

**PENGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR IPAS DIKELAS 3 SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas
Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Hamzah Fansury
2111100005



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
BANDA ACEH
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DIKELAS 3 SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT

Skripsi

Nama : HAMZAH FANSURY
NPM : 2111100005
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Disetujui,

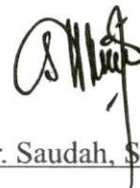
Pembimbing I

Pembimbing II



Maulidar, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0119118602



Dr. Saudah, S.Pd., M.Si.

NIDN. 1306098401

Mengetahui,


Dekan

Ketua Progran Studi

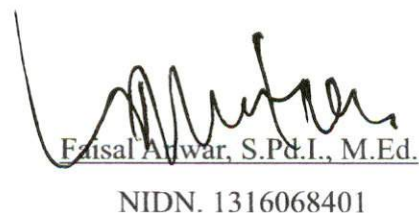
Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pendidikan



Dr. Jalaluddin, M.Pd
NIDN. 1314108801



Faizal Arwar, S.Pd.I., M.Ed.
NIDN. 1316068401

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DIKELAS 3 SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT

Nama : Hamzah Fansury
NPM : 2111100005
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Juli 2024 dan telah direvisi sesuai dengan saran-saran penguji.

Tim Penguji

1. Ketua : Maulidar, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0119118602
2. Anggota : Dr. Saudah, S.Pd., M.Si.
NIDN. 1306098401
3. Anggota : Dr. Hambali, S.Fil.I., M.Pd.
NIDN. 0131038002
4. Anggota : Khairul Asri, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1324048801

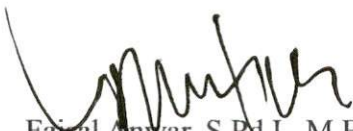

(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Faisal Anwar, S.Pd.I., M.Ed.
NIDN. 1316068401

FAKTA INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hamzah Fansury

NPM : 2111100005

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penggunaan Media Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips
Dikelas 3 Sd Negeri 1 Simpang Peut

Karya tulis tersebut di atas adalah murni hasil karya saya sendiri, tidak ada unsur-unsur plagiasi, apabila dikemudian hari terbukti pernyataan tersebut tidak benar maka saya bersedia menanggung segala resikonya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran tanpa paksaan dari pihak lain.

Banda Aceh, Juni 2025

Penulis,



Hamzah Fansury

NPM. 2111100005

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkah, rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS 3 SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT”**

Shalawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah mengajarkan umatnya untuk selalu bersyukur dan bersyukur, dan kepada keluarga beserta sahabatnya. Meskipun proposal skripsi ini baru merupakan tahap awal dari sebuah perjalanan panjang cita-cita akademis, namun penulis berharap semoga karya ilmiah ini mempunyai nilai manfaat yang luas bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Keseluruhan proses penyusunan proposal skripsi ini telah melibatkan berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui pengantar ini penulis hanturkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas segala bimbingan dan bantuannya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sebagai rasa hormat dan syukur, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan umur yang panjang serta kesehatan yang baik selama pembuatan Proposal Skripsi ini.
2. Ayahanda dan Ibunda tercinta Saya, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan maupun materi dan telah mencurahkan segala rasa cinta kasih sayang serta do'a selama penulis menempuh Pendidikan.

3. Ibu Maulidar, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing satu yang telah penuh kesabaran meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berharga, baik selama penulis mengikuti perkuliahan maupun menyusun skripsi.
4. Ibu Dr. Saudah, S.Pd., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing dua yang telah penuh kesabaran meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berharga, baik selama penulis mengikuti perkuliahan maupun menyusun skripsi.
5. Bapak Faisal Anwar, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta seluruh staf yang telah memberikan dukungan arahan selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Dr. Jalaluddin, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Universitas Serambi Mekkah beserta seluruh staf yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama penulis mengikuti pendidikan.
7. Bapak dan Ibu dosen dalam lingkup USM, khususnya program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Kepala Dinas Pendidikan Nagan Raya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Simpang Peut.
9. Bapak/Ibu Kepala SD Negeri 1 Simpang Peut yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.

10. Teman-teman sejawat dan seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan saran-saran dan bantuan moral yang sangat membantu penulisan skripsi ini.

