketersediaan fasilitas dan kondisi infrastruktur yang memadai di sekolah tersebut menjadi landasan yang baik untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

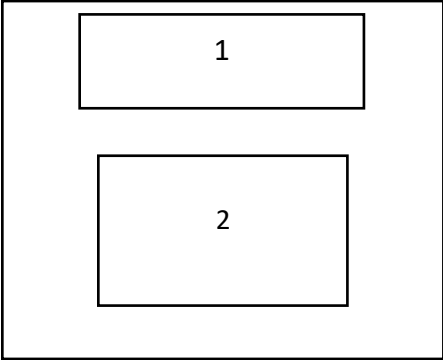
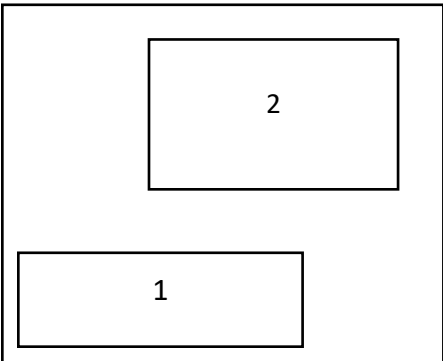
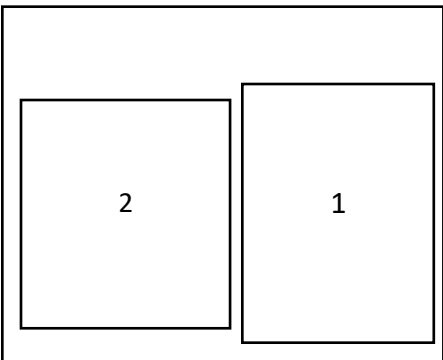
Tahap ini, yang melibatkan pengecekan kesiapan sarana dan prasarana, menjadi penting untuk memastikan bahwa semua elemen yang diperlukan telah siap digunakan. Hal ini mencakup kepastian bahwa proyektor dan laptop dapat berfungsi dengan baik serta dapat terhubung dengan jaringan internet secara optimal. Pemastian ini menjadi langkah awal yang esensial sebelum mengoperasikan produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

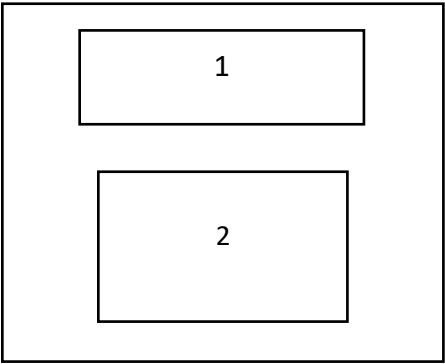
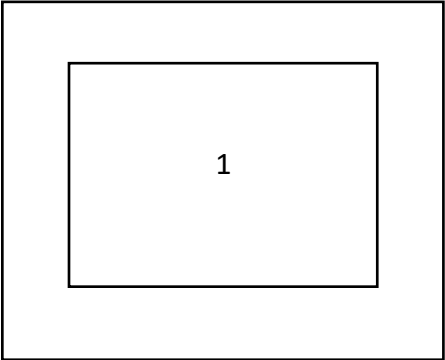
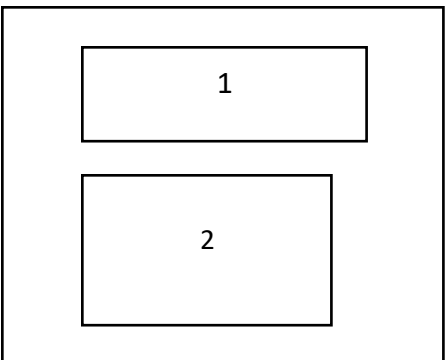
3.2.2 Perancangan (Design)

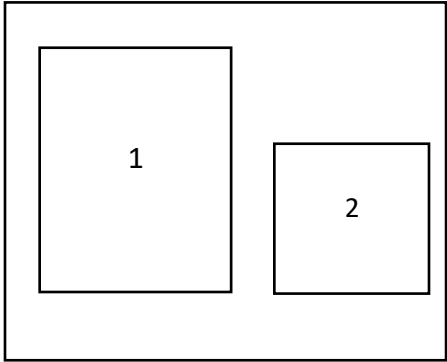
Pada tahap perancangan, peneliti memulai dengan merancang media pembelajaran interaktif melalui pembuatan storyboard. Storyboard ini merupakan representasi visual berupa urutan gambar dan teks yang menggambarkan langkah-langkah atau scene-by-scene dari materi pembelajaran yang diangkat. Dalam konteks ini, materi pembelajaran tersebut adalah pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V sekolah dasar, dengan fokus pada bab VI tentang "Cinta Indonesia" yang mencakup pengenalan cinta tanah air melalui pengenalan sejarah lewat wisata ke museum/bangunan. Tabel 3.2 di bawah ini ialah storyboard media pembelajaran interaktif:

Tabel 3. 2 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif

No.	Tampilan scene	Deskripsi
1.		1. Judul Cinta Indonesia 2. Gambar berwarna
2.		1. Capaian pembelajaran 2. Penjelasan capaian pembelajaran

No.	Tampilan scene	Deskripsi
3.		1. Tujuan pembelajaran 2. Penjelasan tujuan pembelajaran
4.		1. Gambar berwarna 2. Pertanyaan sebelum pembelajaran
5.		1. Gambar ilustrasi museum 2. Pertanyaan mengenai museum

No.	Tampilan scene	Deskripsi
6.		1. Judul bacaan 2. Materi bacaan
7.		1. Materi bacaan
8.		1. Judul kegiatan setelah membaca 2. Pertanyaan setelah membaca

No.	Tampilan scene	Deskripsi
9.		1. Penjelasan kosa kata baru 2. Gambar berwarna

3.2.3 Mengembangkan (Develop)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, mengacu pada storyboard yang telah direncanakan dengan teliti. Tujuan dari pengembangan ini adalah menciptakan produk berupa media pembelajaran interaktif untuk Bab VI Bahasa Indonesia di kelas V. Produk ini diharapkan mampu mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa kelas V di sekolah dasar. Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti pada tahap ini melibatkan:

1. Membuat Prototipe Media Pembelajaran Interaktif

Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran interaktif yang mengacu pada storyboard yang telah dirancang sebagai landasan atau gambaran awal produk. Selanjutnya, peneliti berkreasi dengan membuat tampilan pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui pemanfaatan canva sebagai aplikasi penunjangnya. Peneliti mendesain setiap tampilan media pembelajaran interaktif dengan efisien menarik dan merepresentatifkan materi yang disampaikan, dengan demikian materi dapat

disampaikan secara utuh dengan visual yang membantu imajinasi peserta didik. Atas dasar hal tersebut, nantinya diharapkan dapat menumbuhkan antusias, keaktifan dan kontribusi peserta didik dalam pembelajaran.

2. Validasi Oleh Tim Ahli

Persetujuan akan dilakukan oleh para ilmuwan untuk menjamin keabsahan atau kelayakan barang yang dibuat. Tes persetujuan yang diselesaikan mencakup tiga sudut pandang, khususnya persetujuan materi, persetujuan bahasa, dan persetujuan media, yang semuanya akan dilakukan oleh sekelompok spesialis. Kelompok master yang dilibatkan dengan persetujuan beranggotakan personil sekolah yang mempunyai wawasan tingkat perguruan tinggi (Pembicara) dengan tingkat pelatihan dasar Atasan (S2) dalam Pelatihan. Dalam hal hasil persetujuan menyatakan butir soal memenuhi standar yang telah ditetapkan, butir soal tersebut layak dicobakan di sekolah dasar tujuan.

3.2.4 Evaluasi (Evaluate)

Model pengembangan DDD-E melibatkan rangkaian konsep yang harus diikuti secara terstruktur. Evaluasi merupakan salah satu bagian dari proses ini, dimaksudkan untuk mengenali kelebihan dan kekurangan dari produk yang sedang dalam tahap pengembangan. Evaluasi tersebut dilakukan setelah melewati beberapa tahap uji coba oleh tim ahli yang terdiri dari ahli bahasa, media, dan materi. Langkah ini diambil untuk memberikan validasi terkait kecocokan produk dalam konteks penggunaannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap evaluasi memegang peranan krusial dalam menentukan apakah media pembelajaran interaktif untuk kelas V pada materi Bab VI "Cinta Indonesia" layak untuk diimplementasikan

dalam proses pembelajaran. Hal ini ditentukan oleh pemenuhan kriteria praktis dan validitas yang telah diuji.

3.3 Subjek Uji Coba

Dampak lanjutan dari kemajuan ini adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi Canva untuk menampilkan materi “Cinta Indonesia” Bagian VI dalam Bahasa Indonesia. Sebanyak 26 siswa kelas V SDN 111/I Muara Bulian mengikuti penyisihan soal. Penyisihan dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari enam siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Selain itu, penyisihan juga dilakukan secara massal yang melibatkan seluruh siswa kelas V SDN 111/I Muara Bulian.

Maksud dari percobaan produk ini adalah untuk mengukur sejauh mana kemudahan penggunaan dari produk yang telah dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan tanggapan dari peserta didik dan pendidik menggunakan angket. Data yang terkumpul selama uji coba digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian terhadap produk.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Penelitian pengembangan ini mengadopsi dua jenis data yang disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang produk yang dikembangkan.

Dalam konteks ini, penelitian kuantitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Darmawan (2019:37), merupakan teknik analisis yang menggunakan data berupa

angka sebagai acuan untuk mengukur suatu objek penelitian. Data kuantitatif dapat memberikan informasi terukur dan statistik yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas atau kelayakan produk.

Sementara itu, penelitian kualitatif, sebagaimana dipahami dari pendapat Moleong (2018:06), adalah penelitian yang tidak menggunakan analisis statistik. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada prosedur analisis deskriptif dengan tujuan untuk mendalami peristiwa terkait fenomena yang terjadi. Pendekatan kualitatif dapat memberikan wawasan mendalam tentang perspektif, sifat, dan motivasi subjek penelitian terkait dengan produk yang dikembangkan. Dengan menggabungkan kedua jenis data ini, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan holistik tentang pengembangan produk pembelajaran interaktif menggunakan Canva.

Sumber data pada penelitian pengembangan ini berasal dari berbagai responden dari tim ahli, diantaranya:

1. Validator/Tim Ahli

Data validitas ini diperoleh melalui pengisian angket oleh sejumlah ahli, yang mencakup ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Angket tersebut digunakan untuk menilai validitas produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

2. Guru Kelas

Data ini diperoleh melalui penelitian analisis kebutuhan yang telah diidentifikasi oleh peneliti terkait pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran yang diterapkan di lingkungan sekolah.

