

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI
CANVA DAN INSHOOT PADA PELAJARAN IPA
DI MIS TERPADU KOTA LANGSA**

SKRIPSI

**Disusun oleh
FITRI KENAH
1052018071**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**

2023

SKRIPSI

**Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan Pada
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Diajukan Oleh:

**FITRI KENAH
NIM. 1052018071**

**Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

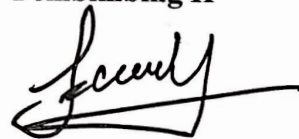
Disetujui Oleh

Pembimbing I



**Dr. Melita, M.pd.
NIDN: 2005066903.**

Pembimbing II



**Fenny Anggreni, M.pd
NIND. 2004018801**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA
DAN INSHOOT PADA PELAJARAN IPA DI MIS TERPADU
KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal :

06 Februari 2023 M

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,



Dr. Jelita, M.Pd

NIDN. 2005066903

Sekretaris,



Nur Balqis Mutia, M.Pd

NIDN. 1321079202

Anggota,



Chery Julida Panjaitan, M.Pd

NIDN. 2024078301

Anggota,




Rika Restella, M.Pd

NIDN. 2015099102

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa




Zainal Abidin, MA

NIP. 19750603 200801 1 009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri kenah
Tempat/Tanggal Lahir : Rampah 21-Januari -2001
NIM : 1052018071
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/PGMI
Alamat : Desa Rampah Serbajadi, kab .
Aceh Timur l

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Media Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Dan Inshoot Pada Pelajaran IPA Di MIS Terpadu Kota Langsa adalah tugas akhir yang benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan dan pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar benarnya.

Langsa, 29 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Fitri Kenah

Nim. 1052018071

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puja dan puji beserta Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, dengan senantiasa mengharap Ridha-nya. Hanya atas karunianya penulis telah dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Dan Inshoot Pada Pelajaran IPAdi MIS Terpadu Kota Langsa”**. Salawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta penerusnya yang telah setia tulus ikhlas untuk meneruskan dan menjaga kemaslihatan umat.

Pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada seluruh dosen yang telah membimbing dan memberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Ucapkan terimakasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan motivasi saat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Ketua Jurusan Fakultas PGMI yang telah memberi arahan dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. IbuDr. Jelita, M.Pd selaku pembimbing pertama saya dalam penulisan skripsi ini yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memberi saran-saran dan motifasi dalam penyusunan skripsi ini

5. Ibu Fenny Anggreni, M.Pd selaku pembimbing kedua sayadalam penulisan skripsi ini yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memberi saran-saran dan motifasi dalam penyusunan skripsi ini
6. Kepada keluarga tercinta, kedua orang tua, yang senantiasa mendoakan, mengasihi, memotivasi, memfasilitasi dan selalu menginspirasi penulis dalam setiap langkah kehidupan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak, guna lebih sempurnanya skripsi ini. Mudah-mudahan Skripsi ini ada manfaatnya bagi pengembang ilmu Pengetahuan.

Langsa, 27 November 2022

Fitri Kenah

ABSTRAK

Guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan media visual berupa gambar dengan penjelasan di papan tulis dan juga buku paket yang ada didalam kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media ajar menggunakan aplikasi canva dan inshoot pada pelajaran IPA di kelas V di MIS Terpadu Kota Langsa dan untuk mengetahui pengaruh media ajar berbasis aplikasi canva dan inshoot terhadap hasil belajar IPAsiswa di kelas V MIS Terpadu Kota Langsa. Metode penelitian digunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian adalah ahli media (dosen IAIN Langsa) dan siswa kelas V MIS Terpadu Kota Langsa. Instrumen yang digunakan adalah tes berbentuk essay dengan jumlah 5 soal. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media aplikasi canva dan inshoot dinyatakan layak dan praktis digunakan dimana hasil validator dari ahli media 70%, ahli materi 80%, dan ahli bahasa 80% serta kepraktisan media sebesar 67,14%. Sedangkan hasil SPSS menyatakan bahwa $t_{sig} \leq 0,05$ yaitu $0,00 \leq 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media canva dan inshoot layak dan praktis digunakan serta berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA.

Kata Kunci: Media Ajar, Aplikasi Canva dan Inshoot

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media	6
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.3 Prinsip Media Pembelajaran	11
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	12
2.1.5 Karakteristik Media Pembelajaran	13
2.2 Media Canva dan Inshoot	14
2.2.1 Pengertian Media Canva dan Inshoot	14
2.2.2 Pemanfaatan Media Canva dan Inshoot	14
2.2.3 Cara Menginstal Aplikasi Canva dan Inshoot	15
2.2.4 Cara Mengedit Video dengan Aplikasi Canva dan Inshoot	16
2.2.5 Kelebihan Aplikasi Canva dan Inshoot	17
2.3 Penelitian Relevan	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Metode Penelitian	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3 Subjek Penelitian	23
3.4 Sumber Data	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.6 Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Pengembangan Media Canva dan Inshot	32
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	50

BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran-Saran	54

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	25
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	25
Tabel 3.4 Kisi Kepraktisan Media Menggunakan Angket yang berasal dari siswa dan guru.....	26
Tabel 3.5 Validasi Kualifikasi.....	27
Tabel 3.6 Skor Penilaian Skala Likert.....	29
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	30
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media.....	34
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi	35
Tabel 4.3 Hasil Validasi Bahasa	37
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi	38
Tabel 4.5 Hasil Angket Guru	38
Tabel 4.6 Siswa Mengamati Penjelasan Guru Saat Menggunakan Media.....	39
Tabel 4.7 Memahami Fungsi Media yang digunakan Guru.....	39
Tabel 4.8 Media sangat Bermanfaat untuk Memotivasi Siswa.....	40
Tabel 4.9 Memahami materi Menggunakan Media	40
Tabel 4.10 Penyajian Media	41
Tabel 4.11 Bentuk dan Ukuran Media	41
Tabel 4.12 Tampilan Media	41
Tabel 4.13 Rekapitulasi Angket Siswa	42
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Kelompok Pertama.....	43
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Kelompok Kedua	44
Tabel 4.16 Hasil Tes pada Pertemuan I	46
Tabel 4.17 Hasil tes pada Pertemuan II	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cara membuat desain baru di aplikasi canva	16
Gambar 2.2. Cara membuat video di aplikasi canva.....	17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Ditinjau dari prosesnya, pembelajaran adalah suatu komunikasi yang meliputi komunikator, komunikan dan pesan. Dalam proses komunikasi ini terjadi proses saling tukar informasi maupun pesan, baik dalam bentuk pengetahuan, ide, gagasan, keahlian, skill, pengalaman. Pesan dalam pembelajaran harus dapat diterima siswa melalui penggunaan media. Kedudukan media ini sebagai perantara agar pesan dapat tersampaikan kepada siswa secara efektif dan efisien dalam pembelajaran.¹

Media yang digunakan dalam pembelajaran mempunyai kontribusi untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar yang baru serta dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik.² Selain itu, para guru harus memperhatikan media yang digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Baik media pembelajaran melalui pemikiran ide, maupun gagasan atau suatu materi yang akan disampaikan lebih optimal dan dikomunikasikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi.

¹Sulistinawati, *Media Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 3, 2020, hlm. 12.

²Ahmad Dahlan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan, Vol. 8, No. 2, 2019, hlm. 3.

Pembelajaran materi ajar berbasis media merupakan media pembelajaran yang sudah tidak asing lagi dalam rangka untuk meningkatkan proses dalam hasil belajar dibidang pendidikan. Media pengajaran berbasis teknologibanyak diterapkan para pendidik di dalam proses pembelajaran diberbagai lembaga-lembaga pendidikan. Di samping itu pula penerapan pegajaran berbasis teknologi mampu memberikan pengaruh positifbagi peserta didik dalam proses belajar dan media yang digunakan dianggap sebagai cara pengajaran yang mendukung untuk meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPA, guru dituntut harus mampu membangun situasi pembelajaran yg aktif bagi peserta didik yang mengikuti pembelajarannya, karna ilmu pengetahuan alam sangatlah penting dalam memberikan ruang untuk mengembangkan wawasan, keterampilan, serta memanfaatkan berbagai jenis teknologi yang mampu diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Terlebih lagi media pembelajaran yang diperlukan harus dibuat menggunakan perancangan yang sempurna karena media pembelajaran yang interaktif jarang dipergunakan oleh guru pada proses pembelajaran.

pembelajaran IPA bertujuan untuk menghasilkan kemampuan pada diri peserta didik dalam berfikir kritis, analitis, sistematis, dan kreatif serta memahami konsep dari materi IPA yang membutuhkan pemahaman tertentu, sehingga mudah dipahami oleh siswa secara langsung dalam istilah-istilah asing. Selain itu, proses pembelajaran yang dikembangkan ini memerlukan proses kesabaran dalam menunggu respon peserta didik yang belum terbiasa dalam proses pembelajaran IPA yang sedang dikembangkan.

Sesuai hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di MIS Terpadu Langsa, pengajar menyampaikan materi pembelajaran hanya memakai media visual berupa gambar dengan penjelasan di papan tulis dan buku paket yang terdapat didalam kelas. Terlebih pengajar cenderung memakai media yang kurang menarik perhatian siswa sehingga keaktifan siswa tidak terlihat dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga tidak mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPA yang sudah diajarkan pengajar di pada kelas.

Maka dari itu, dibutuhkan adanya suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta menarik perhatian siswa yang bersifat interaktif agar siswa lebih tertarik dan praktis tahu pembelajaran yang disajikan guru. salah satu media yg dapat digunakan yaitu media pembelajaran berupa video interaktif yang didesain memakai aplikasi yang bisa diedit atau didesain di handphone yaitu software Canva serta Inshot. Pemilihan Canva serta Inshot menjadi salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video interaktif karna mempunyai beberapa kelebihan mirip bisa diedit dihandphone, video dapat di edit dimanasaja serta aplikasi ini pula ada berbagai aneka macam tema yang menarik untuk dibuat dalam membentuk video pembelajaran.³

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti akan melakukan suatu penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Ajar Menggunakan Aplikasi Canva dan Inshoot Pada Pelajaran IPA di MIS Terpadu Kota Langsa*”