Abstrak

Hamzah Fansury. 2025 Penggunaan Media Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Dikelas 3 SD Negeri 1 Simpang Peut. Skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas III SD Negeri Simpang Peut dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dan Sosial. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian One Group Pretest – Posttest. Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Simpang Peut Kabupaten Nagan Raya Aceh. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 1 Simpang Peut yang berjumlah 20 orang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas III berada pada tahap perkembangan kognitif yang sesuai untuk menerima materi yang akan diteliti, serta jumlah siswa yang relatif kecil sehingga memungkinkan pengumpulan data secara menyeluruh dan mendalam. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan wawancara guru dan siswa. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T (Paired Sample T-test). Adapaun hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas 3 SD Negeri 1 Simpang Peut. Peningkatan ini terjadi secara konsisten pada semua komponen minat belajar yang diukur, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($p < 0,001$) antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Canva, dengan effect size yang sangat besar ($d > 2,5$). Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya berpengaruh secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang sangat signifikan dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Canva, Minat Belajar, Pembelajaran IPAS

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	IV
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Istilah	6
1.6 Sitematika penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.3 Penggunaan Media Pembelajaran	13
2.4 Media Pembelajaran berbasis Canva	15
2.5 Pengertian Minat belajar	18
2.6 Indikator Minat belajar	19
2.7 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	23
2.8 Materi	24
2.10 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
3.2 Desain Penelitian	26
3.3 Lokasi Penelitian	27
3.4 Populasi	28
3.4.1 Populasi	28
3.4.2 Sampel	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data	28
3.6 Angket	29
3.7 Instrumen Penelitian	30
3.8 Teknik Analisis Data	32
3.8.2 Uji Normalitas	32
3.8.3 Uji Homogenitas	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian	37
4.1.2 Data Hasil Observasi	38
4.1.3 Data Hasil Angket	39
4.1.4 Uji Prasyarat Analisis	41
4.1.4.1 Uji Normalitas	41
4.1.4.2 Uji Homogenitas	42
4.1.5 Uji Hipotesis	43

4.1.5.1 Uji T Berpasangan (Paired Sample t-Test	43
4.1.5.2 Interpretasi Hasil Uji Hipotesis	44
4.2 Pembahasan	44
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	59
5.2.1 Bagi Siswa.....	59
5.2.2 Bagi Guru	59
5.2.3 Bagi Sekolah.....	59
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	60

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Desain Penelitian One grup Pretes-Posttest	26
Tabel 3.2 Indikator Kisi-kisi Angket.....	31
Tabel 3.3 Indikator Kisi-kisi Observasi	31
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Data Angket	40
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	41
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas	42
Tabel 4.11 Hasil Uji T Berpasangan Data Angket.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses tindakan pelaksanaan yang melibatkan interaksi antara pengajar dan murid, beserta komunikasi saling berbalas yang terjadi dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Termanifestasikan dalam regulasi pemerintah, yakni Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan yang mengalami perubahan dengan Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022, dinyatakan bahwa standar proses merupakan pedoman minimal dalam melaksanakan sistem pendidikan di semua wilayah yang tunduk pada hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menurut penelitian oleh Susanto (2020), interaksi edukatif yang efektif dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan standar proses, karena hal tersebut menjadi kerangka dasar bagi pencapaian kualitas pendidikan nasional.

Hal ini juga diperkuat oleh Permendikbud Ristek No. 16 Tahun 2022 pada Bab I pasal 1 yang membahas tentang standar proses. Pasal tersebut menguraikan standar proses mengacu pada kriteria minimal dari proses pembelajaran yang berlaku untuk berbagai jalur, tingkat pendidikan, dan jenisnya dengan tujuan mencapai standar kompetensi lulusan. Disampaikan juga dalam Pasal 2 ayat (1) Permendikbud Ristek No. 16 Tahun 2022 bahwa "standar proses digunakan sebagai pedoman untuk menyelenggarakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien tujuannya adalah untuk menggali dan memajukan potensi, inisiatif, keterampilan, serta meningkatkan kemandirian peserta didik secara maksimal". Perencanaan,

pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran dilakukan secara efektif dapat mendukung siswa dalam menggali dan meningkatkan potensi serta kemampuan yang relevan untuk mengatasi berbagai permasalahan di era abad ke-21.

Proses belajar-mengajar abad 21 merupakan suatu proses belajar yang dirancang untuk peserta didik agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul di abad ke-21. Dalam konteks abad ke-21, kemampuan yang sangat penting dikenal sebagai "*The 4Cs*," yang mencakup kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, dan berkreasi. Peran guru sangat penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai agar pengembangan keterampilan "*The 4Cs*" dapat optimal (Aminah, & Rosyid, 2023). Pembelajaran dalam proses mengajar tentunya perlu menggunakan media ajar yang membangun minat belajar siswa. Seiring berkembangnya zaman terdapat berbagai platform yang tentunya menarik dan dapat dipergunakan sebagai bahan ajar, contohnya adalah Canva. Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang dapat diakses secara daring.

