

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS III SD NEGERI 105 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Rena Rustiana

NIM : 06131282025019

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS III SD NEGERI 105 PALEMBANG**

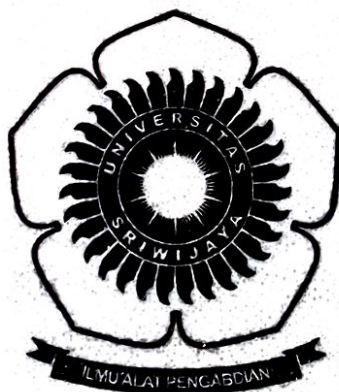
SKRIPSI

Oleh :

Rena Rustiana

NIM : 06131282025019

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS III SD NEGERI 105 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Rena Rustiana

NIM : 06131282025019

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS III SD NEGERI 105 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Rena Rustiana

NIM : 06131282025019

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS III SD NEGERI 105 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Rena Rustiana

NIM : 06131282025019

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



2. Anggota : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.



Palembang. Desember 2023

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rena Rustiana

NIM : 06131282025019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital berbasis *Canva* Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas III SD Negeri 105 Palembang” ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keliruan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 20 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dari/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan



A5083AJX43564133

Rena Rustiana

NIM. 06131282025019

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kepada Allah SWT. atas segala nikmat dan rahmat-Nya. Atas ridho Allah SWT. saya dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tentunya banyak pihak yang membantu saya dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih banyak atas keterlibatannya. Dengan segala rasa syukur dan hormat, maka saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Rena Rustiana, terima kasih karena telah berjuang dan tidak berhenti berusaha untuk mencapai tujuanmu.
2. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Nata Miriadi dan Ibu Herawati yang selalu membimbing, mendukung, dan mendidik saya dalam perjalanan saya, serta terima kasih untuk setiap doa yang telah dipanjatkan sehingga putrimu bisa berada di titik ini.
3. Satu-satunya saudara kandung saya Rini Rusniati dan kedua keponakan saya Zia Zahira serta Zafran Alfarizky, terimakasih sudah hadir dalam perjalanan saya dan memberikan semangat serta dukungan untuk setiap langkah yang saya lewati.
4. Keluarga Heda, terkhusus sepupu saya Fitri Kurniati yang telah memberikan arahan dan masukan terkait penyusunan skripsi ini.
5. Keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungannya pada setiap proses yang saya lalui.
6. Sahabat seperjuangan saya mulai dari maba hingga saat ini, Dwi Lucyulita Hendly, terima kasih atas segalanya dan semoga kita dipertemukan dengan kesuksesan yang selalu kita impikan bersama.
7. Sahabat saya Ica Monika dan Fadilah Prastikawati, terimakasih sudah menjadi tempat berbagi senang dan sedih selama perkuliahan.
8. Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perhatian dan kesabaran.

9. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penelitian skripsi ini.
10. Seluruh Bapak / Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
11. Keluarga besar SD Negeri 105 Palembang, terkhusus Ibu Qodarianti Rahma, S.Pd. SD, Ibu Yulida Ariana, M.Pd., Ibu Amelia Febriani, S.Pd. SD., dan peserta didik kelas III B.
12. Seluruh teman-teman PGSD angkatan 2020, semoga dipertemukan kembali dalam kesuksesan.
13. Almamater Universitas Sriwijaya.

MOTTO

Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuannya.

PRAKATA

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Canva* Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas III SD Negeri 105 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Ketua Program Studi, Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Serta terima kasih kepada Bunda Harini, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran dalam perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Desember 2023
Penulis,

Rena Rustiana
NIM. 06131282025019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUSN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA	viii
DAFTARA ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Bahan Ajar	6
2.1.1 Fungsi Bahan Ajar	6
2.1.2 Jenis Bahan Ajar	7
2.2 Bahan Ajar Digital.....	8
2.3 Aplikasi <i>Canva</i>	9
2.3.1 Kelebihan Aplikasi <i>Canva</i>	10
2.3.2 Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i>	10
2.4 Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	10
2.5 Analisis Materi Perubahan Wujud Benda.....	12
2.6 Penelitian Relevan	13
2.7 Kerangka Berfikir	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Pengembangan.....	16
3.2 Jenis Penelitian	16
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	17
3.4 Waktu dan Tempat Peneltian.....	18
3.5 Prosedur Penelitian	18