³Galih P. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, Jurnal Sasindo, Vol. 8, No. 2, 2020, hlm. 81.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini hanya berfokus pada pelajaran IPA kelas V Tema “Sehat itu Penting”.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan media ajar menggunakan aplikasi canva dan inshoot pada pelajaran IPA di kelas V di MIS Terpadu Kota Langsa?
2. Bagaimana pengaruh media ajar aplikasi canva dan inshoot terhadap hasil belajara IPA siswa di kelas V MIS Terpadu Kota Langsa?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media ajar menggunakan aplikasi canva dan inshoot pada pelajaran IPA di kelas V di MIS Terpadu Kota Langsa.
2. Untuk mengetahui pengaruh media aja aplikasi canva dan inshoot terhadap hasil belajara IPA siswa di kelas V MIS Terpadu Kota Langsa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan serta solusi untuk belajar lebih giat dalam setiap mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa termotivasi untuk lebih cepat memahami materi ajar. Dengan adanya media canva dan inshoot dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA.

2. Guru

Dari hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan bahan informasi dan kajian untuk para guru dalam meningkatkan konsep pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, guna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi ajar IPA.

3. Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah, bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran canva dan inshoot dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah pengajaran yang lebih baik.

4. Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca khususnya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswamelalui media canva dan inshoot sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai referensi dan pengembangan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Pengembangan Media *Canva* dan *Inshoot*

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian ADDIE yang dibuat oleh Robert M. Branch, yang terdiri dari lima fase—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—untuk membuat *canva* dan *inshoot* media. Tujuan utama dari metodologi pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk berkualitas tinggi dengan sedikit usaha yang-

1. Analisis (*analysis*)

Isi tema 4 "Sehat itu Penting" disusun dengan menggunakan data hasil belajar MIS Terpadu Langsa sebagai pedoman dan pertimbangan. Analisis kerja dan analisis persyaratan keduanya merupakan bagian dari proses ini. Masalah dengan teknologi pendidikan diidentifikasi dan dikategorikan oleh analisis kerja. Setelah menganalisis efektivitasnya, kami tahu bahwa *Canva* dan *Inshoot* Media adalah pilihan terbaik.

Di awal pertemuan, media *canva* dan *inshoot* tidak bisa diaplikasikan dengan baik karena faktor jaringan internet yang tidak stabil, gambar-gambar yang kurang menarik perhatian siswa, media *canva* dan *inshoot* kurang dipahami siswa karena masih awal diterapkan sehingga butuh dijelaskan lebih banyak kepada siswa agar mereka dapat belajar melalui penerapan media *canva* dan *inshoot*.

Metode pengajaran yang disukai siswa dan tingkat pertumbuhan akademik yang diproyeksikan dapat diperoleh melalui analisis kebutuhan. Berdasarkan hal ini, para peneliti menciptakan Canva dan Inshoot sebagai alat pembelajaran untuk tema 4 sains "Sehat sangat penting", dengan harapan mereka akan menangkalkan kebosanan siswa. Alat pembelajaran seperti Canva dan Inshoot menawarkan siswa kesempatan untuk ekspresi kreatif dan eksperimen selama proses pendidikan. Media Canva dan Inshoot menggabungkan berbagai bentuk media menjadi satu paket yang kohesif, membuat presentasi berita lebih menarik dan informatif.

2. Desain (*design*)

Canva dan Inshoot digunakan untuk mengelola proses desain untuk produksi media termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dll.

Merancang media dengan menggunakan Canva dan Inshoot dalam upaya menghasilkan pembelajaran yang kreatif, original, dan mandiri membuat proses pembelajaran menjadi kurang membosankan dan tidak menarik serta memberikan pembaruan dalam proses pembelajaran.

3. Pengembangan (*development*)

Setelah produk pertama dibuat, peneliti melakukan pengembangan dengan memvalidasi produk melalui media uji kelayakan. Ada tiga bentuk validasi yang digunakan dalam proses ini: validasi linguistik oleh ahli bahasa, validasi konten oleh ahli materi pelajaran, dan validasi media oleh spesialis media.

a. Validasi ahli media

Meneliti kemandirian Canva dan Inshoot sebagai alat pendidikan adalah salah satu metode untuk memvalidasi klaim pakar media. Kemudian, kami meminta kritikus media untuk mengevaluasi proyek Canva dan Inshoot yang dibuat untuk pendidikan sains. Tabel 4.1 menampilkan hasil dari proses validasi media:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media

No	Indikator	Kategori				Sangat Kurang Baik
		Sangat Baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	
1.	Video mengenalkan materi yang diajarkan	5				
2.	Video menyajikan kata-kata sederhana terkait materi	5				
3.	Video menampilkan materi yang familiar	5				
4.	Artikulasi pemateri cukup jelas	5				
5.	Video menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5				
6.	Bahasa sesuai dengan tingkat berfikir siswa		4			
7.	Gaya bahasa sesuai dengan karakteristik siswa		4			
8.	Ketepatan ejaan		4			
9.	Bahasa dapat meningkatkan pengetahuan siswa					
10.	Bahasa menjelaskan simpulan materi	5				
Jumlah		30	12			
Persentase		70%	30%			

