

Skripsi
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI CANVA MATERI SATUAN PANJANG, BERAT,
DAN WAKTU



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh

Nama : **Ratna Sukmawati**
NIM : **19862063010**
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratna Sukmawati

NIM : 19862063010

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI SATUAN PANJANG, BERAT, DAN WAKTU KELAS II SD” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 18 Desember 2023

Yang membuat pernyataan



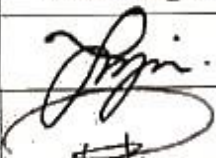

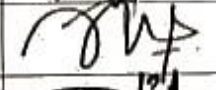


Ratna Sukmawati

PENGESAHAN

Nama : RATNA SUKMAWATI
NIM : 19862063010
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Aplikasi Canva Materi Satuan Panjang, Berat, dan
Waktu

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Senin, tanggal 15, bulan Januari tahun 2024 dengan hasil LULUS. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji :

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji/ Penguji 1	Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		06/02/2024
Penguji 2	Gigih Winandika, M.Pd.		01/02/2024
Pembimbing 1	Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.		01/02/2024
Ass. Pembimbing	Galuh Rahayuni, M.Pd.		01/02/2024
Sekretaris	Syifaul Ummah, M.Pd.		02/02/2024

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 06 Februari 2024

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.
FRIP NIDN. 0628098303

PERSETUJUAN

Nama : Ratna Sukmawati

NIM : 19862063010

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI CANVA MATERI SATUAN PANJANG, BERAT, DAN
WAKTU**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 5 Desember 2023

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.

NIDN. 0628098501

Pembimbing II



Galuh Rahayuni, M.Pd.

NIDN. 0603038901

NOTA KONSULTAN

Tgl : Naskah Skripsi Ratna Sukmawati

Lamp :-

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali

Cilacap

Di –

Cilacap

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Ratna Sukmawati

NIM : 19862063010

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI CANVA MATERI SATUAN PANJANG, BERAT,
DAN WAKTU

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Cilacap, 26 Januari 2024

Konsultan



Wallyu Nuning Budiarti, M.Pd.

NIDN 0628098303

MOTTO

“Orang Yang Hebat Adalah Orang Yang Memiliki Kemampuan Menyembunyikan
Kesusahan, Sehingga Orang Lain Mengira Bahwa Ia Selalu Senang”

- Imam Syafi'i -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat serta salam saya sanjungkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW.

Alhamdulillah saya telah sampai dititik ini dengan berbagai lika-liku yang telah saya lewati.

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orangtuaku, diriku, serta orang tersayang yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam segala hal.

Terimakasih banyak untuk keikhlasan ayah dan ibu yang setiap saat mendoakan untuk kesuksesanku, terimakasih banyak atas kerja keras ayah dan ibu agar bisa memberikan saya pendidikan setinggi-tingginya, terimakasih telah merawat dan membesarkanku dengan segala cinta dan kasih sayangnya.

Terimakasih banyak untuk masYudha karena telah membantu saya sampai saya bisa mencapai di titik ini.

Saudara dan semua teman-teman yang terlibat dalam kelancaran saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga perjuangan dan hasil yang telah saya tempuh selama ini dapat berbuah manis.

ABSTRAK

Ratna Sukmawati. Skripsi, 2023. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI SATUAN PANJANG, BERAT, DAN WAKTU.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik di kelas II SD Negeri Slarang 01 Kesugihan khususnya pada pelajaran matematika materi satuan panjang, berat, dan waktu. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media interaktif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *Canva* yang didalamnya memuat teks, gambar, dan audio secara bersama yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media interaktif berbasis *Canva* pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu kelas II. Tujuan selanjutnya adalah meningkatkan motivasi belajar pada materi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu kelas II. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE. Langkah dalam penelitian ini ada 5 tahap, yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil yang diperoleh selama penelitian yaitu penilaian dari tahap penilaian dari para ahli, yaitu ahli bahasa mendapat 76,6% dengan kategori baik, ahli media mendapat 77,7% dengan kategori baik, ahli materi mendapat 50% dengan kategori cukup baik, uji lapangan mendapat nilai 93,3% dengan kategori sangat baik dan respon siswa memperoleh nilai 87,94% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran matematika materi satuan panjang, berat, dan waktu kelas II SD. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dapat dilihat dari uji N secara keseluruhan nilai efektifitas media mendapat 73,52% dengan kategori cukup efektif.