3.5.1 <i>Analisis</i> (Analisis).....	19
3.5.2 <i>Design</i> (Perencanaan).....	19
3.5.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	20
3.5.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	21
3.5.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	21
3.6 Teknik Pengumpulan Data	22
3.6.1 Wawancara	22
3.6.2 Angket	23
3.6.3 Dokumentasi.....	26
3.7 Teknik Analisis Data	26
3.7.1 Analisis Data Wawancara.....	26
3.7.2 Analisis Data Lembar Validasi Ahli.....	26
3.7.3 Analisis data Angket Respon Guru dan Peserta Didik	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.2 Hasil Pengembangan	38
4.2.1 <i>Analisis</i> (Analisis).....	38
4.2.2 <i>Design</i> (Perencanaan).....	42
4.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	43
4.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	52
4.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	58
4.3 Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	12
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	23
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	24
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	24
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	25
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	25
Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Materi.....	27
Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Media	29
Tabel 3.8 Kategori Nilai Validasi	31
Tabel 3.9 Kategori Kevalidan Produk.....	31
Tabel 3.10 Angket Respon Guru	32
Tabel 3.11 Angket Respon Peserta Didik	34
Tabel 3.12 Kategori Nilai Angket Respon.....	35
Tabel 3.13 Kategori Kepraktisan Produk.....	36
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	39
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	40
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Materi.....	49
Tabel 4.6 Hasil Revisi dari Ahli Materi	49
Tabel 4.7 Revisi Ahli Media	51
Tabel 4.8 Hasil Revisi dari Ahli Media	52
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 1	53
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 2.....	54
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru Kelas III B	55
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	56
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulassi Angket Respon Peserta Didik	57
Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Guru	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	15
Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE.....	18
Gambar 3.2 <i>Cover</i> Bahan Ajar Digital.....	20
Gambar 4.1 <i>Cover</i> Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 3	37
Gambar 4.2 Kerangka Bahan Ajar Digital (<i>Flow Chart</i>).....	43
Gambar 4.3 Membuka Situs <i>Canva</i> Pada <i>Google Chrome</i>	44
Gambar 4.4 Tampilan Awal Aplikasi <i>Canva</i>	44
Gambar 4.5 Halaman Awal Sebelum di Desain.....	44
Gambar 4.6 Memilih Desain Bahan Ajar Digital.....	45
Gambar 4.7 Memilih elemen Bahan Ajar Digital	45
Gambar 4.8 Menambahkan Teks Bahan Ajar Digital	45
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi dan Angket Respon	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul.....	72
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	73
Lampiran 3 <i>Storyboard Layout</i> Bahan Ajar Digital.....	75
Lampiran 4 <i>Storyboard Prototype</i> Bahan Ajar Digital	103
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	117
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol	118
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	119
Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	120
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	121
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media	127
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	130
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi.....	131
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Materi	134
Lampiran 14 Angket Respon Guru	135
Lampiran 15 Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil	137
Lampiran 16 Angket Respon Uji Coba Kelompok Besar	149
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan	173
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi	176
Lampiran 19 Hasil Pengecekan Similarity.....	179
Lampiran 20 Surat Pengecekan Similarity.....	180
Lampiran 21 Produk Hasil Penelitian	182

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
CANVA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
DI KELAS III SD NEGERI 105 PALEMBANG**

Rena Rustiana (06131282025019)

06131282025019@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

Marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar digital berbasis *Canva* menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD Negeri 105 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi dari ahli materi memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat valid. Validasi dari ahli media memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat valid. Angket respon guru memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat valid. Angket respon peserta didik pada uji coba tahap 1 memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat praktis. Angket respon peserta didik pada uji coba tahap 2 memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar digital berbasis *Canva* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar, *Canva*, Model *Problem Based Learning*, Perubahan Wujud Benda

Development Of Canva-Based Digital Teaching Materials Using A Problem Based Learning Model On Material For Changing The Form Of Objects In Grade III Elementary School

Rena Rustiana (06131282025019)