3. Peserta Didik

Analisis kelayakan produk yang dihasilkan dan hasil observasi berasal dari data yang diperoleh dari peserta didik.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam rangka penelitian pengembangan ini, metode pengumpulan data yang diterapkan adalah melalui penggunaan angket atau kuesioner. Instrumen ini memegang peran sentral dalam proses pengumpulan data. Dalam evaluasi produk, peneliti memanfaatkan angket yang didistribusikan kepada sejumlah validator. Angket tertutup merupakan jenis kuesioner yang telah disiapkan dengan opsi jawaban yang dapat dipilih oleh peserta penelitian.

Untuk mengevaluasi keabsahan produk yang sedang dikembangkan, peneliti memanfaatkan kuesioner yang diisi oleh para ahli dalam bidang materi, media, dan bahasa. Angket ini dirancang sebagai alat untuk mengukur sejauh mana produk memenuhi standar dan kriteria yang ditetapkan oleh para ahli di bidang tersebut. Selain itu, ada juga penggunaan angket adopsi yang telah disesuaikan untuk mendapatkan pandangan dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media terkait dengan penerimaan dan kesiapan adopsi produk yang dikembangkan.

Dengan menggunakan berbagai jenis angket ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang komprehensif dan mendalam untuk mengevaluasi validitas dan adopsi produk pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan platform Canva.

3.5.1 Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi adalah alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan tanggapan dan evaluasi dari para ahli di bidang spesifik atau materi tertentu. Dengan menggunakan angket ahli materi, peneliti dapat mengidentifikasi potensi perbaikan atau penyempurnaan dalam suatu materi, seperti buku pelajaran, kurikulum, atau bahan ajar lainnya. Angket validasi materi merupakan angket modifikasi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi kisi angket validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3. 3 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar”	Kelengkapan materi	Konten materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	1
		Materi yang diperkenalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	2
	Kedalaman materi	Isi materi yang diajarkan sesuai dengan standar pendidikan dasar.	3
	Keakuratan konsep dan definisi	Ide dan definisi yang disajikan tidak menghasilkan banyak terjemahan dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi.	4
	Keakuratan data dan fakta	Informasi dan fakta yang disajikan sesuai dengan realitas di lapangan dan membantu peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik.	5
	Keakuratan gambar dan ilustrasi	Gambar dan kerangka digunakan dengan tepat untuk memperluas batas asimilasi siswa.	6
	Keakuratan istilah	Istilah yang digunakan untuk jenis materi yang umum.	7
	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Penjelasan tugas yang disertakan mendorong	8

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
		siswa untuk melakukan eksplorasi lebih mendalam dan merangsang kreativitas mereka.	
	Menciptakan kemampuan bertanya	Ilustrasi latihan dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi dengan lebih jelas.	9
	Keakuratan konsep	Rencana dibuat dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan, dimulai dari yang paling mudah hingga yang paling kompleks.	10

Sumber: dimodifikasi dari Kifron (2021)

Dari data yang tercantum dalam Tabel 3.3, dapat disimpulkan bahwa terdapat sembilan indikator yang muncul dalam kerangka kerja penilaian ahli materi. Indikator tersebut mencakup kelengkapan materi, kedalaman materi, akurasi konsep dan materi, akurasi data dan fakta, akurasi gambar dan ilustrasi, ketepatan istilah, kemampuan untuk membangkitkan minat peserta didik, kemampuan untuk menciptakan pertanyaan, dan akurasi konsep.

3.5.2 Angket Validasi Ahli Bahasa

Tujuan dari metode validasi ahli bahasa adalah untuk memverifikasi bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif pada Bab VI pembelajaran Bahasa Indonesia tentang cinta Indonesia adalah tepat dan sesuai. Tabel 3.4 di bawah ini merinci rincian kriteria validasi ahli bahasa untuk angket.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar”	Lugas	Sampaikan pesan atau data Anda dengan menggunakan kalimat yang sesuai dengan substansi pesan atau data	1.

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
		tersebut, dan aturlah kalimat dengan struktur bahasa yang tepat.	
		Kalimat tidak memiliki arti ganda.	2.
	Komunikatif	Pemanfaatan bahasa yang mendasar dan lugas.	3.
		Dalam komunikasi dalam Bahasa Indonesia, pesan atau data diperkenalkan dalam bahasa yang lugas dan menarik.	4.
	Dialogis dan Interaktif	Bahasa dapat membuat peserta didik melihat pentingnya membaca dan mendengarkan.	5.
		Bahasa dapat meningkatkan rasa percaya diri.	6.
		Penggunaan bahasa Memperjelas Suatu konsep	7.
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Pemanfaatan bahasa sesuai dengan perkembangan mental siswa.	8.
		Penggunaan bahasa terkait dengan kematangan emosional peserta didik yang sinkron	9.
	Sesuai dengan kaidah Bahasa	Penggunaan tata kalimat harus sesuai dengan pedoman EBI dan mengikuti aturan tata bahasa Indonesia.	10.
		Pedoman EBI digunakan saat menggunakan ejaan.	11.

Sumber: dimodifikasi dari Kifron (2021)

Dari tabel 3.4, terlihat bahwa terdapat lima indikator pada kisi-kisi angket validasi ahli bahasa, yaitu: Keterbacaan, Kemampuan Komunikasi, Sifat Dialogis dan Interaktif, Relevansi dengan Perkembangan Peserta Didik, dan Kepatuhan pada Kaidah Bahasa.

3.5.3 Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi media adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan pandangan dan penilaian dari para ahli dalam bidang media. Penggunaan angket ahli media dapat membantu dalam meningkatkan kualitas dan etika dalam industri media serta memahami perspektif para ahli di dalamnya. Angket validasi media merupakan angket modifikasi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi kisi angket ahli media dapat dilihat pada tabel 3.5:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Descriptor	No Item
"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar"	Jelas dan rapi	Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan jelas.	1
		Tata letak animasi rapi	2
	Menarik	Karakter/visual yang ditampilkan menarik	3
	Cocok dan tepat sasaran	Gambar, variasi dan dasar diingat untuk media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.	4
		Pembelajaran interaktif media disesuaikan dengan tujuan subjek pembelajaran.	5
	Relevan dengan topik yang diajarkan	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.	6
	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	Penerapan media pembelajaran disesuaikan dengan maksud pembelajaran yang ditetapkan.	7
	Layak	Media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan	8
	Luwes	Sarana pembelajaran interaktif yang mudah disesuaikan untuk implementasi.	9
	Tahan	Media pembelajaran interaktif tahan untuk digunakan	10

Variabel	Indikator	Descriptor	No Item
	Berulang-ulang	Pengajaran media dapat dimanfaatkan berulang kali.	11
	Berkualitas baik	Media pembelajaran yang digunakan berkualitas tinggi.	12
	Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan situasi lingkungan siswa.	13

Sumber: dimodifikasi dari Herdiansyah (2021)

Menurut informasi yang tertera dalam tabel 3.5, sebelas indikator mencakup aspek-aspek seperti kejelasan dan keteraturan, daya tarik, kesesuaian dengan sasaran yang tepat, relevansi dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kelayakan, keluwesan, ketahanan, repetisi, kualitas tinggi, dan ukuran yang sesuai untuk lingkungan belajar. Tujuan dari alat penilaian angket validasi ahli media adalah untuk mengevaluasi validitas media.

Instrumen evaluasi ahli media digunakan untuk mengukur sejauh mana kesesuaian dan validitas media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Instrumen evaluasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi keselarasan antara materi pembelajaran dan media interaktif yang telah dirancang. Di sisi lain, instrumen evaluasi ahli bahasa digunakan untuk menilai validitas dan kesesuaian penggunaan bahasa dalam media tersebut.

Untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan dapat diterapkan dalam praktik, peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada para pendidik dan peserta didik. Uji coba produk akan dilakukan pada kedua kelompok, baik yang berukuran besar maupun kecil, yang terdiri dari peserta didik. Angket respon pendidik bertujuan untuk menilai tingkat praktisitas sebagai media pembelajaran, serta mendapatkan

harapan dan masukan terkait produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas V Bab VI "Cinta Indonesia." Angket respon peserta didik, di sisi lain, bertujuan untuk menilai kemudahan pemahaman materi dan tingkat praktisitas produk yang dikembangkan.

Setelah lembar angket diisi oleh responden, baik pendidik maupun peserta didik, hasil analisis data akan menunjukkan sejauh mana produk tersebut dianggap layak atau tidak layak. Kesesuaian produk dapat dinilai dengan mengukur hasil uji validitas dan tingkat praktisitas dari media pembelajaran interaktif yang telah dirancang. Di bawah ini terdapat struktur kuesioner yang telah disesuaikan oleh peneliti, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan harapan tanggapan dari guru dan siswa.

3.5.4 Angket Respon Pendidik

Angket respon pendidik merupakan instrumen penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yang ditujukan kepada pendidik untuk menggali tanggapan, pandangan, ataupun evaluasi seputar pendidikan. Adapun tabel 3.6 merupakan kisi-kisi angket respon pendidik:

Tabel 3. 6 Angket Respon Pendidik

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar”	Teknik Penyajian	Isi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif disajikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	1.
		Kesesuaian dengan tujuan dan capaian pembelajaran	2.
		Animasi yang disajikan sesuai dengan materi	3.
		Tampilan animasi dalam media	4.

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
	Penyajian bahan pembelajaran	pembelajaran dapat mendorong minat belajar peserta didik	
		Pertanyaan stimulus sesuai terhadap materi pembelajaran	5.
		Pembelajaran media dapat digunakan secara individual.	6.
	Menarik dalam pembelajaran	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami.	7.
		Penggunaan gambar-gambar meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajarinya.	8.
		Paparan refleksi dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.	9.
		Media pembelajaran memiliki warna dan tata bahasa yang sesuai dan menarik.	10.

Sumber: dimodifikasi dari Putra (2022)

Dari tabel 3.6 dapat dilihat bahwasanya pada angket respon pendidik terdapat 3 indikator, diantaranya: teknik penyajian, penyajian bahan pembelajaran, dan menarik dalam pembelajaran.

3.5.5 Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik merupakan instrumen penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengumpulkan berbagai informasi. Adapun tabel 3.7 merupakan kisi-kisi angket respon pendidik:

Tabel 3. 7 Angket Respon Peserta Didik

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
	Teknik Penyajian	Media pembelajaran interaktif	1.

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar”		yang disajikan menarik	
		Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami	2.
		Kewajaran penulisan, gambar, suara dan video sangat bagus dan menarik.	3.
	Pendukung Penyajian	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik	4.
	Penyajian Bahan Pembelajaran	Media pembelajaran interaktif membangkitkan energi dan semangat untuk belajar	5.
		Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya	6.

Sumber: dimodifikasi dari Putra (2022)

Dari tabel 3.7 dapat dilihat bahwasanya pada angket respon peserta didik terdapat 3 indikator, diantaranya: teknik penyajian, pendukung penyajian, dan penyajian bahan pembelajaran.