Proses kegiatan belajar yang efektif mengikut sertakan tiga elemen utama, yakni pengajar, peserta didik, serta bahan ajar. Suatu aspek pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar mencakup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar adalah untuk membantu siswa memahami lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran ini juga bertujuan menanamkan

kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan, membangun sikap kerja sama sosial, serta menerapkan nilai-nilai moral dan etika. Selain itu, IPAS mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global dengan memahami perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dampaknya, sehingga mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, mencakup minat belajar, motivasi, bakat, dan persepsi terhadap materi dan guru. Minat belajar menjadi komponen penting karena berpengaruh langsung terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, kualitas pengajaran, metode yang digunakan guru, serta dukungan dari orang tua dan teman sebaya. Lingkungan belajar yang kondusif, guru yang komunikatif dan inovatif, serta pendekatan pembelajaran yang menarik akan mendorong siswa untuk lebih tertarik dan fokus dalam belajar. Kedua faktor ini saling berkaitan dan memiliki peran penting dalam membentuk efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Terdapat beberapa indikator dalam minat belajar, seperti adanya rasa senang atau kegembiraan, ketertarikan yang ditunjukkan oleh siswa, tingkat keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran, dan terakhir keaktifan dan semangat siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Yanti & Sumianto, 2021:607-614).

Berdasarkan observasi awal di Kelas III SD Negeri 1 Simpang Peut, diketahui bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari

kurangnya fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam dinamika kegiatan belajar, terlihat bahwa hanya sebagian siswa yang menunjukkan rasa suka atau senang saat pembelajaran, sementara lainnya tampak lesu dan kurang bersemangat. Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran juga masih terbatas, karena masih banyak yang lebih memilih bermain atau bercanda dengan teman. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran pun belum merata, hanya sebagian siswa yang terlibat secara langsung, sedangkan yang lain cenderung mengobrol dan kurang memperhatikan. Meskipun sebagian besar siswa tetap mengerjakan tugas, masih ditemukan sikap kurang antusias dan kelalaian dalam menyelesaikannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut belum berjalan secara optimal.

Guru perlu memiliki kreativitas sebagai salah satu keterampilan, keberadaan pengajar yang memiliki kreativitas dan inovasi dalam memberikan pelajaran akan mendorong kemajuan, daya tarik, dan keceriaan dalam pembelajaran, sesuai dengan keperluan siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru selaku pengajar yang mengajar di kelas III, adapun apa yang menjadi pemicu atau akar masalah dari rendahnya minat belajar siswa adalah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, belum diterapkan variasi metode, masih mengandalkan metode ceramah, pendekatan pembelajaran masih cenderung fokus pada peran guru, dan belum melibatkan penggunaan media yang menarik. Guru cenderung mengandalkan buku paket.

Penelitian yang dilakukan oleh Suyatno (2016) menunjukkan bahwa guru yang menggunakan pendekatan kreatif dan metode pembelajaran inovatif mampu

meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperbaiki hasil belajar. Penelitian lain oleh (Bitu, Y. S., & Setiawi, A. P.2024:193–198) juga menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Sehingga berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik mengambil judul tentang **“PENGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DIKELAS III SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “ Apakah penggunaan media berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas III SD Negeri Simpang Peut dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dan Sosial?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, dapat dirumuskan tujuan dari adanya penelitian ini, yakni untuk mengetahui penggunaan media berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas III SD Negeri Simpang Peut dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dan Sosial”

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan kontribusi positif pada bidang pendidikan. Manfaat yang diinginkan berikut ini:

1. Manfaat teoritis, melalui penelitian ini diharapkan menjadi suatu landasan teoritis dalam memperbaiki kualitas pembelajaran maupun di dunia pendidikan.

Terkhusus untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

1) Bagi guru

Bagi guru yakni ini mendapatkan teknik atau cara baru untuk membantu siswa meningkatkan minat belajarnya dengan bantuan platform merupakan fase yang menarik serta mudah digunakan.

2) Bagi institusi pendidikan

Bagi institusi pendidikan yakni memberikan dukungan pemikiran data dan penilaian dengan tujuan untuk memperbaiki minat belajar siswa menggunakan media Canva di kelas tiga.

3) Bagi peserta didik

Bagi peserta didik yakni memberikan pengalaman baru sehingga meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media Canva.

1.5 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan apa pun yang memiliki kegunaan sebagai sarana penyampaian pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didiknya, sehingga dapat menstimulasi daya pikir, emosi, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran (Tafonao, 2018:103-114). Media pembelajaran adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah pihak

pendidik pada proses penyampaian inti pembelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut (Adam & Syastra, 2015:78-90).

2. Canva

Canva merupakan aplikasi yang bersifat online dengan laman www.canva.com. Dalam sosialisasi ini peserta mendapatkan gambaran bagaimana membuat konten dengan mudah sehingga konten yang digunakan sebagai sarana promosi mempunyai daya tawar yang menarik.