Kata Kunci : Pengembangan ADDIE, Media. *Canva*, Interaktif

ABSTRACT

Ratna Sukmawati. *Thesis, 2023. DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON THE CANVA APPLICATION MATERIAL UNITS OF LENGTH, WEIGHT AND TIME. Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University Cilacap.*

Lack of learning motivation for students in class II of SD Negeri Slarang 01 Kesugihan, especially in mathematics lessons on units of length, weight and time. This problem can be overcome by using interactive media. One way is by using interactive media based on the Canva application which contains text, images and audio together which is expected to increase students' learning motivation.

The aim of this research is to develop Canva-based interactive media on class II length, weight and time units. The next goal is to increase learning motivation in class II length, weight and time units. The research method used is research and development Research and Development (R&D) with the ADDIE research model. There are 5 steps in this research, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.

The results obtained during the research were assessments from the assessment stage from experts, namely language experts got 76.6% in the good category, media experts got 77.7% in the good category, material experts got 50% in the quite good category, field tests got a score of 93.3% in the very good category and student responses obtained a score of 87.94% in the very good category. This shows that the media developed is suitable for use in learning mathematics in terms of length, weight and time in class II elementary school. The effectiveness of using interactive learning media based on the Canva application can be seen from the N test. The overall media effectiveness value was 73.52% in the quite effective category.

Keywords: *ADDIE Development, Media. Canva, Interactive*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rahmat bagi Allah SWT, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Materi Satuan Panjang Berat, dan Waktu.**

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat mengerjakan tugas akhir skripsi. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. KH. Nasrullah, M.H., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Mawan Akhir Riwanto, M.Pd, selaku Kaprodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
4. Mawan Akhir Riwanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I.
5. Galuh Rahayuni, M.Pd., selaku dosen pembimbing II.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga mendapat balasan dari Allah SWT aamiin aamiin YRA.

Cilacap, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN	v
NOTA KONSULTAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	6
C. Identifikasi Masalah.....	7
D. Pembatasan Masalah.....	7
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	11
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28

B. Desain Pengembangan	28
C. Populasi dan Sampel	31
D. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	31
E. Uji Coba Produk.....	44
F. Teknik Analisis Data	46
G. Prosedur Penelitian	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	53
B. Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan	62
BAB V SIMPULAN	
A. Simpulan	69
B. Saran	70
C. Keterbatasan Penelitian.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Siswa	38
Tabel 3.6 Kisi-kisi Respon Guru.....	39
Tabel 3.7 Kisi-kisi Tes Pemahaman Siswa.....	40
Tabel 3.8 Ahli Media	44
Tabel 3.9 Daftar Nama Subjek Lapangan.....	45
Tabel 3.10 Analisis Instrumen Ahli Bahasa.....	47
Tabel 3.11 Analisis Instrumen Ahli Media.....	48
Tabel 3.12 Analisis Instrumen Ahli Materi.....	49
Tabel 3.13 Analisis Instrumen Angket.....	50
Tabel 3.14 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	51
Tabel 4.1 Validasi Ahli Bahasa.....	63
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.3 Validasi Ahli materi.....	65
Tabel 4.4 Respon Guru	67
Tabel 4.5 Klasifikasi Nilai N-Gain	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tangga Satuan Panjang	21
Gambar 2.2 Hubungan Satuan Berat	22
Gambar 2.3 Satuan Waktu	23
Gambar 2.4 Hubungan Satuan Jam & Menit	24
Gambar 2.5 Hubungan Satuan Jam & Menit 2	24
Gambar 2.6 Kerangka Pikir.....	26
Gambar 3.1 Tahap-tahap Pengembangan Model ADDIE.....	29
Gambar 3.2 Tampilan Awal <i>Canva</i>	30
Gambar 4.1 Tampilan Intro.....	58
Gambar 4.2 Tampilan Tema	58
Gambar 4.3 Tampilan Materi.....	59
Gambar 4.4 Tampilan Ice Breaking.....	60
Gambar 4.5 Tampilan Kuis.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Motivasi	61
Gambar 4.7 Tampilan Profil	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	77
Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru SDN Slarang 01	78
Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru SDN Sidanegara 06	79
Lampiran 4. Kisi-kisi Rubrik Penskoran Ahli Bahasa	80
Lampiran 5. Lembar Valiasi Ahli Bahasa	81
Lampiran 6. Kisi-kisi Rubrik Penskoran Ahli Media	82
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media	83
Lampiran 8. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 9. Rubrik Penilaian Ahli Materi	85
Lampiran 10. Lembar KI dan KD Ahli Materi	86
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi	87
Lampiran 12. Lembar Angket Respon Guru	88
Lampiran 13. Butir Skor Respon Siswa	89
Lampiran 14. Lembar Uji Validitas	89
Lampiran 15. Skor N-Gain pada Uji Lapangan	90
Lampiran 16. Lembar Storyboard	91
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	97
Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup.....	99