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggabungkan dua pendekatan analisis data, yakni analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Penggunaan metode analisis deskriptif kualitatif bertujuan untuk menyajikan gambaran keseluruhan, menggambarkan, dan mengungkapkan fakta melalui penilaian kritis dan masukan. Penggunaan metode ini menjadi instrumen utama dalam menyusun ulang dan meningkatkan produk yang telah dikembangkan, dengan memanfaatkan sudut pandang dan pandangan yang disampaikan oleh para ahli.

Di sisi lain, analisis deskriptif kuantitatif juga diterapkan untuk mengumpulkan data melalui instrumen-instrumen kuantitatif seperti angket. Angket ini digunakan untuk memvalidasi pandangan dari para ahli dan mendapatkan tanggapan kuantitatif yang dapat diukur. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk

menggambarkan hasil dengan angka-angka dan mengukur sejauh mana produk memenuhi kriteria tertentu.

Dengan menggabungkan kedua jenis analisis ini, penelitian ini dapat menyajikan gambaran komprehensif dan mendalam tentang validitas, keefektifan, dan kepraktisan produk pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

3.6.1 Analisis Validitas

Untuk menentukan interval kategori dan skornya, ketentuan konversi nilai digunakan:

Tabel 3. 8 Konversi Nilai Skala Lima

Interval	Kategori
$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat Valid
$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	Valid
$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup Valid
$X_i + 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	Kurang Valid
$X \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Kurang Valid

(Diadopsi dari: Kifron, 2021)

Menentukan kelas interval, maka dilakukan perhitungan berdasarkan dengan ketentuan dalam tabel 3.8 yakni sebagai berikut:

Diketahui:

Skor maksimal ideal: 5

Skor minimal ideal: 1

Rerata ideal (X_i): $\frac{1}{2} (5 + 1) = 3$

Simpangan Baku Ideal: $\frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$

Supiyarto (2018:08) menjelaskan bahwa untuk memperoleh rasio skor dalam pengukuran yang terbilang sekor sangat valid, valid, cukup valid, dan sangat tidak valid dapat diukur dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Kategori sangat valid} = X > X_i^- + 1,80 \text{ SBi}$$

$$= X > 3 + (1,80.0,67)$$

$$= X > 3 + (1,21)$$

$$= X > 4,21$$

$$= 4,22 - 5,00$$

$$\text{Kategori Valid} = + 0,60 \text{ SBi} < X \leq X_i^- + 1,80 \text{ SBi}$$

$$= 3 + (0,60.0,67) < X \leq 3 + (1,80.0,67)$$

$$= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$$

$$= 3,40 < X \leq 4,21$$

$$= 3,41 - 4,21$$

$$\text{Kategori Cukup Valid} = X_i^- - 0,60 \text{ SBi} < X \leq X_i^- + 0,60 \text{ SBi}$$

$$= 3 - (0,60.0,67) < X \leq 3 + (0,60.0,67)$$

$$= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$$

$$= 2,60 < X \leq 3,40$$

$$= 2,61 - 3,40$$

$$\text{Kategori Kurang Valid} = X - 1,80 \text{ SBi} < X \leq X_i^- - 0,60 \text{ SBi}$$

$$= 3 - (1,80.0,67) < X \leq 3 - (0,60.0,67)$$

$$= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40)$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

$$= 1,80 - 2,60$$

$$\text{Kategori Sangat Tidak Valid} = X \leq X - 1,80 \text{ SBi}$$

$$= X \leq 3 - (1,80.0,67)$$

$$= X \leq 3 - (1,21)$$

$$= X \leq 1,7$$

Selanjutnya, menurut Supiyarto (2018:08) melakukan perhitungan data yang diperoleh dari angket para ahli berdasarkan tabel yang telah ditetapkan untuk mengetahui validitas media, materi, serta bahasa. Untuk melakukan perhitungan tersebut sebagai berikut:

Keterangan:

R: Rerata hasil Penilaian para ahli/praktisi

Vij: Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria

N: Banyaknya Para ahli/praktisi yang menilai

M: Banyaknya kriteria

Perhitungan rata-rata hasil yang diambil dari angket terhadap para responden yaitu setiap peserta didik dihitung dengan memakai rumus rerata di atas terlebih dahulu. Kemudian, berulah dilakukan perhitungan secara keseluruhan terhadap perolehan data dengan memakai rumus sebagai berikut:

Secara keseluruhan terhadap perolehan data dengan memakai rumus sebagai berikut:

Rumus 2:

$$R = \frac{\text{jumlah keseluruhan data}}{\text{jumlah responden}}$$

Hasil interval skor dan kategori validitas produk media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel 3.9 dibawah ini:

Tabel 3. 9 Interval Skor

Interval	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: (Supiyarto,2018)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil dari riset dan pengembangan ini menciptakan suatu bentuk media pembelajaran interaktif untuk materi Cinta Indonesia kelas V di Sekolah Dasar. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menerapkan aplikasi Canva. Fokus utama dari materi dalam media pembelajaran ini adalah pembahasan tentang Cinta Indonesia yang terdapat pada Bab VI buku siswa Bahasa Indonesia. Proses pengembangan media ini mengikuti model DDD-E. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dijelaskan sebagai berikut:

4.1.1 Menentukan (Decide)

Sebelum melangkah ke langkah berikutnya dalam pengembangan model DDD-E, langkah pertama adalah menentukan. Pada tahap ini, tujuan pembelajaran diidentifikasi, tema atau cakupan media ditetapkan, kemampuan prasyarat diperinci, dan penilaian sumber daya dilakukan sebagai langkah awal menuju kemajuan.

Tujuan pembelajaran akan dicapai dengan menggunakan langkah-langkah yang tercantum dalam model pengembangan DDD-E. Pertama, peserta didik mampu menjadi individu yang cinta tanah air dengan mengenalkan sejarah melalui wisata ke museum dan bangunan bersejarah; kedua, peserta didik mampu mengenal simbol, petunjuk, dan informasi pada lokasi wisata dengan benar; dan ketiga, peserta didik mampu menjadi individu yang cinta tanah air dengan mengamati media pembelajaran interaktif.

4.1.2 Tahap Perancangan (design)

Pada tahap berikutnya dari model pengembangan DDD-E, tahap perancangan adalah tahap kedua. Pada tahap ini, para peneliti meninjau desain produk yang telah dikembangkan, yang terdiri dari:

4.1.2.1 Pengumpulan Alat Dan Bahan Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif

Ini adalah beberapa sumber daya yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif:

1. Laptop

Laptop adalah alat yang dibutuhkan untuk membuat produk media pembelajaran.

2. Aplikasi Canva

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Canva, sebuah aplikasi untuk mendesain media pembelajaran, untuk mendesain tampilan, desain, dll.

4.1.2.2 Membuat Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

Setelah itu, dengan merujuk pada rencana gambar berurutan yang telah disusun oleh peneliti, langkah selanjutnya melibatkan pembuatan antarmuka untuk media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan. Pada fase inisial pembuatan tampilan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menyiapkan segala materi yang diperlukan untuk menciptakan produk tersebut, termasuk akun Google yang digunakan untuk mengakses berbagai elemen seperti gambar, elemen interaktif, latar belakang, dan alat Canva. Peneliti mendapatkan beberapa referensi dari internet. Mereka kemudian menyesuaikannya untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran mereka sendiri.

Kemudian, desain beranda dibuat dengan memanfaatkan fungsi dari aplikasi Canva, yang dirancang khusus untuk memenuhi persyaratan pengembangan media pembelajaran. Para peneliti memilih gambar dan latar belakang yang cocok dengan konten pembelajaran yang diangkat, menyesuaikan palet warna, dan merancang tata letak materi agar tampilan media pembelajaran interaktif menjadi menarik. Segala usaha ini dimaksudkan agar siswa merasa tertarik untuk eksplorasi media pembelajaran interaktif yang telah dirancang. Media tersebut juga menyertakan video pembelajaran yang diambil dari YouTube dan sesuai dengan materi pembelajaran. Ini memungkinkan siswa untuk memahami topik yang dibahas. Untuk mencegah peserta bosan, media memiliki evaluasi berupa kuis interaktif.

Misalnya desain dan penataan warna pada tampilan Canva, penataan layout, desain tampilan background, dan penataan tampilan setiap slide merupakan beberapa dari berbagai bentuk pembuatan tampilan pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

- 1) Pembuatan tampilan judul bertujuan untuk memberikan pengantar awal mengenai konten yang akan dipresentasikan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif.



Gambar 4. 1 tampilan judul media pembelajaran interaktif

Gambar 4.1 merupakan pembuatan tampilan judul dirancang memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi canva, diawali dengan pemilihan template serta elemen pendukung yang sesuai, setelah itu dibubuhi dengan teks bacaan pada background media dengan tulisan “BAB VI CINTA INDONESIA” dan di bawahnya terkait dengan kelas dan semester yang dibahas menggunakan font “Jua” berwarna merah.

- 2) Membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.



Gambar 4. 2 tampilan materi pembelajaran.

Gambar 4.2 merupakan tampilan materi yang akan dijelaskan yakni mengenai “BAB VI Cinta Indonesia”

- 3) Menampilkan video pembelajaran yang diambil dari youtube.



Gambar 4. 3 tampilan video pembelajaran.

Gambar 4.3 merupakan tampilan yang menjelaskan tentang video pembelajaran yang diambil dari youtube untuk menjelaskan suatu materi tentang kebudayaan yang ada di provinsi Jambi.

- 4) Memasukkan komponen, baik dari materi pembelajaran, gambar, maupun desain yang telah dimodifikasi.



Gambar 4. 4 tampilan komponen yang ada pada media.

Gambar 4.4 merupakan tampilan komponen apa saja yang dimasukkan kedalam media pembelajaran interaktif.

4.1.3 Tahap Mengembangkan (Develop)

Membuat suatu produk nyata yang dirancang secara khusus untuk menciptakan produk sesuai dengan persyaratan adalah proses yang dikenal sebagai tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti sedang merancang media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, fokus pada Materi Cinta Indonesia di Bab VI pelajaran Bahasa Indonesia. Proses dimulai dengan pembuatan media pembelajaran interaktif yang mencakup pembuatan tampilan judul, penetapan CP, tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi. Selanjutnya, gambar disesuaikan dengan materi yang dibahas, menyisipkan materi pembelajaran, video, dan evaluasi dalam

bentuk kuis interaktif yang terkait dengan pelajaran Cinta Indonesia. Berikut adalah beberapa langkah yang dilakukan peneliti:

4.1.3.1 Membuat Prototipe Media Pembelajaran Interaktif

Pembuatan storyboard adalah kerangka kerja yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Media tersebut melibatkan elemen-elemen seperti materi pelajaran, video pembelajaran, serta berbagai bentuk evaluasi, termasuk kuis interaktif dan tes pengetahuan. Pada tahap awal pembuatan media pembelajaran interaktif, peneliti menyiapkan semua bahan. Selanjutnya, peneliti mulai membuat CP, tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran pada aplikasi canva. Selanjutnya peneliti merancang kuis interaktif sebagai bahan evaluasi pembelajaran pada aplikasi canva. Setelah merancang beberapa komponen pembelajaran tersebut peneliti mulai menggabungkan komponen-komponen tersebut dalam suatu media pembelajaran interaktif.