Purwati (Purwati et al., 2019:1), menjelaskan dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva pada Komunitas ibu profesional Banyumas Raya. Materi yang diberikan dalam pelatihan adalah pengenalan Canva yang digunakan dalam membuat konten serta keperluan lain seperti membuat flyer. Selain membuat konten, dalam pelatihan ini juga disampaikan penggunaan Canva untuk membuat infografis, sertifikat serta mendesain poster untuk promosi atau penyampaian informasi.

3. Minat belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Renninger, 2022)

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

BAB I : Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori, pada bab ini membahas tentang kajian teoritis menurut para ahli yang dikutip dari jurnal, maupun internet.

BAB III : Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data atau subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan Menampilkan data penelitian, hasil analisis, dan penjelasan makna dari hasil tersebut.

Bab V: Penutup Berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk pihak terkait atau penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori utama, yaitu guru, isi dan materi pembelajaran, dan siswa. Menurut Rusman (2008:243) Pembelajaran merupakan implementasi kurikulum di sekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan, secara efektif dan menyenangkan. Sedangkan Sumi'at (2008:3) menyatakan bahwa Pembelajaran dalam kegiatan pendidikan merupakan komponen inti dalam pendidikan formal di sekolah yang didalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi.

Menurut Sukmadinata (2013:131) Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan guru/dosen menciptakan situasi agar siswa belajar. “Interaksi dalam proses belajar mengajar merupakan indikator penting dalam mengantarkan siswa memperoleh pengetahuan dan nilai-nilai yang diberikannya (Mahfudin, 2009:57).

Dengan demikian pembelajaran atau pengajaran adalah segenap upaya yang dilakukan untuk menciptakan situasi agar peserta didik belajar. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai pola umum atau gambaran menyeluruh yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) dalam melaksanakan pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh

Sanjaya (2007:127) bahwa pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Adapun menurut Rusman (2008:139), bahwa pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.

Menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik serta menyenangkan tentu saja membutuhkan media yang tentunya menarik pula, supaya minat belajar siswa tumbuh dengan sendirinya. Asal usul kata media datang dari bahasa Latin, yang merujuk pada makna "perantara" atau "pengantar". Media membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk memudahkan mereka belajar. Secara spesifik, dalam konteks proses belajar mengajar, media umumnya didefinisikan sebagai perangkat gambar, fotografi, atau perangkat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Hasan, 2021:1). Menurut Mahmudah (2018) media pembelajaran merupakan alat bantu yang memfasilitasi penyampaian informasi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik. Media pembelajaran mencakup semua jenis dan alat penyampaian informasi yang dirancang atau digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, menangkap perasaan, memperoleh perhatian, dan memenuhi keinginan siswa. Dengan demikian, media ini berkontribusi pada terciptanya proses belajar yang sengaja, berorientasi pada tujuan, dan terstruktur.

Di era 1950-an, istilah "media" digunakan untuk merujuk pada alat bantu audio-visual karena tujuan mereka hanyalah membantu guru mengajar. Namun,

namanya menjadi lebih umum sebagai media pembelajaran atau media belajar setelah itu. Pengalaman belajar dapat diperluas ke arah yang lebih konkret dengan penggunaan berbagai jenis media. Menerapkan media dalam proses pengajaran tidak hanya melibatkan penggunaan kata-kata (simbol verbal), dengan harapan bahwa pengalaman belajar peserta didik akan menjadi lebih berarti (Wahid et.al, 2018:1).

Manfaat praktis dari pemanfaatan media pembelajaran mencakup aspek-aspek berikut: 1) Media dapat memberikan dasar konkret untuk berpikir dan mengurangi ketergantungan pada kata-kata (verbalisme). 2) Media mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. 3) Media dapat membentuk fondasi yang kuat untuk perkembangan pembelajaran, meningkatkan kualitas hasil belajar. 4) Media dapat menyajikan pengalaman yang nyata, merangsang inisiatif belajar mandiri pada setiap siswa. 5) Media dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir. 6) Media membantu dalam pengembangan kognitif dan pengawasan peningkatan keterampilan berbahasa. 7) Media memberikan pengalaman yang sulit diraih melalui metode lain, meningkatkan efisiensi dan kualitas pengalaman belajar. 8) Bahan pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, memungkinkan mereka mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap tujuan pelajaran. 9) Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal dari guru, mencegah kebosanan dan kelelahan, terutama jika guru memberikan pengajaran setiap jam pelajaran. 10) Peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Wahid et.al, 2018:1).