06131282025019@student.unsri.ac.id

Supervisor: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

Marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to produce Canva-based digital teaching material products using the Problem Based Learning model on material for changing the form of objects in grade III State Elementary School 105 Palembang. The type of research used is research and development with the ADDIE model which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques used were validation sheets, interviews, questionnaires, and documentation. Validation from material experts obtained a percentage of 96% with a very valid category. Validation from media experts obtained a percentage of 98% with a very valid category. The teacher response questionnaire obtained a percentage of 98% with a very practical category. The student response questionnaire in the phase 1 trial obtained a percentage of 97% with a very practical category. The student response questionnaire in the phase 2 trial obtained a percentage of 100% with a very practical category. Thus, it can be concluded that Canva-based digital teaching material products are suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Teaching Materials, Canva, Model Problem Based Learning, Change of Form of Objects

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan saat ini dihadapkan dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Kemajuan ini menjadikan pendidikan lebih berkembang untuk menyesuaikan dengan kemajuan yang ada. Salah satu perubahan yang terjadi adalah proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran tentu membutuhkan bahan ajar sebagai panduan belajar bagi peserta didik. Bahan ajar merupakan kumpulan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan lengkap berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran. Namun bahan ajar yang ada didalam buku paket dianggap masih minim, maka perlu dikembangkan bahan ajar sebagai pendamping buku siswa yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Saat ini proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar masih menggunakan bahan ajar dalam cetak atau buku paket sedangkan perkembangan zaman saat ini menuntut semua kegiatan proses pembelajaran menggunakan teknologi. Untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman, perlu dilakukan pengembangan dalam penggunaan bahan ajar yang tadinya menggunakan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar digital. Bahan ajar digital merupakan evolusi dari bahan ajar cetak yang memanfaatkan teknologi dengan menawarkan berbagai manfaat untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret, kontekstual, interaktif serta adaptif dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sutanto dkk., 2022). Selain itu pengembangan bahan ajar digital ini juga bertujuan untuk lebih menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Bahan ajar digital juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kreatif, memecahkan

masalah, dan termotivasi (Dewi dkk., 2021). Hal tersebut dapat membantu mewujudkan tujuan pendidikan pada saat ini.

Pada proses pembelajaran guru bisa menggunakan bermacam-macam model pembelajaran. Salah satu model yang bisa digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (*student centered*), diharapkan peserta didik mampu secara optimal melakukan eksplorasi, investigasi, dan memecahkan masalah, sehingga minat belajar akan tumbuh. (Ningsih dkk., 2018). Dalam pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning*, permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut penerapan model *Problem Based Learning* dapat membuat pemikiran peserta didik yang abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu penerapan model *Problem Based Learning* atau model pembelajaran berbasis masalah ini dapat memberikan pembelajaran yang realistis sesuai dengan peristiwa yang ada di lingkungan peserta didik.

Di tingkat sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang secara sistematis mencari pengetahuan tentang alam, sehingga IPA tidak hanya fakta, konsep atau prinsip-prinsip melainkan juga melibatkan suatu proses penemuan (Karim, 2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari adalah materi perubahan wujud benda. Contoh penerapan materi perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari adalah air yang berubah menjadi es saat di masukkan ke dalam kulkas, es yang mencair ketika di letakkan di luar kulkas, dan uap yang muncul saat memasak air. Perubahan wujud benda ini bisa terjadi karena peristiwa pelepasan dan penyerapan kalor (Nurkaidah, 2020). Sehingga berdasarkan Kompetensi Dasar 3.1 Mencari informasi mengenai konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai cara seperti penjelasan lisan, tulisan, visual atau eksplorasi lingkungan dan 4.1 Menyampaikan hasil data mengenai konsep perubahan wujud benda dalam aktivitas harian melalui penyajian