Gambar 4. 5 tampilan judul media pembelajaran interaktif

Tampilan judul dari media pembelajaran interaktif ini menampilkan visual kebudayaan yang dilengkapi dengan teks bertuliskan “BAB VI CINTA INDONESIA Kelas V Semester 2”.



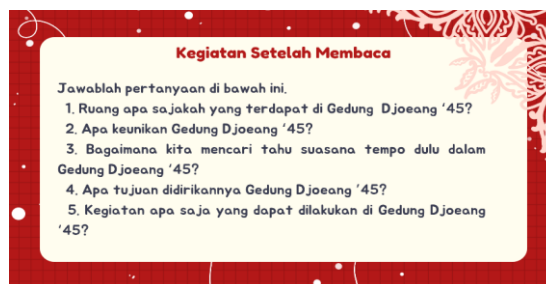
Gambar 4. 6 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Slide berikutnya menampilkan capaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran yang terdapat pada BAB VI Cinta Indonesia yang dilengkapi dengan visual serta gambar disekelilingnya.



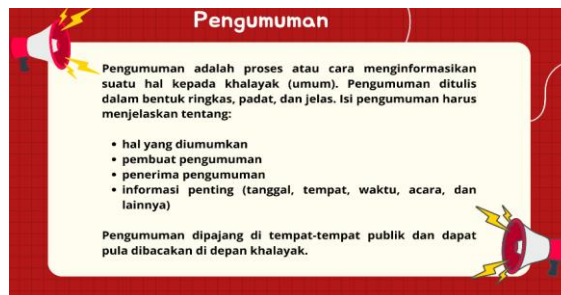
Gambar 4. 7 materi pembelajaran

Pada setiap slide dalam media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan teks dan visual yang mendukung dari materi yang disampaikan, sehingga lebih nyata dan memberi kesan konkret bagi peserta didik sehingga mudah dipahami.



Gambar 4. 8 pertanyaan setelah membaca

Dalam media pembelajaran tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan stimulus untuk merangsang peserta didik sehingga lebih interaktif dan melatih kognitif peserta didik dalam berpikir kritis.



Gambar 4. 9 refleksi setelah pembelajaran

Di dalam media pembelajaran interaktif tersebut juga tersedia latihan untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta motorik dan terdapat soal refleksi di akhir, hal tersebut berfungsi untuk mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi yang tersampaikan dalam pembelajaran.

4.1.3.2 Validasi Tim Ahli

Validasi merupakan tahap yang penting untuk mengevaluasi tingkat keabsahan dan menilai kesesuaian produk yang telah dikembangkan sebelum disiapkan untuk pengujian. Pada tahap ini, produk yang telah dibuat berbentuk media pembelajaran interaktif yang sudah siap untuk diujicobakan, dan proses validasi dilakukan untuk menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak untuk diujicobakan. Seorang pendidik tingkat perguruan tinggi yang memiliki setidaknya gelar Magister (S2) dalam bidang pendidikan bertanggung jawab untuk melakukan proses validasi. Validasi tersebut mencakup aspek materi, bahasa, dan media pada produk yang dikembangkan.

1. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan guna memastikan kesesuaian dengan kurikulum Bahasa Indonesia untuk tingkat SD dalam materi Cinta Indonesia. Bapak Muhammad Soleh S.Pd., M.Pd., merupakan seorang pengajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi dan memiliki keahlian yang tinggi dalam penelitian, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi dilaksanakan melalui dua langkah, dimulai dengan langkah awal pada tanggal 21 Desember 2023, dan kemudian dilanjutkan dengan langkah kedua pada tanggal 28 Desember. Berikut ini adalah hasil penilaian validasi materi:

Tabel 4. 1 Penilaian Validasi Materi

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Kelengkapan isi materi yang disampaikan	4	4
2	Kesesuaian materi yang disajikan	5	5
3	Terdapat video untuk mengorientasikan peserta didik pada masalah	4	5
4	Terdapat pertanyaan mengenai strategi pengaturan peserta didik untuk dapat belajar sesuai dengan materi yang disampaikan.	3	4
5	Gambar yang disajikan tepat, serta ilustrasi yang disajikan juga tepat	4	5
6	Istilah yang disajikan dalam materi akurat	4	5
7	Isi pelajaran yang disampaikan sesuai dengan norma-norma pendidikan yang berlaku di institusi pendidikan.	3	4
8	Penguraian aktivitas latihan dapat mendukung peserta didik dalam pemahaman materi secara lebih komprehensif dan detail.	5	5
Jumlah		33	37
Rata-rata		4,12	4,62

Kategori	Sangat valid	Sangat valid
----------	--------------	--------------

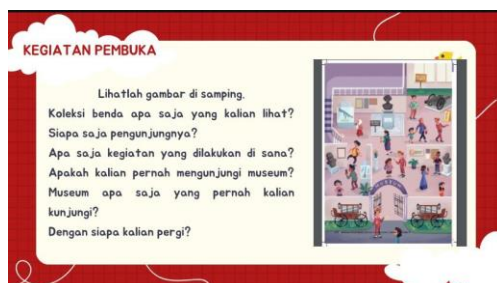
Dari tabel 4.1, kita bisa melihat bahwa hasil validasi pada tahap awal adalah sebagai berikut:

$$R = \frac{33}{1,8} = 4,12$$

Media pembelajaran interaktif dianggap sangat valid menurut hasil skor rata-rata validasi tahap pertama. Kesimpulan dari validator menyatakan bahwa materi dalam media pembelajaran interaktif memerlukan sedikit revisi. Oleh karena itu, peneliti disarankan untuk melakukan perubahan sesuai dengan revisi yang diberikan oleh validator.

Saran dan masukan dari ahli materi validator mencakup: 1) Menambahkan konten yang berdasarkan kearifan lokal, dengan lebih mendalam pada simbol-simbol kebudayaan provinsi Jambi. Setelah melakukan perbaikan berdasarkan revisi yang diberikan pada tahap validasi pertama oleh validator materi, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi tahap kedua.

Setelah melakukan validasi dan menerima saran dari validator materi, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, setelah melakukan perbaikan tampak perbedaan dari tampilannya sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan validasi materi, berikut perbaikannya:



Gambar 4. 10 materi pembelajaran sebelum dan sesudah revisi

Hasil skor rata-rata dari validasi materi tahap II didapatkan berdasarkan tabel validasi sebagai berikut:

$$R = \frac{37}{1,8} = 4,62$$

Hasil dari proses validasi tahap kedua menunjukkan bahwa materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif yang dibuat telah divalidasi dan ditempatkan dalam kategori sangat valid, berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh. Penilai menyimpulkan bahwa materi tersebut "sangat sesuai" dengan konten yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, sehingga layak untuk diuji coba. Angket validasi juga telah dilampirkan sebagai bagian dari kesimpulan ini.

2. Validasi Bahasa

Uli Wahyuni, S.Pd., M.Pd., seorang pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Batanghari, memiliki keahlian dalam penelitian dan bertanggung jawab atas validasi bahasa. Proses validasi bahasa ini dilaksanakan melalui dua tahap, dimulai dari tanggal 18 Desember 2023 untuk tahap pertama, dan dilanjutkan dengan tahap kedua pada tanggal 19 Desember 2023. Hasil penelitian dari tahap ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Penilaian Ahli Bahasa

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Penyusunan kalimat harus memperhatikan kesesuaian dengan pesan atau informasi yang hendak	4	4

	disampaikan serta memanfaatkan struktur bahasa yang sesuai.		
2	Kalimat ini hanya memiliki satu arti.	3	4
3	Penggunaan bahasa yang simpel, melibatkan penggunaan kata-kata yang mudah dipahami.	5	5
4	Informasi atau pesan disampaikan dalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami dan menarik.	4	5
5	Pemilihan kata menyebabkan peserta didik merasa senang ketika membaca	4	5
6	Rasa percaya diri dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahasa.	4	5
7	Penggunaan bahasa disesuaikan dengan tingkat pemikiran peserta didik.	4	5
8	Penentuan bahasa yang sesuai dengan tingkat kematangan dapat memiliki efek pada keseimbangan emosional.	3	4
9	Penyusunan kalimat harus mengikuti norma tata bahasa Indonesia dan mengacu pada panduan EBI.	4	5
10	Ejaan dilakukan sesuai dengan aturan yang terdapat dalam panduan EBI.	5	5
Jumlah		40	47
Rata-rata		4	4,7
Kategori		Sangat valid	Sangat valid

Dari tabel 4.2, dapat dicatat bahwa hasil validasi pada tahap awal adalah sebagai berikut:

$$R = \frac{40}{1,10} = 4$$

Kategori yang dianggap sangat valid dalam skor rata-rata tahap validasi pertama adalah media pembelajaran interaktif. Pihak penilai menyimpulkan bahwa materi yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif dinilai "sesuai dengan sedikit revisi".

Sehingga, peneliti dianjurkan untuk membuat perubahan sesuai dengan kesimpulan yang disampaikan oleh penilai.

Saran dan masukan dari validator ahli materi adalah sebagai berikut; 1) perbaiki huruf kapital diawal kata yang seharusnya memakai huruf kapital. 2) perbaiki tanda tanya pada kalimat tanya. Validasi tahap kedua dilakukan setelah validator materi memperbaiki revisi validasi tahap pertama. Tabel validasi tahap II menampilkan skor rata-rata hasil.

$$R = \frac{47}{1,10} = 4,7$$

Hasil evaluasi tahap kedua, dengan skor rata-rata, menunjukkan bahwa materi yang diuji pada media pembelajaran interaktif memiliki tingkat validitas yang tinggi. Evaluator menyimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif tersebut sangat sesuai, menunjukkan bahwa materi tersebut layak untuk diuji coba, dan angket evaluasinya juga dimasukkan.

3. Validasi Media

Proses penilaian keahlian media dilaksanakan untuk mengevaluasi keabsahan dan mutu media pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan materi cinta Indonesia dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat kelas V. Penilaian media ini diberikan kepada Dr. Eka Sastrawati S.Pd., M.Pd., seorang pendidik di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki pengalaman dalam penelitian. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap, yakni pada tanggal 30 Desember 2023 dan tahap kedua

pada tanggal 2 Januari 2024. Berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh dalam validasi media:

Tabel 4. 3 Penilaian Validasi Media

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Media pembelajaran interaktif bisa dimanfaatkan dengan jelas.	3	4
2	Elemen yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran interaktif sangat menarik.	3	5
3	Gambar, animasi, palet warna, dan latar belakang yang diterapkan dalam media pembelajaran interaktif disesuaikan dengan ciri-ciri khas siswa.	4	5
4	Media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5
5	Media pembelajaran yang bersifat interaktif digunakan dalam kaitannya dengan materi pelajaran.	3	5
6	Ilustrasi yang digunakan mampu mengungkapkan makna sebuah objek	4	5
7	Media pembelajaran interaktif bisa dimanfaatkan berulang kali.	4	5
8	Media pembelajaran yang dapat diinteraksikan dengan mudah.	4	4
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat sesuai.	3	4
10	Media pembelajaran interaktif memiliki kualitas yang baik	3	4
Jumlah		35	46
Rata-rata		3,5	4,6
Kategori		Valid	Sangat valid

Dari tabel 4.3, terlihat bahwa hasil validasi pada tahap awal adalah sebagai berikut:

$$R = \frac{35}{1,10} = 3,5$$

Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dianggap valid berdasarkan nilai rata-rata. Pemberi validasi menyatakan bahwa meskipun beberapa revisi diperlukan, secara keseluruhan, media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria validasi. Dengan demikian, diharapkan peneliti dapat melakukan perubahan sesuai dengan saran revisi yang diberikan oleh pemberi validasi.