2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hasan (2021:1), media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sumber belajar, yang dapat mengambil peran pengajar dalam pendekatan pembelajaran pusat guru. Contohnya, guru bisa mengubah metode ceramah dengan memanfaatkan video untuk mempresentasikan materi pelajaran. Menurut (Maulidia & Hudaidah 2023:49-55) berpendapat media pembelajaran merupakan perangkat yang mampu mendukung kegiatan belajar-mengajar dan membantu dalam menginterpretasikan pesan yang telah disampaikan, dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Berhubungan dengan kemajuan teknologi pembelajaran, peran media menjadi sangat penting sebagai penunjang keberhasilan proses belajar-mengajar. Media juga memegang peranan krusial dalam membangkitkan semangat belajar yang baru dan meningkatkan minat peserta didik terhadap proses belajar-mengajar.

Media mempunyai beberapa fungsi yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar, sehingga minat siswa akan tumbuh dengan sendirinya. Potensi media pembelajaran untuk meningkatkan kekayaan makna atau signifikansi selama proses belajar-mengajar dikenal sebagai fungsi semantik. Secara lebih spesifik, semantik didefinisikan sebagai kajian tentang bagaimana simbol bahasa berinteraksi dengan objek di luar dirinya sendiri dengan memperhitungkan arti yang dimaksud dan objek yang dirujuk.

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media pembelajaran digunakan untuk merekam, menyimpan, menghidupkan kembali, dan mengalihkan kejadian atau objek. Contoh dari hal tersebut adalah media pembelajaran berbasis teknologi, yang mampu mengabadikan citra visual dan audio, lalu menyimpannya. Selain itu, mereka dapat melakukan fungsi seperti fotocopy dan mendokumentasikan materi pelajaran dalam bentuk file atau fisik.

2.3 Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) sebagai berikut:

1. Fungsi AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.

Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik

dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.

2. Fungsi Komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut receiver atau audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Kegunaan media untuk merangsang diskusi sering kali disebut sebagai papan loncat (springboard), diambil dari bentuk penyajian yang relatif singkat kepada sekelompok peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi. Penyajian dibiarkan terbuka (open-ended), tidak ada penarikan

kesimpulan atau sarana pemecahan masalah. Kesimpulan atau jawaban yang diharapkan muncul dari peserta didik sendiri dalam interaksinya dengan pemimpin atau dengan sesamanya.

2.4 Media Pembelajaran berbasis Canva

Media pembelajaran yang efektif sangat penting karena berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, memfasilitasi terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Media ini harus disampaikan dengan akurat, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan memberikan inspirasi kepada siswa untuk terus belajar dan menciptakan sesuatu yang baru. Aplikasi Canva adalah salah satu alat pembelajaran yang inovatif yang digunakan.

Canva, yang didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012, adalah alat aplikasi terkomputerisasi visual yang memungkinkan pemula untuk membuat, merencanakan, dan mengubah rencana mereka secara online. Menurut (Fadhilah & Mujrimin 2023:1) Manfaat aplikasi ini termasuk desain unik dan gratis. Canva membuat pembelajaran tidak membosankan karena dapat membuat presentasi lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan guru dan siswa.

Terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran, dan salah satunya adalah Canva. Penggunaan Canva memperkaya kegiatan pembelajaran di kelas dengan menjadikan komunikasi lebih efektif dan memudahkan penyampaian

informasi visual secara menarik dan menyenangkan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Menurut (Kurnia & Sunaryati 2023:1357-1363) pemanfaatan media pembelajaran melalui aplikasi Canva berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi ini memungkinkan guru menggunakan keterampilan dan kreativitas mereka untuk melaksanakan pembelajaran dengan mudah dan menghemat waktu dengan merancang materi pelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih jelas kepada siswa.

Siswa dapat mendapatkan pemahaman yang jelas tentang konsep yang sedang dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Dengan tidak langsung, mereka diajak untuk lebih mendalami pemahaman konsep dan meningkatkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, siswa dapat memanfaatkan media audio visual yang disajikan melalui aplikasi tersebut dan dapat mengulangi materi pelajaran yang telah dipelajari di rumah.

Aplikasi Canva dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki banyak template yang membantu guru membuat desain media pembelajaran yang kreatif dan membuat peserta didik tertarik, baik dalam bentuk Powerpoint, poster, atau video pembelajaran interaktif. Canva memberi guru ruang untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka saat membuat media pembelajaran. Selain itu, desain pembelajaran tersebut akan semakin menarik dengan banyaknya elemen yang digabungkan. Aplikasi Canva tidak sulit digunakan pada laptop atau

ponsel, dan ada banyak tutorial penggunaannya di platform Youtube. Proses pembelajaran canva ini dilakukan dalam bentuk presentasi. Setiap sesuatu pasti selalu ada kelebihan dan kekurangannya, termasuk aplikasi canva ini.

