

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA PEREDARAN
DARAHKU SEHAT KELAS V SD NEGERI 5 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Fikri

NIM: 06131281924075

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA PEREDARAN
DARAHKU SEHAT KELAS V SD NEGERI 5 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Fikri

NIM: 06131281924075

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,

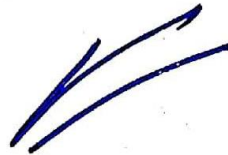


Drs. Marwan Pulungan, M. Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA PEREDARAN
DARAHKU SEHAT KELAS V SD NEGERI 5 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Fikri

NIM: 06131281924075

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Drs. Marwan Palungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004


Mengetahui,

Ketua Jurusan,



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

Koordinator Prodi PGSD,



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA PEREDARAN
DARAHKU SEHAT KELAS V SD NEGERI 5 INDRALAYA**

SKRIPSI

Muhammad Fikri

NIM: 06131281924075

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 22 Februari 2023

TIM PENGUJI

Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. 

Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. 

Palembang, Maret 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PGSD,


Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fikri
NIM : 06131281924075
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Fikri

NIM. 06131281924075

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, rasa syukur selalu saya panjatkan kepada Allah Subhanahuwata'ala yang atas kehendaknya dapat terselesaikannya skripsi ini. Tak lupa Sholawat beserta salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan kita, Nabi Muhammad Salallahu'alaihi wa salaam. Sebagai bukti perjuangan menempuh studi S1 ini, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Keluarga tercinta, khususnya Mamak dan Abah tersayang yang selalu memberikan do'a dan dukungan yang tak henti-hentinya selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, serta mbak-mbak saya terkasih yang selalu memberikan do'a dan dukungan.
2. Seluruh keluarga besar SD Negeri 5 Indralaya yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian, yaitu Kepala sekolah, Bapak/Ibu guru, dan peserta didik yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan selama melakukan penelitian, untuk itu saya mengucapkan banyak terima kasih.
3. Semua teman-teman PGSD angkatan 2019 yang saling memberikan dukungan selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
4. Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu saya banggakan.

MOTTO: *“Hargai setiap momen dalam hidup, sebelum ia menjadi kenangan”*

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Maret 2023

Penulis,



Muhammad Fikri

NIM. 06131281924075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
TELAH DIUJI DAN LULUS.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Identifikasi Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.6.2 Manfaat Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Pengembangan.....	6
2.2 Media Pembelajaran	7
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
2.3 Macam-Macam Aplikasi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif	10

2.3.1 Canva.....	10
2.3.2 Powtoon	10
2.3.3 Microsoft PowerPoint.....	11
2.4 Canva.....	12
2.4.1 Pengertian Canva.....	12
2.4.2 Langkah-Langkah Penggunaan Canva	12
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Canva	13
2.5 Pembelajaran Tematik.....	13
2.5.1 Tema Sehat itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat	14
2.5.2 Kompetensi Inti.....	14
2.5.3 Kompetensi Dasar.....	15
2.5.4 Tujuan Pembelajaran	16
2.6 Penelitian yang Relevan	16
2.7 Kerangka Berpikir	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Subjek Penelitian.....	20
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.4 Prosedur Penelitian.....	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.5.1 Lembar Validasi.....	23
3.5.2 Angket.....	23
3.6 Instrumen Penelitian.....	23
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	23
3.6.2 Instrumen Validasi Ahli Materi	25
3.6.3 Angket Respon Peserta Didik	26
3.6.4 Angket Respon Guru	27
3.7 Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	31
4.2 Hasil Penelitian.....	31