Tabel 4.1 menunjukkan hasil validasi ahli media atas asersi positif dan negatif yang disebutkan di atas, dipecah berdasarkan persentase validator homogen. Validasi para ahli menghasilkan keuntungan 70%, sangat baik, dan hasil yang baik sebesar 30%. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa temuan validasi ahli media disetujui untuk digunakan dan tidak memerlukan perubahan apa pun.

b. Validasi ahli materi

Meneliti kualitas media canva dan inshoot ke dalam media pembelajaran adalah salah satu metode yang digunakan untuk penilaian ahli terhadap konten. Kemudian, kami meminta masukan dari pakar materi pelajaran tentang video Canva dan Inshoot yang dibuat untuk digunakan dalam pendidikan sains. Tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi material:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Kategori				Sangat Kurang Baik
		Sangat Baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	
1.	Materi sesuai dengan KD yang diajarkan	5				
2.	Materi sesuai dengan indicator	5				
3.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5				
4.	Materi dijelaskan secara mendetail		4			
5.	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana	5				
6.	Materi diuraikan dengan rinci dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	5				
7.	Materi dijabarkan		4			

	sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
8.	Materi dijelaskan beserta contoh yang relevan	5				
9.	Materi dibantu dengan gambar yang relevan	5				
10.	Materi disimpulkan sesuai dengan pembahasan	5				
Jumlah		40	12			
Persentase		80%	20%			

sesuai Tabel 4.2 penilaian oleh validasi ahli materi pada pernyataan positif dan pernyataan negatif pada atas bisa diketahui dari perolehan persentase homogen-rata validator yaitu di validasi ahli materi mendapatkan perolehan sebanyak 80% kriteria sangat baik serta kriteria baik sebesar 20%. Maka bisa disimpulkan bahwa yang akan terjadi validasi asal ahli materi dinyatakan baik serta tidak perlu direvisi.

c. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan dengan melihat kualitas media canva serta inshoot sebagai media pembelajaran. ahli bahasa kemudian dimohon buat menyampaikan evaluasi media canva dan inshoot yang dikembangkan menjadi media pembelajaran IPA. hasil validasi bahasa dapat ditinjau di tabel 4.3 sebagai berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Bahasa

No	Indikator	Kategori				Sangat Kurang Baik
		Sangat Baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	
1.	Video mengenalkan materi yang diajarkan	5				
2.	Video menyajikan kata-kata sederhana terkait materi	5				
3.	Video menampilkan materi yang familiar	5				
4.	Artikulasi pemateri cukup jelas		4			
5.	Video menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5				
6.	Bahasa sesuai dengan tingkat berfikir siswa	5				
7.	Gaya bahasa sesuai dengan karakteristik siswa		4			
8.	Ketepatan ejaan	5				
9.	Bahasa dapat meningkatkan pengetahuan siswa	5				
10.	Bahasa menjelaskan simpulan materi	5				
Jumlah		40	12			
Persentase		80%	20%			

Sesuai table diatas tiga penilaian sang validasi ahli bahasa di pernyataan positif serta pernyataan negatif pada atas dapat diketahui asal perolehan persentase homogen-homogen validator yaitu pada validasi ahli materi mendapatkan perolehan sebesar 80% di kriteria sangat baik serta kriteria baik sebanyak 20%. Maka dapat disimpulkan bahwa akibat validasi dari ahli bahasa dinyatakan baik dan tidak perlu direvisi.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Hasil Validasi	%				
		SB	B	CB	TB	STB
1.	Validasi ahli media	70%	30%			
2.	Validasi ahli materi	80%	20%			
3.	Validasi ahli bahasa	80%	20%			
	Jumlah	230	70			
	Persentase	77%	23%			

Dari tabel 4.4, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media kategori sangat baik yaitu 77% dan kategori baik 23%. Maka dari itu, validasi ahli media terhadap pengembangan media canva dan inshoot masuk dalam kategori tinggi yaitu 77%.

Selanjutnya peneliti juga memberikan angket kepada guru mengenai media canva dan inshoot yang digunakan selama proses pembelajaran. Hasil angket guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Angket Guru

No	Pernyataan	Skala Likert				
		SB	B	CB	TB	STB
1.	Media yang digunakan guru menarik perhatian siswa saat belajar		4			
2.	Media yang digunakan guru mudah dipahami siswa		4			
3.	Media bermanfaat untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran	5				
4.	Media yang disajikan guru dapat membantu siswa memahami materi		4			
5.	Guru menyajikan media dengan baik dan jelas		4			
6.	Guru memberikan bentuk media dengan ukuran yang besar dan jelas	5				
7.	Guru menampilkan media diawal pertemuan sehingga memotivasi siswa saat belajar.	5				

	Jumlah	15	16			
	Persentase	42%	58%			

Dari hasil angket di atas menyatakan bahwa hasil angket guru menyatakan sebesar 42% dinyatakan sangat baik dan sebesar 58% dinyatakan baik. Maka dari itu, media canva dan inshoot yang diterapkan dalam kategori cukup tinggi.

Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa mengenai media canva dan inshoot yang digunakan selama proses pembelajaran. Hasil angket siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Siswa Mengamati Penjelasan Guru Saat Menggunakan Media

No	Pernyataan	P	N	%
1.	Saya tertarik mengamati penjelasan guru saat menggunakan media	SB	13	65%
		B	4	20%
		C	3	15%
		TB	-	-
		STB	-	-
	Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas, siswa sangat tertarik mengamati penjelasan guru saat menggunakan media canva dan inshoot dengan persentase (65%) sangat baik, (20%) kriteria baik dan (15%) kriteria cukup baik.

Tabel 4.7 Memahami Fungsi Media yang digunakan Guru

No	Pernyataan	P	N	%
2.	Saya mudah memahami fungsi media yang digunakan guru	SB	11	55%
		B	6	30%
		C	3	15%
		TB	-	-
		STB	-	-
	Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas, siswa mudah memahami fungsi media yang digunakan guru dengan persentase (55%) sangat baik, (30%) kriteria baik dan (15%) kriteria cukup baik.

Tabel 4.8 Media sangat Bermanfaat untuk Memotivasi Siswa

No	Pernyataan	P	N	%
3.	Media sangat bermanfaat untuk memotivasi saya selama proses pembelajaran	SB	14	70%
		B	4	20%
		C	2	10%
		TB	-	-
		STB	-	-
	Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil angket siswa yang menyatakan bahwa media sangat bermanfaat untuk memotivasi siswa selama proses pembelajaran dengan persentase (70%) sangat baik, (20%) kriteria baik dan (10%) kriteria cukup baik.

Tabel 4.9 Memahami materi Menggunakan Media

No	Pernyataan	P	N	%
4.	Saya cepat memahami materi saat guru menggunakan media	SB	10	50%
		B	6	30%
		C	4	20%
		TB	-	-
		STB	-	-
	Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil angket siswa yang menyatakan bahwa siswa cepat memahami materi saat guru menggunakan media dengan persentase (50%) sangat baik, (30%) kriteria baik dan (20%) kriteria cukup baik.

Tabel 4.10 Penyajian Media

No	Pernyataan	P	N	%
5.	Penyajian media dapat memotivasi saya saat proses pembelajaran berlangsung	SB	15	75%
		B	3	15%
		C	2	10%
		TB	-	-
		STB	-	-
	Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil angket siswa yang menyatakan bahwa penyajian media dapat memotivasi siswa saat proses pembelajaran dengan persentase (75%) sangat baik, (15%) kriteria baik dan (10%) kriteria cukup baik.

Tabel 4.11 Bentuk dan Ukuran Media

No	Pernyataan	P	N	%
6.	Bentuk dan ukuran media dibuat lebih lebar sehingga saya dapat lebih jelas melihatnya	SB	18	90%
		B	1	5%
		C	1	5%
		TB	-	-
		STB	-	-
	Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil angket siswa yang menyatakan bahwa bentuk dan ukuran media dibuat lebih lebar menjadikan siswa lebih jelas melihatnya dengan persentase (90%) sangat baik, (5%) kriteria baik dan (5%) kriteria cukup baik.

Tabel 4.12 Tampilan Media

No	Pernyataan	P	N	%
7.	Saya menyukai tampilan media saat mendengarkan materi yang diajarkan.	SB	13	65%
		B	6	30%
		C	1	5%
		TB	-	-
		STB	-	-
	Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil angket siswa yang menyatakan bahwa tampilan media disukai siswa saat mendengarkan materi yang diajarkan dengan persentase (65%) sangat baik, (30%) kriteria baik dan (5%) kriteria cukup baik. Secara umum, rekapitulasi angket siswa dapat dijelaskan melalui tabel 4.13.

Tabel 4.13 Rekapitulasi Angket Siswa

No	Pernyataan	%				
		SB	B	CB	TB	STB
1.	Saya tertarik mengamati penjelasan guru saat menggunakan media	65%	20%	15%		
2.	Saya mudah memahami fungsi media yang digunakan guru	55%	30%	15%		
3.	Media sangat bermanfaat untuk memotivasi saya selama proses pembelajaran	70%	20%	10%		
4.	Saya cepat memahami materi saat guru menggunakan media	50%	30%	20%		
5.	Penyajian media dapat memotivasi saya saat proses pembelajaran berlangsung	75%	15%	10%		
6.	Bentuk dan ukuran media dibuat lebih lebar sehingga saya dapat lebih jelas melihatnya	90%	5%	5%		
7.	Saya menyukai tampilan media mendengarkan materi yang diajarkan.	65%	30%	5%		
	Jumlah	470	150	80		
	Persentase	67,14%	21,42%	11,42%		

Dari tabel 4.12, dapat disimpulkan bahwa hasil angket siswa kategori sangat baik yaitu 67,14%, baik 21,42% dan cukup baik 11,42%. Maka dari itu, respon siswa terhadap pengembangan media canva dan inshoot masuk dalam kategori tinggi yaitu 67,14%.