Sebagai catatan, saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi adalah sebagai berikut: 1) perbaiki gambar pada tampilan slide sesuai ciri khas jambi, 2) pada menu materi silahkan ditambahkan video yang menampilkan candi dan museum. Tahap kedua validasi diterapkan setelah validator materi melakukan perbaikan pada revisi dari validasi tahap pertama. Tabel hasil dari validasi materi tahap II menampilkan skor rata-rata.

$$R = \frac{46}{1,10} = 4,6$$

Hasil dari penilaian tahap kedua menunjukkan bahwa materi yang divalidasi untuk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata yang menunjukkan kategori validitas yang sangat tinggi. Validator menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat tersebut memiliki kualitas yang sangat baik, sehingga layak untuk diuji coba, dan angket penilaian terlampir.

4.1.3.3 Menguji Cobakan Produk Untuk Menilai Tingkat Kepraktisan

1. Hasil analisis kepraktisan Pendidik

Hasil pengisian angket respon pendidik, yang dilakukan oleh Ibu Alna Wulandari, S.Pd., guru kelas V, dikumpulkan pada tanggal 5 Januari. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dibuat layak untuk diujicobakan pada peserta didik. Hasil praktek dari respons pendidik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Pendidik

No.	Deskriptor	Skor
1.	Konten dalam media pembelajaran interaktif yang disampaikan sudah jelas dan dapat dipahami dengan mudah.	5
2.	Kesesuaian antara indikator dan sasaran pembelajaran.	5
3.	Gambaran, animasi, dan klip visual yang disajikan sesuai dengan konten yang diuraikan.	5
4.	Pemanfaatan gambar, teks, audio, dan animasi video dalam platform pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran.	5
5.	Pertanyaan dalam kuis disusun secara sejajar dengan konten pembelajaran.	5
6.	Media pembelajaran interaktif yang sudah dibuat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.	4
7.	Struktur kalimat dan tata bahasa yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif dapat dengan mudah dimengerti.	4
8.	Penggunaan elemen visual, seperti gambar, dapat memikat minat peserta didik terhadap proses pembelajaran.	5
9.	Pertanyaan-pertanyaan dalam kuis tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.	4
10.	Warna dan tata bahasa/tulisan pada materi pembelajaran interaktif telah diatur sedemikian rupa untuk menciptakan daya tarik.	5
Jumlah		47
Rata-rata		4,7
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh pendidik dalam pengisian angket yang tercantum pada tabel 4.4, perhitungan secara keseluruhan dilakukan seperti berikut ini:

$$R_{total} = \frac{47}{1,10} = 4,7$$

Selanjutnya, wali kelas V SDN 111/I Muara Bulian menerima skor total 47 dengan rata-rata 4,7, yang menempatkannya dalam kategori sangat praktis.

2. Uji Kelompok Kecil

Langkah berikutnya adalah menguji produk yang telah dikembangkan melalui uji coba dengan sekelompok kecil peserta, yang terdiri dari enam siswa kelas V SDN 111/I Muara Bulian.

3. Uji Kelompok Besar

Langkah berikutnya melibatkan peneliti dalam pengujian kelompok besar yang mencakup semua siswa kelas V, yang berjumlah 25 siswa.

Tabel 4. 5 Hasil angket respon peserta didik

No	Nama Peserta didik	Nomor Item						Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6		
1	AAI	5	4	5	5	5	5	29	4,83
2	AR	5	4	5	4	5	5	28	4,66
3	AZR	5	4	5	4	5	5	28	4,66
4	AK	5	4	5	5	5	5	29	4,83
5	AQH	5	4	5	5	5	5	29	4,83
6	DEF	5	5	4	4	5	5	28	4,66
7	DP	5	5	5	5	4	5	29	4,83
8	FA	5	4	5	5	5	5	29	4,83
9	HS	5	4	5	4	5	5	28	4,66
10	JAC	5	4	5	5	5	5	29	4,83
11	JAC	5	4	5	5	5	5	29	4,83
12	KM	5	5	5	4	5	5	29	4,83
13	MDF	5	5	5	4	5	5	29	4,83

14	MRF	5	4	5	4	5	5	28	4,66
15	MAZ	5	4	5	5	5	5	29	4,83
16	MAB	5	4	5	4	5	5	28	4,66
17	MA	5	4	5	5	4	5	28	4,66
18	NF	5	4	5	5	5	5	29	4,83
19	QEM	5	5	5	4	5	5	29	4,83
20	RD	5	4	5	5	5	5	29	4,83
21	RAF	5	4	5	5	5	5	29	4,83
22	SAJM	5	5	5	4	5	5	29	4,83
23	SAS	5	4	4	5	5	4	27	4,50
24	TA	5	5	5	5	4	5	29	4,83
25	VAN	5	4	5	5	5	5	29	4,83
Jumlah= 716								119,23	
Rata-rata								4,77	
Kategori								Sangat Valid	

Setelah itu, dilakukan perhitungan untuk menghasilkan nilai rata-rata respons dari setiap peserta didik dalam kelompok besar ini, dengan menggunakan metode berikut:

$$R_{total} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Rata-Rata}}{1 \text{ Jumlah Responden}} =$$

$$R_{total} = \frac{119,23}{1,25} = 4,76$$

Tabel dari penelitian respons peserta didik pada percobaan kelompok besar menunjukkan nilai rata-rata total sebesar 119,23 dan rata-rata skor sebesar 4,76, sebagaimana tercantum di tabel 4.5. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat diklasifikasikan sebagai sangat praktis.

4.1.4 Tahap Evaluasi (Evaluate)

Evaluasi dilakukan secara berjenjang untuk memperbaiki kelemahan produk dan meningkatkan kualitasnya. Tujuan evaluasi adalah mendapatkan umpan balik mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Setiap langkah, mulai dari penentuan, perancangan, hingga pengembangan, melibatkan evaluasi, dan kegiatan evaluasi dilakukan secara kontinu, bukan hanya pada akhir penelitian.

Evaluasi diterapkan ketika mencapai tahap penentuan (Decide), di mana indikator dan tujuan pembelajaran disusun sesuai dengan kebutuhan kompetensi dasar. Pada tahap ini, fokusnya adalah membatasi perbincangan mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang telah dibuat. Berikutnya, dalam langkah perancangan (Design), evaluasi dilakukan untuk menyesuaikan elemen-elemen seperti gambar, deskripsi, tata letak, dan materi dalam media pembelajaran interaktif.

Kemudian, dalam proses pengembangan, penilaian dilakukan melalui validasi oleh para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana keabsahan produk yang sedang dikembangkan. Selama fase pengembangan, peneliti melibatkan diri dalam menerima kritik, saran, dan masukan dari para validator. Feedback tersebut menjadi pedoman untuk melakukan perbaikan pada setiap tahapan, sehingga produk dapat mencapai tingkat kualitas yang diinginkan. Setelah menyelesaikan produksi produk yang dikembangkan, langkah berikutnya adalah validasi oleh seorang ahli, yakni seorang dosen dengan setidaknya gelar sarjana dua (S2), dan pengujian produk untuk menilai sejauh mana kecocokannya. Tahap

terakhir, evaluasi, tidak hanya dilakukan pada akhir, tetapi terlibat dalam setiap fase pengembangan produk ini.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis penelitian terkait produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai cinta Indonesia, peneliti menemukan bahwa materi tersebut melibatkan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan. Di sisi lain, dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang semakin digital, terdapat kebutuhan untuk memiliki media pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai alat inovatif dalam mendukung proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi cinta Indonesia di sekolah dasar dilakukan dengan mengikuti model pengembangan DDD-E. Model ini melibatkan beberapa langkah, dimulai dengan menentukan tahap (Decide), di mana penelitian ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran, menentukan tema atau cakupan media, mengembangkan kemampuan prasyarat, dan mengevaluasi sumber daya yang tersedia. Langkah kedua adalah merancang (Design), di mana peneliti mengumpulkan bahan dan peralatan yang diperlukan, seperti komputer atau laptop, aplikasi Canva, dan konten media dari internet. Selanjutnya, langkah ketiga adalah mengembangkan (Develop), di mana produk dibuat dengan menggunakan peralatan dan bahan yang telah disiapkan.

Setelah menyelesaikan pembuatan produk, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi dan uji coba untuk menilai sejauh mana tingkat kelayakannya.

Seperti yang dijelaskan oleh Chan dan Budiono (2019:168), pengembangan produk bertujuan untuk menciptakan produk yang terkini dan memperbaiki produk yang sudah ada sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Pentingnya evaluasi ditekankan, dengan evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir proses, tetapi pada setiap tahapan pengembangan. Hal ini bertujuan agar produk akhir, yaitu media pembelajaran berupa situs web, dapat menjadi sumber belajar yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini, proses validasi bertujuan untuk mengevaluasi keabsahan produk sebelum diuji coba. Menurut Kurniawan (2018:22), tahap validasi merupakan langkah untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, dengan prosedur melibatkan pengiriman kuesioner kepada validator untuk penilaian. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran internet, validasi dilakukan secara dua tahap oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sumber data melibatkan partisipasi peserta didik, pendidik, dan validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media. Penelitian ini memanfaatkan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, melibatkan kuesioner, serta mengumpulkan komentar, saran, dan masukan dari validator, pendidik, dan peserta didik.

Untuk menilai tingkat kepraktisan umum, peneliti melakukan uji coba pada kelompok besar setelah tahap validasi. Sistem penilaian menggunakan lima pernyataan yang berbeda, masing-masing memiliki skor yang berkisar antara sangat setuju (SS) dengan skor 5, setuju (S) dengan skor 4, kurang setuju (KS) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Tujuan sistem ini

adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif dan valid media pembelajaran interaktif yang dibuat.