secara lisan, tertulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif, peserta didik dapat mengidentifikasi proses perubahan wujud benda yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang sejenis dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kharisma Nisa (2022) yang berjudul Pengembangan bahan ajar digital berbasis pendekatan saintifik pada materi perpindahan kalor untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasilnya secara umum bahan ajar digital yang dikembangkan sudah sesuai dengan kelayakan aspek materi, bahasa dan media sesuai validasi ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Ketiga hasil validasi menyatakan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan oleh Kharisma Nisa sangat layak digunakan. Kesamaan penelitian yang dilakukan Kharisma Nisa dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar digital untuk peserta didik. Sedangkan perbedaan kedua penelitian tersebut terletak pada materi pembelajaran, kelas dan metode pengembangan yang digunakan. Kharisma Nisa mengembangkan bahan ajar digital pada materi perpindahan kalor di kelas V SD dengan menggunakan model *saintific learning*, sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar digital sebagai pendamping buku siswa untuk menambah pemahaman materi peserta didik mengenai materi perubahan wujud benda. Sehingga penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Canva* Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas III SD Negeri 105 Palembang”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana karakteristik bahan ajar yang digunakan di kelas III SD Negeri 105 Palembang?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi Perubahan Wujud Benda di kelas III SD Negeri 105 Palembang?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar digital berbasis *canva* menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi Perubahan Wujud Benda di kelas III SD Negeri 105 Palembang?
4. Bagaimana kepraktisan bahan ajar digital berbasis *canva* menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi Perubahan Wujud Benda di kelas III SD Negeri 105 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan karakteristik bahan ajar yang digunakan di kelas III SD Negeri 105 Palembang.
2. Mendeskripsikan tahapan pengembangan bahan ajar digital berbasis *canva* menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD Negeri 105 Palembang.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital berbasis *canva* menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD Negeri 105 Palembang.
4. Mendeskripsikan kepraktisan dalam penggunaan bahan ajar digital berbasis *canva* menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD Negeri 105 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang akan didapat dari penelitian ini:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital dari penelitian diharapkan dapat berkontribusi baik dalam pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik

2. Bagi Guru

Produk bahan ajar digital yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam penyajian media dalam pembelajaran yang dekat dengan aktivitas peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan dapat memberikan keterampilan pengembangan bahan ajar berbentuk digital untuk mendukung kompetensi profesional guru tercapai.

4. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan mampu membimbing peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang telah diprogramkan berdasarkan buku siswa, membantu peserta didik mendapatkan bahan ajar sebagai pendamping dan pelengkap buku siswa, memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi perubahan wujud benda, dan membangun pengetahuan peserta didik melalui pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Angraini, L., Fitri, R., & Darussyamsu, R. (2022). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik : literature review. *Bio-Pedagogi*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v11i1.62436>
- Azizah, N., & Syarifah. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam UHAMKA*, 12(2), 109–120.
- Benny A. Pribadi, D. A. P. P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar (Edisi 2)*. 1–294. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/idik4009-pengembangan-bahan-ajar-edisi-2/>
- Dewi, K., Sumarmi, S., & Putra, A. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), 93–103. <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i2.11960>
- Fauziah, N. F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Integrasi Sains dan Islam Kelas X SMA/MA Materi Alat Optik, Suhu dan Kalor, Listrik Dinamis, dan Gelombang Elektromagnetik. *Skripsi*, 8–32. [http://eprints.walisongo.ac.id/6866/3/BAB II.pdf](http://eprints.walisongo.ac.id/6866/3/BAB%20II.pdf)
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital.

- Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hirzan, L., & Yuhendri, M. (2020). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik untuk Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 142–146. <https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.58>
- Karim, A. A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda pada Kelas V SDN 3 Siwalempu Melalui Pendekatan CTL. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(2), 4.
- Komariah, Y. (2018). Jenis-Jenis Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter Dalam pembelajaran Apresiasi*

Sastra Di Sm, 5, 11.
<http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/910/652#>

Kurino, Y. D. (2020). Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 150–154.
<https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2240>

Magdalena, I., & , Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini , Maulidia Ayu Fitriani, A. A. P. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)

Ningsih, S. M., Irawati, S., & Idrus, I. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 34–43.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.34-43>

Nurkaidah. (2020). Meningkatkan Pelajaran IPA tentang Perubahan Wujud Benda Melalui Metode Demonstrasi Kelas 5 SDIT Al Fatih Depok. *Ilmu Pendidikan*, 15(2), 104–110. <http://sintesa.stkip-arahmaniyah.ac.id>

Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>

Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
<https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>

- Rawe, T. (2022). Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Ciburur. *Jurnal Instruksional*, 3(2), 164–172. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/12503%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/download/12503/6932%0Ahttps://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82–92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(2), 92–101. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>
- Sutanto, S. S., Irwan Koto, & Endang Widi Winarni. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 175–187. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.23196>
- Syahrial, H. dan. (2020). *DESAIN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN*. July, 1–23.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Wardhani, L. K. (2018). Pengembangan Kit Media Untuk Merangsang Kreativitas Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Di Global. *Skripsi*, 14–71.

Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Metode Eksperimen dalam Konsep Perubahan Wujud Benda. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>