4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan implementasi media canva dan inshoot dalam proses pembelajaran pada sekolah. dengan melakukan uji coba kelompok pertama serta uji coba kelompok kedua melibatkan peserta didik buat mengetahui respon peserta didik serta kemenarikan media pembelajaran canva dan inshoot.

a) Uji kelompok Pertama

Produk yang sudah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, Langkah selanjutnya melakukan uji coba kelompok pertama yang melibatkan 20 siswa kelas V MIS Terpadu Langsa sebagai responden. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan. asal data hasil uji coba kelompok pertama di kelas V MIS Terpadu Langsa dapat dicermati berasal tabel 4.13 ini dia:

Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Kelompok Pertama

No	Nama Siswa	Bobot Nilai					Jumlah Nilai	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	HM	10	20	5	10	10	55	T.T
2.	AS	10	10	5	10	10	45	T.T
3.	SD	20	20	5	15	15	75	T
4.	FS	20	20	5	10	10	65	T.T
5.	SE	20	20	5	15	15	75	T
6.	KA	20	20	5	10	10	65	T.T
7.	HU	20	20	5	10	10	65	T.T
8.	ML	20	20	5	15	15	75	T
9.	YA	10	20	5	10	10	55	T.T
10.	HI	10	20	5	10	10	55	T.T
11.	IR	20	20	5	15	15	75	T
12.	WS	20	20	5	10	10	65	T.T
13.	SE	10	20	5	10	10	55	T.T
14.	AH	20	20	5	10	10	65	T.T
15.	SL	10	20	5	10	10	55	T.T

16	TA	20	20	5	10	10	65	T.T	
17	LA	20	20	5	15	15	75	T	
18	GA	20	20	5	10	10	65	T.T	
19	FL	20	20	5	15	15	75	T	
20	YS	10	20	5	10	10	55	T.T	
	Jumlah Nilai						1280		
	Nilai Rata-Rata						62,50%		
	Jumlah Siswa yang tuntas						6		
	% Klasikal						30%		

Berdasarkan hasil tes peserta didik pada uji coba kelompok pertama pada tabel 4.13 Uji coba produk yang melibatkan 20 responden, diperoleh bahwa media canva dan inshoot belum layak digunakan dengan persentase sebesar 62,50%

b) Uji kelompok kedua

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok pertama selanjutnya dilakukan uji coba produk kelompok kedua. Uji coba ini melibatkan 20 peserta didik yang dilakukan di kelas V MIS Terpadu Langsa. Uji coba produk di kelompok kedua diperoleh hasil seperti pada tabel 4.14 berikut ini:

Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Kelompok Kedua

No	Nama Siswa	Bobot Nilai					Jumlah Nilai	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	HM	20	20	5	15	15	75	T
2.	AS	15	20	10	15	15	75	T
3.	SD	20	20	5	15	15	75	T
4.	FS	20	25	5	15	10	80	T
5.	SE	20	20	5	15	15	75	T
6.	KA	20	25	10	15	15	85	T
7.	HU	20	25	5	15	10	80	T
8.	ML	20	20	5	15	15	75	T
9.	YA	20	25	5	15	10	80	T
10.	HI	20	20	5	15	15	75	T

11.	IR	20	20	5	15	15	75	T	
12.	WS	20	25	10	15	15	85	T	
13.	SE	20	25	5	15	10	80	T	
14.	AH	20	25	10	15	15	85	T	
15.	SL	20	25	5	15	10	80	T	
16.	TA	20	25	10	15	15	85	T	
17.	LA	20	20	5	15	15	75	T	
18.	GA	20	25	5	15	10	80	T	
19.	FL	20	20	5	15	15	75	T	
20.	YS	20	25	5	15	10	80	T	
	Jumlah Nilai						1575		
	Nilai Rata-Rata						78,75%		
	Jumlah Siswa yang tuntas						20		
	% Klasikal						100%		

Berdasarkan hasil tes peserta didik pada uji coba kelompok kedua pada tabel 4.14 Uji coba produk yang melibatkan 20 responden, diperoleh bahwa media canva dan inshoot layak digunakan dengan persentase sebesar 78,75%

5. Evaluasi (*evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, media canva dan inshoot perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tes peserta didik, didapatkan saran terhadap media canva dan inshoot yaitu media canva dan inshoot dapat diaplikasikan lebih sering sebagai akibatnya dapat menarik perhatian siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga memberikan bahwa media canva serta inshoot baik dipergunakan pada proses pembelajaran dari hasil validasi produk serta dari hasil tes peserta didik selesainya mengikuti proses pembelajaran.

1. Data dari hasil tes

Dari hasil tes yang peneliti dapatkan, peneliti berfokus pada penggunaan media canva and inshoot selama tiga pertemuan dimana peneliti menyajikan materi mengenal peredaran darah dan fungsinya pada manusia menggunakan media canva dan inshoot. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berfokus pada materi “sehat itu penting” dari yang ada disilabus agar indikator pencapaian lebih jelas untuk dicapai. Setelah proses pembelajaran telah selesai, penulis menjabarkan hasil tes yang menggunakan media canva dan inshoot yang dijabarkan dalam lampiran 15.