Menurut pendapat Monoarfa & Haling (2021) adapun kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva melibatkan beberapa aspek, seperti: 1) mempermudah individu dalam menciptakan desain yang diinginkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, dan presentasi, yang semuanya tersedia dalam aplikasi Canva; 2) dengan menyajikan beragam template yang sudah ada dan menarik, aplikasi ini memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan hanya menyesuaikan preferensi pada tulisan, warna, ukuran, gambar, dan elemen lain yang telah disediakan; 3) aksesibilitas yang mudah dijangkau oleh berbagai kalangan, karena Canva dapat diunduh melalui Android atau iPhone dengan hanya melakukan proses pengunduhan pada perangkat gawai. Untuk pengguna laptop, aplikasi ini dapat diakses melalui browser Chrome atau situs web Canva tanpa perlu mengunduhnya secara khusus.

Kelemahan aplikasi Canva dapat diuraikan sebagai berikut: 1) aplikasi Canva bergantung pada koneksi internet yang cukup dan stabil. Tanpa adanya internet atau kuota yang mencukupi pada perangkat gawai atau laptop yang digunakan, Canva tidak dapat digunakan atau mendukung proses desain; 2) beberapa elemen dalam Canva, seperti

template, stiker, ilustrasi, dan font, tersedia dengan biaya. Meskipun banyak template yang menarik dan gratis, pengguna harus membayar untuk beberapa elemen. Meskipun demikian, hal ini mungkin tidak menjadi masalah karena masih banyak pilihan gratis yang dapat digunakan, dan pengguna dapat mengandalkan kreativitas mereka sendiri; 3) terkadang, desain yang dipilih dapat memiliki kesamaan dengan desain orang lain, termasuk template, gambar, warna, dan lainnya. Namun, hal ini tidak menjadi masalah, karena tergantung pada preferensi pengguna untuk memilih desain yang berbeda.

2.2. Pengertian Minat belajar

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Slameto, 2010), perhatian (Lin & Huang, 2016), fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan (Ainley, et.al, 2002), motivasi (Krapp, Hidi, et.al, 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu (Schiefele, 2001). Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Hidi, et.al, 2002). Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016). Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (Hidi, 2006).

2.3. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan (Yanti & Sumianto, 2021:608-614). Menurut Frianti & Winata (2019:7) menyebutkan indikator minat belajar ada 4. 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar. Indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar (Septiani dkk, 2020:1).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian saat belajar, dan keterlibatan.

2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti tingkat perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Sementara faktor eksternal adalah pengaruh yang datang dari luar, seperti tingkat perhatian yang diberikan dalam proses pembelajaran, fasilitas dan sarana pembelajaran, dukungan orang tua terhadap pembelajaran di rumah, serta faktor lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi minat belajar (Muliani & Arusman, 2022:3).

Menurut Putri ada dua faktor utama yang mempengaruhi rendahnya minat belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merujuk pada pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa, terdiri dari aspek fisiologis dan psikologis.

Secara khusus, faktor psikologis memiliki peranan yang lebih dominan dibandingkan dengan faktor jasmani, dan mencakup aspek seperti perhatian siswa, tingkat kecerdasan, dan sikap terhadap pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar, termasuk gaya mengajar guru, sikap dan perhatian orang tua terhadap pendidikan, serta ketersediaan fasilitas pembelajaran (Putri, et.al, 2019:65-73).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merujuk pada pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan. Sedangkan faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar, seperti tingkat perhatian dalam proses pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana.

Minat belajar adalah salah satu elemen kunci yang memberikan dukungan terhadap kesuksesan saat proses pembelajaran. Tidak hanya itu, minat yang muncul sebagai hasil dari kebutuhan peserta didik memiliki peran signifikan dalam memberikan dorongan kepada siswa dalam menjalankan kegiatan atau usaha mereka. Anak-anak dengan minat belajar yang besar akan belajar dengan baik. Seseorang akan lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi pelajaran jika memiliki motivasi dan keinginan yang tinggi untuk belajar.

Minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa yang dapat diekspresikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan

perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu. Media pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar khususnya pada media gambar merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menghantarkan ataupun menyampaikan pesan berupa ilmu pengetahuan kepada para siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Indikator minat belajar dalam penelitian ini antara lain: 1) memperhatikan dalam proses belajar mengajar, 2) mempunyai rasa suka terhadap pelajaran, 3) antusias siswa, 4) berpartisipasi dalam belajar, 5) memiliki keaktifan belajar.