4.2.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	31
4.2.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	32
4.2.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	35
4.2.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	54
4.3 Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar IPA.....	15
Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia.....	15
Tabel 3. 1 Lembar Validasi Ahli Media.....	24
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	25
Tabel 3. 3 Angket Respon Peserta Didik	26
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru.....	27
Tabel 3. 5 Pedoman Skor Penilaian Angket Validasi dan Respon Guru	29
Tabel 3. 6 Pedoman Skor Penilaian Angket Respon Peserta Didik.....	29
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Produk	29
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik dan Respon Guru.....	30
Tabel 4. 1 Tampilan Media Pembelajaran	39
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 4. 4 Perbandingan Hasil Validasi.....	50
Tabel 4. 5 Revisi Materi.....	50
Tabel 4. 6 Revisi Media	51
Tabel 4. 7 Respon Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil.....	55
Tabel 4. 8 Respon Peserta Didik pada Uji Kelompok Besar	57
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik	59
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Guru	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 3. 2 Modifikasi Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 4. 1 Kerangka Media Pembelajaran Interaktif	34
Gambar 4. 2 Halaman <i>Login Canva</i>	35
Gambar 4. 3 Halaman Utama <i>Canva</i>	36
Gambar 4. 4 Fitur <i>Canva</i>	36
Gambar 4. 5 Menu <i>Animate</i>	37
Gambar 4. 6 Fitur <i>Link</i>	38
Gambar 4. 7 Menyimpan Hasil Media.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	70
Lampiran 2 Surat Permohonan Kesediaan Membimbing Skripsi.....	71
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	72
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI.....	74
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir	75
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	76
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	77
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	78
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media	79
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	83
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	85
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar	90
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Guru.....	95
Lampiran 16 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	96
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi.....	98
Lampiran 18 Hasil Pengecekan Similarity.....	103
Lampiran 19 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	104
Lampiran 20 Bukti Perbaikan Skripsi.....	105
Lampiran 21 Tabel Perbaikan Skripsi.....	106
Lampiran 22 Surat Izin Penjilidan	116

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA PEREDARAN
DARAHKU SEHAT KELAS V SD NEGERI 5 INDRALAYA**

Oleh:

Muhammad Fikri (06131281924075)
06131281924075@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Marwan Pulungan
marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya dan untuk mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan empat tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji cobakan kepada 36 peserta didik kelas V. Hasil penilaian validasi dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai rata-rata 96% dengan kategori sangat baik. Pada tahap implementasi, uji kelompok kecil dilakukan kepada 9 peserta didik dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji kelompok besar yang dilakukan terhadap 27 peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Pada angket respon guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Dari hasil angket respon peserta didik dan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Canva

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED
ON THE CANVA APPLICATION ON SUBTHEME PEREDARAN
DARAHKU SEHAT CLASS V SD NEGERI 5 INDRALAYA**

By:

Muhammad Fikri (06131281924075)
06131281924075@student.unsri.ac.id

Supervisor: Marwan Pulungan
marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on the Canva application on the sub-theme of peredaran darahku sehat for class V SD Negeri 5 Indralaya and to describe the responses of students and teachers to learning media. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model with four stages of Analysis, Design, Development and Implementation. Data collection techniques use validation sheets and questionnaires. Validation was carried out by material experts and media experts, and was tested on 36 grade V students. The results of the validation assessment from material experts obtained an average score of 93% in the very good category. The results of the validation assessment from media experts obtained an average value of 96% in the very good category. At the implementation stage, small group tests were conducted on 9 students and obtained an average score of 90% in the very good category. In the large group test stage conducted on 27 students, an average value of 94% was obtained in the very good category. In the teacher's response questionnaire, an average value of 95% was obtained in the very good category. From the results of the student and teacher response questionnaires, it can be concluded that the learning media developed are suitable for use as learning media.

Keywords: *Development, Interactive Learning Media, Canva*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya (Pane, 2017). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terencana dengan melibatkan informasi dan lingkungan untuk mempermudah siswa dalam belajar (Suprihatiningrum dalam Pakpahan, dkk., 2020). Dengan demikian, belajar dan pembelajaran merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain guna mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat komponen-komponen tertentu yang harus disiapkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Suardi, 2018:17).

Media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar materi yang diajarkan dapat diterima dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nugraha, dkk., (2021) yang menjelaskan bahwa upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional yang terus menerus dilakukan oleh pemerintah maupun masyarakat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya pengembangan kurikulum nasional dan lokal, peningkatan kompetensi guru, pengadaan media pembelajaran seperti buku dan alat pembelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan di sekolah. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Mashuri, 2019:4). Media dalam sebuah pembelajaran menempati posisi yang cukup penting, dimana media pembelajaran berguna untuk memperjelas dalam menyampaikan materi kepada

peserta didik dan dapat membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar akan meningkat. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton bagi peserta didik sehingga perhatian peserta didik lebih terpusat pada materi pembelajaran yang disajikan (Pakpahan, dkk., 2020).

Di zaman yang semakin canggih, guru dituntut harus dapat menyesuaikan media yang dipakai sesuai perkembangan zaman agar materi yang ingin disampaikan mudah diterima oleh peserta didik. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan perangkat komputer sebagai media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan guru salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif. Seels dan Glasgow (dalam Walid, 2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem media yang menyajikan materi pembelajaran melalui perangkat komputer kepada peserta didik yang tidak hanya menyimak penjelasan melalui video dan suara, tetapi juga dapat memberikan respon aktif yang menentukan kecepatan penyajian materi. Media pembelajaran interaktif memiliki beberapa unsur seperti unsur audio, gambar, video, dan animasi serta disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pengguna secara aktif. Dengan penggunaan media ini diharapkan dapat merangsang perasaan, pikiran, minat, serta perhatian peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan (Dewi, dkk., 2019).