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan 1 jumlah nilai rata-rata mencapai 62,50% dengan 6 orang siswa yang tuntas. Hasil ini dapat dilihat dari tabe 4.1. di bawah ini:

Tabel 4.16 Hasil Tes pada Pertemuan I

Jumlah Nilai	1280
Nilai Rata-Rata	62,50%
Jumlah Siswa yang tuntas	6
% Klasikal	30%

Selanjutnya, peneliti melanjutkan untuk melakukan tes pada pertemuan kedua pada materi “sehat itu penting” dan hasil tes pada pertemuan kedua nilai rata-rata 78,75%.

Tabel 4.17 Hasil tes pada Pertemuan II

Jumlah Nilai	1575
Nilai Rata-Rata	78,75%
Jumlah Siswa yang tuntas	20
% Klasikal	100%

Sebelum tes diujikan kepada siswa. Maka tes terlebih dahulu diujicobakan untuk melihat validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukuran. Oleh karena itu, untuk lebih jelas hasil uji tes dapat dilihat sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Untuk melihat uji validitas peneliti menggunakan SPSS untuk melihat hasil tes valid atau tidak valid. Dari hasil yang peneliti peroleh dapat dilihat pada lampiran 9.

Berdasarkan hasil pada lampiran 9 dapat peneliti jelaskan bahwa jumlah responden yaitu 20 siswa. Dalam hal ini dapat dilihat pada setiap soal dengan taraf signifikansi r tabel yaitu 0.444 dengan taraf 0.05.

b. Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas telah peneliti jabarkan, selanjutnya uji reliabilitas untuk mengetahui apakah soal yang digunakan reliabel atau tidak. Hasil uji realibilitas dapat dilihat pada hasil perhitungan SPSS pada lampiran 10.

Lampiran 10 menjelaskan bahwa jika nilai crobach alfa > 0.6 maka dinyatakan reliabel. Jadi dari hasil di atas menggambarkan bahwa item soal dinyatakan reliabel dan bisa digunakan.

c. Uji Daya Beda

Untuk menganalisis uji daya beda, peneliti melihat nilai r_{hitung} setiap butir (dilihat dari nilai *pearson correlation*). Pedoman yang peneliti buat berdasarkan rating nilai sebagai berikut:

0.70-1.00 = Baik Sekali (digunakan)

0.40-0.69 = Baik (digunakan)

0.20-0.39 = Cukup (boleh digunakan dengan perbaikan)

0.00-0.19 = Jelek (tidak boleh digunakan)

Dari penjabaran di atas bahwa daya beda butir tes dapat digunakan sesuai dengan perolehan daya beda butir tes.

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dari soal tes yang digunakan peneliti mengacu pada hasil perhitungan SPSS pada lampiran 11. Dari perhitungan yang dijabarkan pada lampiran 11, peneliti membuat rekapitulasi tentang kriteria pengambilan keputusan dijelaskan pada lampiran 11:

1. Analisis Data

Untuk menganalisis data peneliti akan menjabarkan uji syarat, normalitas, homogenitas dan uji-t.

a. Uji syarat

1) Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada dua set data: data pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan data pre-test dan post-test dari kelas kontrol. Dalam karya ini, tes Kolmogorov Smirnov atau tes Shapiro Wilk digunakan untuk memeriksa normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Data biasanya didistribusikan jika nilai sig-nya lebih besar dari 0,05. Lampiran 12 menunjukkan hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Annexe 12, nilai sig Kolmogrov Smirnov dan Shapiro Wilk lebih besar dari 0,05 untuk semua data kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik sebelum maupun sesudah pengujian. Jadi hasil distribusi ini adalah normal. Karena data penelitian biasanya didistribusikan, statistik parametrik, seperti uji-t sampel berpasangan, uji homogenitas, dan uji-t sampel independen, dapat digunakan untuk melanjutkan penelitian.

2) Uji Homogenitas

Sebelum melakukan tes sendiri, kedua kelompok penelitian melakukan sampel uji-t. Kemudian, akan ada syaratnya, yaitu mengetahui nilai keseragaman. Uji homogenitas varians digunakan dalam penelitian ini untuk mencari nilai homogenitas. Jika angka sig berdasarkan rata-rata lebih besar dari 0,05 dalam sampel ini, dikatakan homogen. Tes selanjutnya dapat dilakukan dengan tes Man Whitney jika datanya tidak sama (syaratnya tidak terpenuhi). Dari lampiran 13, Anda dapat melihat hasil uji homogenitas untuk dua kelompok sampel penelitian:

Berdasarkan Lampiran 13, tanda sig berdasarkan nilai rata-rata $0,640 > 0,05$ ditemukan. Artinya varians data kelas pembelajaran post-test menggunakan media canva dan inshoot adalah sama, atau seragam. Ini berarti bahwa salah satu persyaratan (tetapi tidak semua) dari uji t sampel independen telah terpenuhi.

3) Uji Paired Sampel T-Test

Data yang digunakan berdistribusi normal yang menjadi syarat uji paired sampel t-test. Hasil dari uji paired sampel t-test dapat dilihat pada lampiran 14.

Berdasarkan hasil uji-t dengan menggunakan SPSS pada df : 20 0.0000. Dengan demikian, nilai sig < dari nilai tabel yaitu $0.00 < 0.05$ maka dapat disimpulkan terdapat perkembangan belajar pada materi IPA menggunakan media canva dan inshoot. Untuk melihat lebih jelas rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan media canva dan inshoot, dapat dilihat pada lampiran 14.