Menurut Zebua & Harefa minat adalah tingkat ketertarikan yang besar dan keantusiasan yang tinggi terhadap suatu hal. Minat timbul dari pengalaman, partisipasi, dan kebiasaan selama kegiatan pembelajaran (Zebua & Harefa, 2022:55-45). Oleh karena itu, minat memiliki dampak yang sangat besar pada aktivitas atau kegiatan pembelajaran. Siswa yang menikmati atau tertarik dengan pelajaran akan serius dalam mempelajarinya. Minat sangat mempengaruhi proses pencapaian hasil belajar peserta didik. Kesukaan siswa terhadap satu hal daripada yang lain adalah cara yang menunjukkan minat mereka. Minat itu bergantung pada bagaimana pembelajaran dilakukan. Guru dapat mengaitkan materi yang akan disampaikan dengan kebutuhan siswa dalam aktivitas sehari-hari mereka, hal ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa. Ini akan membuat siswa merasa pelajaran itu penting untuk kehidupan mereka (Harianja & Sapri, 2022:1324-1330).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori utama, yaitu guru, isi dan materi pembelajaran, dan siswa. Menurut Rusman “Pembelajaran merupakan

implementasi kurikulum di sekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan, secara efektif dan menyenangkan (Rusman, 2008:243). Sedangkan Sumi'at menyatakan bahwa Pembelajaran dalam kegiatan pendidikan merupakan komponen inti dalam pendidikan formal di sekolah yang didalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi (Sumi'at, 2008:3).

Menurut Sukmadinata Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar (Sukmadinata, 2013:131). “Interaksi dalam proses belajar mengajar merupakan indikator penting dalam mengantarkan siswa memperoleh pengetahuan dan nilainilai yang diberikannya (Mahfudin, 2009:57).

Dengan demikian pembelajaran atau pengajaran adalah segenap upaya yang dilakukan untuk menciptakan situasi agar peserta didik belajar. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai pola umum atau gambaran menyeluruh yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) dalam melaksanakan pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sanjaya (2007:127) bahwa pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Adapun menurut Rusman (2008:139), bahwa pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.

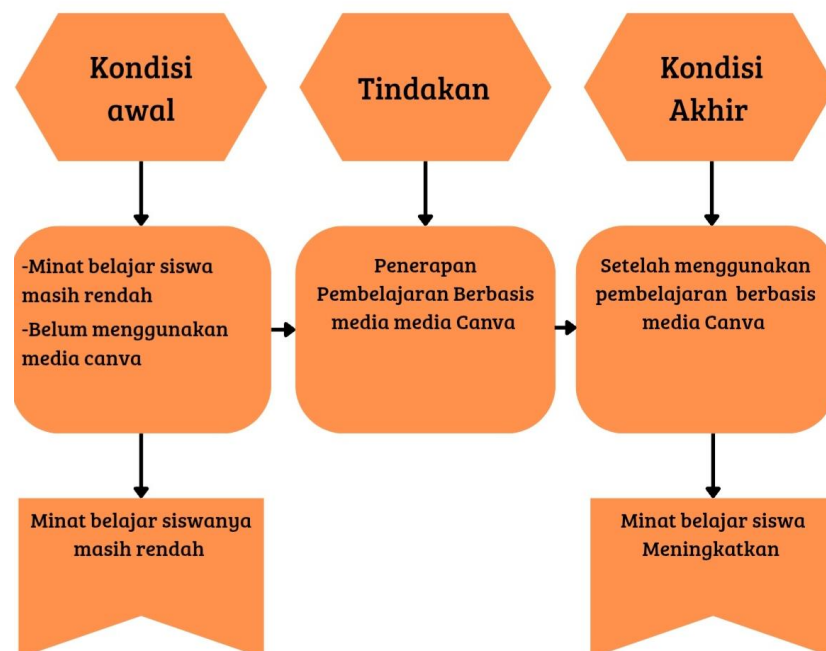
2.9 Materi

Kupu-kupu merupakan metamorfosis sempurna, Serangga yang satu ini memiliki empat sayap yang ditutupi sisik kecil. Saat kupu-kupu tidak terbang, sayapnya yang cerah dan berpola itu akan terlipat di bagian belakang. Kupu-kupu adalah serangga berpola yang berevolusi sekitar 60 juta tahun yang lalu. Keindahan sayap dan kekuatan metaforis kemunculan kupu-kupu sepenuhnya terbentuk dari kepompong yang tidak menjanjikan. Kupu-kupu juga memiliki dua antena yang ada di kepala. Antena kupu-kupu yang sedikit membulat disebut sebagai antena club. Antena tersebut berfungsi sebagai keseimbangan dan indra pencium bau nektar bunga. Metamorfosis merupakan proses perkembangan biologi pada hewan yang dapat merubah penampilan dan struktur setelah penetasan. Serangga penyerbuk tanaman ini melalui metamorfosis sempurna dengan urutan stadium telur, ulat (larva), kepompong (pupa), dan dewasa (imago).