Proses ini membantu peneliti untuk menilai tingkat kelayakan produk yang diujicobakan berdasarkan validitas dan kepraktisan. Dengan memeriksa elemen-elemen tersebut, peneliti dapat memverifikasi bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat memenuhi standar yang diinginkan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

4.2.2 Validitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Cinta Indonesia

Pada Kelas V Sekolah Dasar

Setelah menyelesaikan proses pengembangan produk, yaitu media pembelajaran interaktif, peneliti melanjutkan ke tahap uji validitas. Proses validasi dikerjakan oleh tiga pemeriksa, yaitu pemeriksa isi, pemeriksa bahasa, dan pemeriksa media. Menurut Ihsan (2015:173), validitas adalah langkah penilaian untuk menentukan seberapa tepat dan efektifnya suatu tes dalam mengukur tujuan yang dimaksudkan. Oleh karena itu, tujuan dari validasi pada produk yang sedang dikembangkan adalah untuk mengevaluasi sejauh mana kevalidan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh pemeriksa-pemeriksa tersebut. Proses ini memberikan pemahaman mengenai sejauh mana produk tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga dapat dipastikan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut dapat diandalkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hasil penilaian validasi oleh validator materi, validator bahasa, dan validator media adalah sebagai berikut:

Validasi bahan melibatkan dua langkah. Pada langkah awal, skor rata-rata yang dicapai adalah 4,12, dianggap sangat valid. Meskipun demikian, karena terdapat beberapa nilai 3 dan perlu dilakukan revisi, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Setelah revisi pada langkah pertama, pada langkah kedua, skor rata-rata yang berhasil dicapai oleh peneliti adalah 4,62, termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validasi bahasa juga mengikuti dua langkah. Pada langkah awal, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4, yang dianggap valid. Namun, karena ada perbaikan dan revisi yang diusulkan oleh validator, peneliti melakukan validasi pada langkah kedua. Hasilnya, pada langkah kedua, peneliti berhasil meraih skor rata-rata sebesar 4,7, masuk dalam kategori sangat valid. Validasi media juga melibatkan dua langkah yang serupa. Pada langkah pertama, validator memberikan skor rata-rata sebesar 3,5. Setelah dilakukan perbaikan dan revisi, pada langkah kedua, peneliti berhasil memperoleh skor rata-rata 4,62, termasuk dalam kategori sangat valid.

Temuan ini menunjukkan bahwa setelah melakukan perbaikan berdasarkan evaluasi dari validator materi, validator bahasa, dan validator media, dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari mereka, produk media pembelajaran interaktif telah mencapai tingkat validitas yang sangat baik dalam aspek materi, bahasa, dan media. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang telah dihasilkan, yakni media pembelajaran interaktif, termasuk dalam kategori validitas yang sangat baik dan siap digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Cinta Indonesia

Pada Kelas V Sekolah Dasar

Setelah melewati tahap validasi dan mendapatkan persetujuan untuk diuji oleh validator, eksperimen dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Tujuan dari tahap kepraktisan pada produk yang dikembangkan, menurut Chan dan Budiono (2019:171), adalah untuk mengevaluasi keterpakaian produk dan tingkat kepraktisan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Maksud dari pernyataan ini adalah untuk mengevaluasi penilaian yang diberikan setelah penggunaan produk yang sedang diuji. Proses pengujian ini dilaksanakan untuk menilai tingkat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Pengujian melibatkan partisipasi pendidik dan peserta didik dari kelas V. Melalui uji coba ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengalaman penggunaan produk dalam situasi pembelajaran sehari-hari, serta mendapatkan masukan yang dapat digunakan untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yang dilakukan di SDN 111/I Muara Bulian menunjukkan hasil penilaian sebagai berikut: 1) Angket respon pendidik memberikan skor rata-rata sebesar 4,7, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap keterbacaan dan kemudahan penggunaan dari produk media pembelajaran interaktif. 2) Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,66, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa produk diterima dengan baik oleh peserta didik dalam kelompok kecil, menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. 3) Pada uji kelompok besar, skor rata-rata yang diperoleh peneliti adalah 4,77, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menegaskan bahwa produk

media pembelajaran interaktif tetap praktis dan efektif ketika digunakan dalam skala yang lebih besar, yaitu pada kelompok besar.

Dengan begitu, evaluasi dari guru dan murid pada kelompok kecil maupun kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat bermanfaat dan efektif saat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 111/I Muara Bulian. Hasil dari survei respon guru dan survei respon murid menyimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan, yakni media pembelajaran interaktif, telah diakui sebagai alat yang valid dan praktis untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Kesimpulan ini didasarkan pada respon positif dari pendidik dan peserta didik, yang menunjukkan penerimaan yang baik terhadap kegunaan dan efektivitas produk dalam mendukung proses pembelajaran.

BAB V

SARAN IMPLIKASI DAN KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Dengan merujuk pada temuan dan progres riset yang dilakukan oleh para peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi cinta Indonesia di kelas V SDN 111/I Muara Bulian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Secara konseptual, Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat kelas V di sekolah dasar telah berhasil melewati tahap uji validitas yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan.
2. Secara prosedural, Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di sekolah dasar, data diperoleh melalui pengisian angket respons dari pendidik dan peserta didik, dengan mendapatkan predikat sangat praktis.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Membantu pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran dengan cara yang efisien dan kreatif, sambil memberikan kenyamanan kepada murid dalam memahami konten mengenai cinta Indonesia secara nyata.
2. Media pembelajaran yang interaktif memiliki peran sebagai instrumen untuk mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran terkait dengan materi cinta Indonesia.

5.3 Saran

Dari hasil pengembangan dan penelitian, peneliti mengusulkan saran sebagai berikut:

1. Peneliti menganjurkan untuk penelitian pengembangan selanjutnya untuk meneliti dengan tingkatan lebih tinggi dan memiliki keunikan lain yang bermanfaat di dunia pendidikan.
2. Para ahli merekomendasikan fokus penelitian berikutnya pada pengembangan media untuk topik lain yang relevan dengan kompetensi yang ingin diterapkan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi peserta dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purmomo, H. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(2), 347-361.
- Latifah, L., Triwoelandari, R., & Irfani, F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS STEM UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI SISWA MI/SD. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 9(1), 32-43.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- Dwigi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Adrian, Q. J., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., ... & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187-191.

- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022, July). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 560-568).
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Prianto, E., Sitinjak, Y. R. Y., Fahreza, R., Sinaga, O. R., Putri, M. A., Oktaviana, D., ... & Amelia, R. (2022). Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Kukerta Terintegrasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Sekolah Dasar Negeri 002 Desa Tambak Kabupaten Pelalawan. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 6(2), 291-301.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Widyardi, T., Sulianto, J., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567-4573.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76-87.

- Pratiwi, R. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247-1255.
- Afidah, N. N., Liswati, K. N., & Rizkylanfi, M. W. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1526-1536.
- Indriawati, A. (2023). Menumbuhkan Cinta Tanah Air Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Journal Cerdas Mahasiswa*, 5(1), 23-29.
- Suwija, I. N. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Daerah Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8-15.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
- Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Penyampaian Informasi Bagi Kepemimpinan Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 148-154.
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126-133.

LAMPIRAN

lampiran 1: Dokumentasi Observasi Awal


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Kampus Pinang UNJA Teratai, Jln. Gadjah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi,
 Kode Pos 36612. Telp (0743)21396,0741-583453

Nomor : 736/UN21.3.3.2/KM.05.01/2023
 Hal : **Permohonan Izin Observasi Awal**

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 111/1 Muara Bulian

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian awal, maka mahasiswa Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi membutuhkan data untuk penelitian.

Berkenaan dengan perihal surat diatas, bersama ini kami sampaikan kepada Saudara nama mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama : Muhammad Ilham
 Nim : A1D120080
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar

Untuk itu, dimohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi di sekolah yang Saudara pimpin.
Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Muara Bulian, 31 Oktober 2023
 Ketua Prodi PGSD


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



lampiran 2: Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Pertama

**ANGKET VALIDASI
VALIDASI AHLI MATERI**

Penyusun : Muhammad Ilham

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar.

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, melalui angket ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam media pembelajaran yang telah saya buat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan dipergunakan sebagai validasi serta masukan untuk memperbaiki dan juga meningkatkan kualitas materi pada media pembelajaran yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidak materi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Validator : Muhammad Soleh, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket

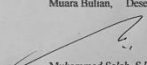
Bapak/Ibu, mohon memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom yang sesuai dalam setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Butir
"Pengembangan media pembelajaran interaktif materi cinta Indonesia sekolah dasar"	Kelayakan isi	Kelengkapan isi materi yang disampaikan	1
		Kesesuaian materi yang disajikan	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Terdapat pertanyaan dalam mengorganisasi peserta didik untuk belajar berdasarkan materi yang disajikan	4
	Keakuratan gambar serta ilustrasi	Gambar yang disajikan tepat, diagram yang tepat, serta ilustrasi yang disajikan juga tepat	5
	Kedalaman materi	Isi dalam materi yang disajikan akurat	6
		Materi yang diberikan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku di sekolah dasar.	7

Indikator	No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
			1	2	3	4	5
Kelayakan isi	1	Kelengkapan materi yang disajikan dalam modul ajar cetak					5
		Saran :					
	2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan buku guru serta kompetensi dasar					✓
Mengorganisasi peserta didik terhadap masalah		Saran :					
	3	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		Saran :					
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	4	Materi yang disajikan sudah mampu mengorientasikan peserta didik pada masalah					✓
		Saran :					
	5	Terdapat pertanyaan dalam mengorganisasi peserta didik untuk belajar berdasarkan video yang disajikan					✓
Menciptakan kemampuan bertanya		Saran :					
	6	Uraian latihan dapat mengasah/mengasah untuk mengetahui materi lebih spesifik					✓
		Saran :					
Keakuratan gambar serta ilustrasi	7	Gambar yang disajikan tepat, diagram yang tepat, serta ilustrasi yang disajikan juga tepat					✓
		Saran :					
	8	Isi dalam materi yang disajikan akurat					✓
		Saran :					

Kesesuaian materi	9	Materi yang diberikan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku di sekolah dasar					✓
		Saran :					
Revisi/Saran							
Kesimpulan : Materi sangat sesuai ☐ Materi sesuai dengan sedikit revisi ☐ Materi tidak sesuai ☐							
Muara Bulian, Desember 2023  Muhammad Soleh, S.Pd, M.Pd							

lampiran 3: Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Kedua

**ANGKET VALIDASI
VALIDASI AHLI MATERI**

Penyusun : Muhammad Ilham

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar.