Berdasarkan penjelasan pada lampiran 14 terlihat bahwa hasil tes pada pertemuan pertama yaitu 62,50% dan pada pertemuan kedua yaitu 78,75%. Hasil ini terlihat adanya peningkatan pada pengembangan media ajar melalui aplikasi canva dan inshoot di kelas V di MIS Terpadu Kota Langsa.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diketahui bahwa pengembangan media ajar melalui aplikasi canva dan inshoot di kelas V di MIS Terpadu Kota Langsa dilihat dari hasil angket siswa kategori sangat baik yaitu 67,14%, baik 21,42% dan cukup baik 11,42%. Maka dari itu, respon siswa terhadap pengembangan media canva dan inshoot masuk dalam kategori tinggi yaitu 67,14%. Sedangkan hasil tes pada pertemuan pertama 62,50% dan pada pertemuan kedua yaitu 78,75%. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran menggunakan pembelajaran menggunakan media canva dan inshoot terlihat siswa

tenang saat memperhatikan guru saat menjelaskan materi “sehat itu penting”. Penggunaan pembelajaran tematik membantu siswa dalam menyelesaikan penjabaran pada IPA dengan cara yang singkat.

Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan konsep tema yang melekat dalam kehidupan siswa agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dengan memanfaatkan canva dan media inshoot. Tujuannya adalah agar siswa dapat menyerap dan menyimpan informasi ini dengan lebih mudah sehingga mereka dapat mencapai keterampilan ini. Guru perlu tahu mengapa "sehat itu penting" untuk menjelaskannya kepada murid mereka, dan mereka harus mampu mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif sehingga siswa mereka dapat mencapai potensi penuh mereka.

Guru perlu menggunakan alat seperti Canva dan InShoot Media untuk membantu siswa mereka menjadi pemikir yang lebih kreatif dan kritis, dan untuk mendorong mereka menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk eksperimen yang memperkuat keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa di semua bidang studi.

Selanjutnya, kompetensi berpikir berbasis sikap, keterampilan, dan pengetahuan lebih ditekankan pada kurikulum 2013. Guru harus mampu menghubungkan gagasan tema yang sudah ada sebelumnya dengan kegiatan pembelajaran yang dapat menyinari tiga bagian yang perlu dicapai agar prosesnya mengalir dengan lancar.

Sesuai dengan teori belajar, yang dipandu oleh prinsip bahwa belajar harus bermakna, tujuan utama pendidikan sains adalah pengembangan keterampilan

afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa, serta promosi pengalaman belajar yang menarik yang berpusat pada konsep tema yang mudah dipahami.²¹ Dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan fitur pembelajaran IPA, teori tersebut telah digunakan untuk menentukan penerapan pembelajaran IPA dalam tiga pertemuan.

Pendidik perlu memiliki pemahaman dasar tentang keterampilan, motivasi, latar belakang akademis dan ekonomi siswa mereka yang ada, dan sebagainya sebelum mereka dapat secara efektif membimbing siswa mereka melalui proses pembelajaran.²² Setiap pengalaman dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dianggap belajar. Kemampuan guru untuk mengidentifikasi gaya belajar unik siswa adalah sumber penting baik dalam penyebaran bahan ajar dan evaluasi kemajuan siswa.

Baik karakteristik peserta didik sendiri maupun keadaan di luar kendali siswa mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa.²³ Hasil belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor siswa, yang paling penting adalah keterampilan siswa sendiri. Baik, sedang, kurang, dan sebagainya adalah cara umum bahwa hasil belajar dikomunikasikan. Burhan berpendapat bahwa pengetahuan, kemampuan, dan disposisi aktual siswa tercermin dalam hasil belajar mereka karena mereka adalah akibat langsung dari interaksi antara guru dan siswa.²⁴

21 Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hal. 143.

22 Asep Hermawan, *Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali*, Jurnal Qathruna, Vol. 1, No. 1, 2014, hal. 88

23 Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 2000), hal. 39-40.

24 Burhan Nurgiantoro, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, 1988), hal. 42.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa:

1. Media ajar canva dan inshoot memiliki kelayakan yang baik yaitu ahli media 70%, ahli materi 80%, dan ahli bahasa 80%. Sedangkan kepraktisan yang diperoleh dari angket guru sebesar 58% dan angket siswa sebesar 67,14%.
2. Media ajar dengan aplikasi canva dan inshoot berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA yaitu $0,00 \leq 0,05$ artinya H_a diterima H_0 ditolak.

5.2 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini peneliti utarakan kepada:

1. Guru
 - a. Guru seharusnya memperhatikan media pembelajaran dalam menyajikan materi pada pelajaran ipa agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan
 - b. Guru seharusnya mengubah media pada setiap materi agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
2. Siswa
 - a. Siswa seharusnya mendisiplinkan diri untuk belajar IPA agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru

- b. Siswa seharusnya lebih giat belajar di rumah untuk mengulang yang telah dipelajari bersama guru pada proses pembelajaran.