Ada berbagai macam aplikasi pembuat media interaktif yang dapat digunakan oleh guru. Namun, banyak aplikasi yang fitur-fiturnya kurang lengkap sehingga akan menyulitkan dalam proses pembuatan media dan media yang dihasilkan pun kurang maksimal. Akan tetapi ada beberapa aplikasi yang menurut peneliti mempunyai fitur yang cukup lengkap salah satunya yaitu *canva*.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya (Pelangi, 2020:81). Selain itu, alasan penggunaan

aplikasi *canva* yaitu aplikasi *canva* memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki beragam desain *template*, animasi, gambar, dan bentuk huruf yang menarik, serta dapat menambahkan audio dan video sesuai kebutuhan. Sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti terhadap guru kelas V di SD Negeri 5 Indralaya, kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media pembelajaran buku saja tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik lain, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Dampaknya peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga sulit memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya”.

1.2 Batasan Masalah

Adapun untuk kemudahan pembahasan, permasalahan dibatasi pada:

- 1.2.1 Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPA.
- 1.2.2 Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *canva*.
- 1.3.2 Pada pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan pada subtema peredaran darahku sehat pembelajaran 1.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya?
- 1.4.2. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya?
- 1.4.3. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada subtema peredaran darahku sehat kelas V SD Negeri 5 Indralaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru terhadap pengembangan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan bermakna bagi peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1.6.2.1 Bagi peserta didik, pengembangan media ini diharapkan dapat membantu memahami materi yang diajarkan serta dapat membangkitkan semangat dalam mengikuti pelajaran.
- 1.6.2.2 Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau gambaran dalam membuat media interaktif berbasis *canva* serta hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
- 1.6.2.3 Bagi peneliti, menambah pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga bisa lebih baik lagi kedepannya.
- 1.6.2.4 Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik serta menambah koleksi media pembelajaran sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. Disajikan dalam *Seminar Nasional, Sains, dan Teknologi*, 2017, Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*. 5(1): 75-84.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*. 2(2): 11-21.
- Arizki, D. Z., & Maharani, S. D. (2022). Tingkat Presentase Kendala Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Di SD Negeri 1 Jebus Kabupaten Bangka Barat. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 9(1): 62-72.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(1): 49-56.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. 3(1), 35-42.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 1(1): 63-70.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(2): 119-124.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: Manfaat dan problematikanya. Disajikan dalam *Seminar Nasional Dies Natalis 56*, 8-9 Juli 2017, UNM Makassar.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*. 2(2): 48-53.
- Dwiqui, 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.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2(2): 204-210.

- Fitri, H. (2019). Pengembangan Buku Saku Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Bilangan Kelas VII SMP Negeri 8 Tarakan. *Skripsi*. Tarakan: Universitas Borneo Tarakan.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*. 5(4): 2384-2394.
- Kemdikbud. (2017). *Buku guru SD/MI Kelas V Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat (buku tematik terpadu kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2017). *Buku siswa SD/MI Kelas V Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat (buku tematik terpadu kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Maryunani, M. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva Untuk Kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 1(4): 190-196.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugraha, D., Maharani, S. D., & Gandi, I. (2021). Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Konkret Di SDN 11 Merapi Barat. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 8(2): 87-94.
- Nugroho, F. P. (2018). Pengembangan Media Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sumberbendo 3 Kabupaten Tulungagung. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2): 333-352.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2): 79-96.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kemenag RI.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran. Diklat*. Medan: FITK UINSU.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw. Disajikan dalam *Seminar Nasional Pendidikan*, 18 Maret 2017, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

- Sari, N. A., & Yuniastuti, Y. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 3(12): 1572-1582.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tan, H., Sembiring, S. B., & Sinaga, J. N. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Ms. Power Point Untuk Presentasi Pada SMA Methodist 6 Medan. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat (J-IbM)*. 2(1): 15-25.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1, ayat (5).
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Implementasi pembelajaran tematik kelas 1 SD. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1(2): 129-135.
- Walid, M. I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis GEOGEBRA dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. *Disertasi*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Widyawati, D. D. (2019). Pengembangan video pembelajaran powtoon pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III SD 2 Wergu Wetan Kudus. *Skripsi*. Semarang: FIP UNS.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. 2(1): 102-118.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19(1): 75-82.