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, melalui angket ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam media pembelajaran yang telah saya buat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan dipergunakan sebagai validasi serta masukan untuk memperbaiki dan juga meningkatkan kualitas materi pada media pembelajaran yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidak materi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Validator : Muhammad Soleh, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket

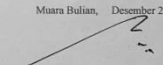
Bapak/Ibu, mohon memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom yang sesuai dalam setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Butir	
"Pengembangan media pembelajaran interaktif materi cinta Indonesia sekolah dasar".	Kelengkapan isi	Kelengkapan isi materi yang disampaikan	1	
		Kesesuaian materi yang disajikan	2	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Terdapat pernyataan dalam mengorganisasi peserta didik untuk belajar berdasarkan materi yang disajikan	4	
		Keakuratan gambar serta ilustrasi	Gambar yang disajikan tepat, diagram yang tepat, serta ilustrasi yang disajikan juga tepat	5
		Kedalaman materi	Isilah dalam materi yang disajikan akurat Materi yang diberikan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku di sekolah dasar	6

Indikator	No Item	Deskriptor	Skor Nilai				
			1	2	3	4	5
Kelengkapan isi	1	Kelengkapan materi yang disajikan dalam modul ajar cetak					5
		Saran :					
	2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan buku guru serta kompetensi dasar					✓
		Saran :					
Mengorganisasi peserta didik terhadap masalah	3	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		Saran :					
	4	materi yang disajikan sudah mampu mengorientasikan peserta didik pada masalah					✓
		Saran :					
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	5	Terdapat pernyataan dalam mengorganisasi peserta didik untuk belajar berdasarkan video yang disajikan					✓
		Saran :					
	6	Uraian lucihan dapat memengmurid untuk mengetahui materi lebih spesifik					✓
		Saran :					
Keakuratan gambar serta ilustrasi	7	Gambar yang disajikan tepat, diagram yang tepat, serta ilustrasi yang disajikan juga tepat					✓
		Saran :					
	8	Isilah dalam materi yang disajikan akurat					✓
		Saran :					

Kesesuaian materi	9	Materi yang diberikan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku di sekolah dasar.						✓
		Saran :						
Revisi/Saran								
Kesimpulan : Materi sangat sesuai ☐ Materi sesuai dengan sedikit revisi ☒ Materi tidak sesuai ☐								
Muara Bulian, Desember 2023  Muhammad Soleh, S.Pd, M.Pd								

lampiran 4: Penilaian Angket Validasi Media Tahap Pertama

**ANGKET VALIDASI
VALIDASI AHLI MEDIA**

Penyusun : Muhammad Ilham

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar.

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, melalui angket ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah saya buat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan dipergunakan sebagai validasi serta masukan untuk memperbaiki dan juga meningkatkan kualitas Media pembelajaran yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidak media pembelajaran yang dikembangkan.

Validator : Dr. Eka Sastrawati, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom yang sesuai dalam setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen penilaian ahli media

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
"pengembangan media pembelajaran interaktif materi cinta indonesia sekolah dasar".	Jelas	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan jelas	1
	Menarik	Fitur-fitur yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menarik.	3
	Cocok dan tepat sasaran	Animasi, gambar-gambar, warna, dan background yang dicantumkan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
		Media pembelajaran interaktif sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran	5
	Relevan dengan topik yang diajarkan	Media pembelajaran interaktif yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan	6
	Layak	Media pembelajaran interaktif yang digunakan layak untuk diterapkan	8
	Lowes	Media pembelajaran interaktif yang digunakan lowes untuk diterapkan	9
	Berulang-ulang	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang	11
Berkualitas baik	Media pembelajaran interaktif yang digunakan memiliki kualitas yang baik	12	

Indikator	No Item	Deskriptor	Skor Nilai				
Jelas dan rapi	1	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan jelas	1	2	3	4	5
	Saran :						
Menarik	2	Fitur-fitur yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menarik.					
	4	Saran :					
Cocok dan tepat sasaran	5	Animasi, gambar-gambar, warna, dan background yang dicantumkan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik					
	Saran :						
	6	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran					
	Saran :						
Relevan dengan topik yang diajarkan	7	Media pembelajaran interaktif yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan					
	Saran :						
	8	Ilustrasi yang digunakan mampu mengungkapkan makna sebuah objek					
	Saran :						

Indikator	No Item	Deskriptor	Skor Nilai				
Layak	9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan layak untuk diterapkan	1	2	3	4	5
	Saran :						
Lowes	10	Media pembelajaran interaktif yang digunakan lowes untuk diterapkan					
	Saran :						
Berulang-ulang dan berkualitas baik	11	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang					
	Saran :						
	12	Media pembelajaran interaktif yang digunakan memiliki kualitas yang baik					
	Saran :						

Revisi/Saran

Kesimpulan :

Materi sangat sesuai ☐

Materi sesuai dengan sedikit revisi ☒

Materi tidak sesuai ☐

Jambi, 29 Desember 2023


 Dr. Eka Sastrawati, S.Pd, M.Pd

lampiran 5: Penilaian Angket Validasi Media Tahap Kedua

**ANGKET VALIDASI
VALIDASI AHLI MEDIA**

Penyusun : Muhammad Ilham

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar.

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, melalui angket ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah saya buat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan dipergunakan sebagai validasi serta masukan untuk memperbaiki dan juga meningkatkan kualitas Media pembelajaran yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidak media pembelajaran yang dikembangkan.

Validator : Dr. Eka Sastrawati, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom yang sesuai dalam setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen penilaian ahli media

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
"pengembangan media pembelajaran interaktif materi cinta indonesia sekolah dasar".	Jelas	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan jelas	1
	Menarik	Fitur-fitur yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menarik.	3
	Cocok dan tepat sasaran	Animasi, gambar-gambar, warna, dan background yang dicantumkan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
		Media pembelajaran interaktif sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran	5
	Relevan dengan topik yang diajarkan	Media pembelajaran interaktif yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan	6
	Layak	Media pembelajaran interaktif yang digunakan layak untuk diterapkan	8
	Luwes	Media pembelajaran interaktif yang digunakan luwes untuk diterapkan	9
	Berulang-ulang	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang	11
	Berkualitas baik	Media pembelajaran interaktif yang digunakan memiliki kualitas yang baik	12

Indikator	No Item	Deskriptor	Skor Nilai				
Jelas dan rapi	1	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan jelas	1	2	3	4	5
	Saran :						
Menarik	2	Fitur-fitur yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menarik.					✓
	4	Saran :					
Cocok dan tepat sasaran	5	Animasi, gambar-gambar, warna, dan background yang dicantumkan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik.					✓
	Saran :						
	6	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran					✓
	Saran :						
Relevan dengan topik yang diajarkan	7	Media pembelajaran interaktif yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan					✓
	Saran :						
	8	Ilustrasi yang digunakan mampu mengungkapkan makna sebuah obyek					✓
	Saran :						

Indikator	No Item	Deskriptor	Skor Nilai				
Layak	9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan layak untuk diterapkan	1	2	3	4	5
	Saran :						
Luwes	10	Media pembelajaran interaktif yang digunakan luwes untuk diterapkan					✓
	Saran :						
Berulang ulang dan berkualitas baik	11	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang					✓
	Saran :						
	12	Media pembelajaran interaktif yang digunakan memiliki kualitas yang baik					✓
	Saran :						

Revisi/Saran

Kesimpulan :

Materi sangat sesuai ☐

Materi sesuai dengan sedikit revisi ☒

Materi tidak sesuai ☐

Jambi, 21 Desember 2023


 Dr. Eka Sastrawati, S.Pd, M.Pd

lampiran 6: Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Pertama

VALIDASI AHLI BAHASA

Pengantar : ☐ Matematika (Baru)

Program Studi : ☐ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian : ☐ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Ciri Ciri Indonesia Sekolah Dasar.

Isi/tema dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Ciri Ciri Indonesia Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, melalui angket ini Bapak/Ibu diharapkan untuk memberikan penilaian terhadap Bahasa pada media pembelajaran yang telah siap buat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan dipergunakan sebagai validasi serta masukan untuk memperbaiki dan juga meningkatkan kualitas Bahasa pada media pembelajaran yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui revisi atau tidak Bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Validator: Ub Wahyuni, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom yang sesuai dalam setiap baris penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Indikator	No. Item	Deskripsi	Skor/Nilai				
Tugas	1	Penilaian kalimat harus sejalan dengan konteks pesan atau informasi yang hendak disampaikan, sesuai dengan struktur kalimat bahasa yang benar.	1	2	3	4	5
		Saran: Sudah sesuai dengan struktur kalimat yang efektif					✓
	2	Kalimat telah memiliki makna penuh.					✓
Komunikatif	3	Pemilihan bahasa yang sederhana melibatkan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.					✓
	4	Pesan atau informasi disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan menarik dalam komunikasinya.					✓
		Saran: sudah sesuai dan bahasa yang digunakan jelas dalam berkomunikasi					
Dialogis dan Interaktif	5	Pemilihan kata dapat menyebabkan siswa merasa senang ketika membaca.					✓
		Saran: sudah sesuai					
	6	Pemilihan bahasa bisa meningkatkan rasa percaya diri.					✓
Konsistensi dengan Perkembangan Peserta Didik	7	Pemilihan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.					✓
		Saran: sudah sesuai					
	8	Pemilihan bahasa yang berkaitan dengan tingkat kesulitan dapat membantu pada perkembangan awal.					✓
Kesesuaian dengan kebutuhan bahasa		Saran: sudah sesuai					
	9	Penggunaan kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia dan merupakan kalimat EBI.					✓

Variabel	Indikator	Deskripsi	Nilaim
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Ciri Ciri Indonesia Sekolah Dasar	Tugas	Pemilihan kalimat harus sejalan dengan konteks pesan atau informasi yang hendak disampaikan, sesuai dengan struktur kalimat bahasa yang benar.	1
		Kalimat telah memiliki makna penuh.	2
	Komunikatif	Pemilihan bahasa yang sederhana melibatkan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.	3
		Pesan atau informasi disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan menarik dalam komunikasinya.	4
	Dialogis dan Interaktif	Pemilihan bahasa bisa meningkatkan rasa percaya diri.	5
		Pemilihan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.	6
	Konsistensi dengan Perkembangan Peserta Didik	Pemilihan bahasa yang berkaitan dengan tingkat kesulitan dapat membantu pada perkembangan awal.	7
		Pemilihan bahasa yang berkaitan dengan tingkat kesulitan dapat membantu pada perkembangan awal.	8
		Pemilihan bahasa yang berkaitan dengan tingkat kesulitan dapat membantu pada perkembangan awal.	9
	Sesuai dengan kebutuhan bahasa	Pemilihan kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia dan merupakan kalimat EBI.	10

		Saran: kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan PUEBI
10	Penilaian sesuai mengikuti pedoman EBI.	✓
		Saran: penulisan ejaan sudah sesuai dengan PUEBI

Revisi/Saran
Perbaiki sesuai saran dan masukan saat memvalidasi data, kemudian, harus lebih cermat dalam membuat kalimat, penulisan ejaan dan tanda baca.

Kesimpulan:

Materi sangat sesuai

Materi sesuai dengan sedikit revisi

Materi tidak sesuai

☐
☒
☐

Jambi, 21 Desember 2023


Ub Wahyuni, S.Pd, M.Pd

lampiran 7: Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Kedua

VALIDASI AHLI BAHASA

Penyusun : ☐ Muhammad Ihsan

Program Studi : ☐ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian : ☐ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar

Selamat pagi dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar. Oleh karena itu, melalui angket ini Bapak/Ibu diharapkan untuk memberikan penilaian terhadap Bahasa pada media pembelajaran yang telah saya buat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan dipergunakan sebagai validasi serta masukan untuk memperbaiki dan juga meningkatkan kualitas Bahasa pada media pembelajaran yang telah dibuat, sehingga dapat diterima sesuai atau tidak Bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Validator: Uli Wahyuni, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom yang sesuai dalam setiap baris penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Indikator	No Item	Deskriptor	Skor/Nilai
Tugas	1	Peralihan kalimat harus sejalan dengan konteks pesan atau informasi yang hendak disampaikan, sesuai dengan struktur kalimat bahasa yang benar. Saran: Sudah sesuai dengan struktur kalimat yang efektif	1 2 3 4 5 ✓
	2	Kalimat tidak memiliki makna ganda. Saran: sudah sesuai	1 2 3 4 5 ✓
	3	Pemakaian bahasa yang sederhana, efektifitas penggunaan bahasa yang mudah dimengerti. Saran: bahasa yang digunakan sudah sesuai dan mudah di pahami	1 2 3 4 5 ✓
Komunikasi	4	Pesan atau informasi disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan menarik (dalam komunikasi). Saran: sudah sesuai dan bahasa yang digunakan jelas dalam berkomunikasi	1 2 3 4 5 ✓
	5	Peralihan kata dapat menghubungkan siswa merasa senang ketika membaca. Saran: sudah sesuai	1 2 3 4 5 ✓
Dialog dan Interaksi	6	Pemakaian bahasa bisa meningkatkan rasa percaya diri. Saran: sudah sesuai	1 2 3 4 5 ✓
	7	Pemakaian bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa. Saran: sudah sesuai	1 2 3 4 5 ✓
Keseluruhan dengan Perbaikan Perbaikan	8	Pemakaian bahasa yang berhubungan dengan kalimat yang dapat membantu memahami. Saran: sudah sesuai	1 2 3 4 5 ✓
	9	Pemakaian kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia dan dengan pola kalimat EBL. Saran: sudah sesuai	1 2 3 4 5 ✓

Tabel Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa			
Variabel	Indikator	Deskriptor	Nilaim
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar	Tugas	Peralihan kalimat harus sejalan dengan konteks pesan atau informasi yang hendak disampaikan, sesuai dengan struktur kalimat bahasa yang benar.	1
		Kalimat tidak memiliki makna ganda.	2
	Komunikasi	Pemakaian bahasa yang sederhana, efektifitas penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.	3
Dialog dan Interaksi	Komunikasi	Pesan atau informasi disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan menarik dalam komunikasi.	4
		Pemakaian bahasa bisa meningkatkan rasa percaya diri.	5
	Keseluruhan dengan Perbaikan Perbaikan	Pemakaian bahasa yang berhubungan dengan kalimat yang dapat membantu memahami.	6
		Pemakaian kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia dan dengan pola kalimat EBL.	7
Keseluruhan dengan Perbaikan Perbaikan	Keseluruhan dengan Perbaikan Perbaikan	Pemakaian bahasa yang berhubungan dengan kalimat yang dapat membantu memahami.	8
		Pemakaian kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia dan dengan pola kalimat EBL.	9
	Keseluruhan dengan Perbaikan Perbaikan	Pemakaian bahasa yang berhubungan dengan kalimat yang dapat membantu memahami.	10
		Pemakaian kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia dan dengan pola kalimat EBL.	11

		Saran: kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan PUEBI							
	10	Pemakaian ejaan mengikuti pedoman EBI.							✓
		Saran: penulisan ejaan sudah sesuai dengan PUEBI							

Revisi/Saran

Perbaiki sesuai saran dan masukan saat memvalidasi data, kemudian, harus lebih cermat dalam membuat kalimat, penulisan ejaan dan tanda baca.

Kesimpulan:

Materi sangat sesuai

Materi sesuai dengan sedikit revisi

Materi tidak sesuai

Jambi, 21 Desember 2023

Uli Wahyuni, S.Pd, M.Pd

lampiran 8: Modul Ajar



A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: MUHAMMAD ILHAM
Instansi/ Sekolah	: SDN 11171 MUARA BULIAN
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: X 35 Menit
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menangkap dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.

Fase C Berdasarkan Elemen

Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar) dan audio.
Membaca dan Meminta	Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan puisi, puisi) dari teks dan/atau audiovisual.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya; menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif, dan kritis; mempresentasikan imajinasi secara kreatif.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan keesastran untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri

	sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.
Tujuan Pembelajaran	Bab ini akan mengajarkan kalian untuk menjadi pribadi yang cinta tanah air melalui pengenalan sejarah lewat wisata ke museum/bangunan bersejarah, mengenal simbol, petunjuk, dan informasi di lokasi wisata, serta menerima dan membuat informasi lewat pengumuman.
Profil Pancasila	- Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia - Berkebhinekaan Global - Mandiri - Bermalar - Kritis - Kreatif
Kata kunci	- Huruf kapital - Kalimat perintah - Menulis angka dan bilangan - Membaca tatap/memindai (scanning) - Menulis pengumuman

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah siswa :
30 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
- Asesmen individu
- Asesmen kelompok
Jenis Asesmen :
- Presentasi - Produk - Tertulis - Unjuk Kerja - Tertulis
Model Pembelajaran
Tatap muka
Ketersediaan Materi :
- Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YATIDAK - Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YATIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
Individu

lampiran 9: Penilaian Angket Respon Pendidik

Angket Respon Guru

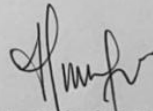
Nama : Alna Wulandari, S.Pd

Guru Kelas : V, SDN 111/I Muara Bulian

No. Item	Deskriptor	Sekor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Cakupan materi pada media pembelajaran interaktif yang disajikan tersebut sudah jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Kesesuaian terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					✓
3.	Media yang disajikan sesuai dengan materi					✓
4.	Tampilan video interaktif dalam media pembelajaran dapat mendorong minat belajar peserta didik					✓
5.	Pertanyaan stimulus sesuai terhadap materi pembelajaran				✓	
6.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan secara individu				✓	
7.	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada Media interaktif mudah dipahami					✓
8.	Penggunaan gambar – gambar membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya					✓
9.	Refleksi yang disajikan dapat menumbuhkan percaya diri peserta didik				✓	
10.	Warna dan tata bahasa/tulisan pada media pembelajaran sudah sesuai dan menarik					✓

Muara Bulian, 4 Januari 2024

Guru Kelas V



Alna Wulandari, S.Pd

NIP. 198903022010012001

lampiran 10: Penilaian Angket Respon Peserta Didik (Kelompok Kecil)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Muhammad Alif Rizki
 Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik.					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar			✓		
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Hesky Setyaningsih
 Kelas : V (5)

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik.					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Priyadita R. Rahi
 Kelas : V (5)

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik.					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar			✓		
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Rizka Q. S. H. H.
 Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik.					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Viren dionisius
Kelas : V C 10

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Aghniyah Baid
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

lampiran 11: Penilaian Angket Respon Peserta Didik (Kelompok Besar)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : muhammad Aida tigh
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Hedy Setiawaningsih
Kelas : V (5)

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Digla Afrika N. Nadi
Kelas : V (5)

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Azka Agita N. Nadi
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Vereen Astuti PurditaKelas : V CUMA

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Asep, An BaidKelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Nazilah FitriyahKelas : V G

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Alvin AlvinKelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Deni Z. Faridul
Kelas : V CUMA

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik			✓		
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik			✓		
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya			✓		

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Deni Z. Faridul
Kelas : V CUMA

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik			✓		
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik			✓		
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya			✓		

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Adi Cidra
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik	✓				
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik			✓		
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya	✓				✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Adi Cidra
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Verni NurfitriKelas : V CUMA

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Daffa Fakhri SimanKelas : 5

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Azzetia BaidKelas : 5

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Nadiah FikriyahKelas : 5

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Deni Z. Farid
Kelas : 2

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketemuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3	Kecernaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar		✓			
6	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Deni Z. Farid
Kelas : 2

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketemuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3	Kecernaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Deni Z. Farid
Kelas : 2

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketemuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3	Kecernaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : 20
Kelas : 2

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketemuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik	✓	✓	✓	✓	✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami					✓
3	Kecernaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya	✓	✓	✓	✓	✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Nadiah FikriyahKelas : V 6

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik			✓		
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik			✓		
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Azka Dzikri FauzanKelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik			✓		
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Hasbiy Syahputra NurulKelas : V (5)

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami			✓		
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Ahmad RomadhonKelas : IV B

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Hafidza RizkiyantiKelas : IV (5)

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan media sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media pembelajaran interaktif membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

lampiran 12: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian




PEMERINTAH KABUPATEN BATANGHARI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 111/I MUARA BULIAN

Alamat : Jln. Letnan Abu Bakar RT.11/03 Komplek Air Panas Akreditasi : B NPSN 10500113 NSS:101100103111 Kode Pos : 36613

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421.2/16/02/SD-111/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 111/I Muara Bulian Kelurahan Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari, Menerangkan :

Nama : **Muhammad Ilham**
 NIM : A1D120080
 Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah Melaksanakan Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 111/I Muara Bulian Kelurahan Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari, pada tanggal 05 Januari S/d 05 Februari 2024. Dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar”**

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muara Bulian, 05 Februari 2024
KEPALA SEKOLAH

YULIA SASMIARTI, S.Pd
NIP.197702131998112001

lampiran 13: Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



lampiran 14: Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar



lampiran 15: Bukti Cek Turnitin oleh TIMTAM

13.37 LTE

< Muhammad Ilham judul_ PENGEMBA... v

Muhammad Ilham judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI CINTA INDONESIA SEKOLAH DASAR

ORIGINALITY REPORT

13%	%	9%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	3%
2	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
4	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1%
6	Submitted to Landmark University Student Paper	<1%
7	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%

8	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	<1%
9	Ipah Apipah, Heps Nindiasari, Sukirwan Sukirwan. "Pengembangan Instrumen Soal Literasi Numerasi pada Materi Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas VIII MTs", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023 Publication	<1%

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Muhammad Ilham dilahirkan di Tanjung Raden, Sarolangun, Provinsi Jambi pada hari Minggu 25 Agustus 2002. Penulis merupakan anak bungsu dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Baharuddin dan Ibu Siti Subaidah. Penulis merupakan warga negara Indonesia yang bertempat tinggal di Desa

Tanjung Raden, Kecamatan Limun, Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi. Jenjang Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis dimulai pada tahun 2008-2014 menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 144/VII Kecamatan Limun. Selanjutnya pada tahun 2014- 2017 penulis melanjutkan menempuh pendidikan MTs Negeri 3 Sarolangun. Tahun 2017-2020 Penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Sarolangun. Pada tahun 2020 penulis meneruskan pendidikan di Universitas Jambi dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail;

muhammadilham2018@gmail.com