2.10 Kerangka Berpikir

Di era modern ini, sangat penting bagi pendidikan untuk memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi untuk mendapatkan lebih banyak informasi, melakukan peningkatan pada keterampilan belajar, dan membuat materi pembelajaran lebih menarik dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perlu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi pada laptop dan Android agar dapat menciptakan desain atau model pembelajaran yang lebih menarik, kreatif,

dan menghibur. Siswa cenderung lebih tertarik dengan media pembelajaran yang diproyeksikan melalui LCD proyektor atau yang telah diunggah ke kanal YouTube atau tautan di Drive. Berdasarkan pengamatan di kelas, pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan oleh guru terasa monoton, menggunakan metode ceramah, sedangkan keterampilan pemecahan masalah siswa juga rendah. Dengan menggunakan media Canva diharapkan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah di pahami oleh siswa. Dengan melatih guru kemudian mengaplikasikannya dalam pembelajaran secara mengaplikasikannya dalam pembelajaran secara kolaboratif dengan penelitian mengaplikasikannya dalam pembelajaran secara kolaboratif dengan penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.11 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah

Ha: Penggunaan media berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar IPAS di kelas III SD N 1 Simpang Peut.

Ho: Penggunaan media berbasis Canva tidak dapat meningkatkan minat belajar IPAS di kelas III SD N 1 Simpang Peut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiono (2018), menyatakan bahwa Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data tujuan dan kegunaan tertentu. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan peneliti bermaksud untuk menganalisis apakah penggunaan media berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas III SD Negeri Simpang Peut dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dan Sosial.

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini merupakan jenis penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok pembandingan. Observasi dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan diberikan, sehingga setiap subjek berfungsi sebagai kontrol bagi dirinya sendiri. Menurut Arikunto (2013:85), *One Group Pretest–Posttest Design* adalah desain penelitian yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelompok, di mana pengamatan dilakukan tanpa kelompok pembandingan.

3.2 Desain penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dijelaskan dengan tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest – Posttest

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan :

(Sugiyono, 2013, hlm. 111)

O_1 : Nilai *Pre Angket* sebelum diberikan *Treatment*

X : Perlakuan (Treatment) yang diberikan ialah penggunaan media pembelajaran Word Square pada pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.

O_2 : Nilai *Post Angket* setelah diberikan *Treatment*.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Simpang Peut , Kabupaten Nagan Raya, Aceh. Waktu pelaksanaan dilakukan di semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi apakah penggunaan media berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas III SD Negeri Simpang Peut dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dan Sosial.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 1 Simpang Peut yang berjumlah 20 orang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa

siswa kelas III berada pada tahap perkembangan kognitif yang sesuai untuk menerima materi yang akan diteliti, serta jumlah siswa yang relatif kecil sehingga memungkinkan pengumpulan data secara menyeluruh dan mendalam.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono 2016:81). Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 orang dalam waktu satu bulan. Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel penelitian ialah siswa kelas III SD Negeri 1 Simpang Peut semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui data kualitatif, yang didefinisikan sebagai informasi yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan dalam bentuk kata-kata. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terkait minat belajar siswa di kelas, dengan indikator seperti: 1) kecenderungan menyukai atau merasa senang, 2) tingkat ketertarikan siswa, 3) keterlibatan siswa, 4) tingkat kedisiplinan dan semangat dalam mengerjakan tugas. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta evaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran kontekstual dan dampaknya terhadap minat belajar siswa.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer, yaitu informasi yang diperoleh langsung oleh peneliti dari sumber aslinya. Sumber data primer dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas III dan pendidik kelas III di SD Negeri 1 Simpang Peut Nagan Raya. Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran kontekstual berbasis media Canva dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini didasarkan pada kondisi awal di mana minat belajar siswa masih tergolong rendah dan belum menggunakan media Canva dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan media Canva sebagai bagian dari pembelajaran kontekstual, diharapkan terjadi perubahan positif pada minat belajar siswa.

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memahami semua kegiatan dan peristiwa yang terjadi selama proses tindakan serta untuk mengamati aktivitas pendidik dan peserta didik. Pemrosesan observasi dilaksanakan sesuai dengan instruksi observasi yang telah ditentukan. Memantau keterlibatan siswa untuk memberikan informasi kualitatif tentang seberapa banyak keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Observasi yang akan dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai minat belajar mereka, menggunakan empat parameter minat belajar mencakup: 1) kecenderungan suka atau merasa senang; 2) tingkat ketertarikan siswa; 3) partisipasi aktif siswa; 4) tingkat kedisiplinan dan semangat dalam menyelesaikan tugas.

3.5.2 Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian pertanyaan tertulis kepada responden, yang kemudian dijawab secara tertulis sesuai dengan format yang disediakan. Maksud dari penyebaran angket adalah untuk mengumpulkan informasi yang komprehensif tentang suatu permasalahan tanpa adanya kekhawatiran bahwa responden mungkin memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam mengisi kumpulan pertanyaan. Indikator minat melibatkan empat aspek, meliputi: 1) tingkat kegembiraan atau kebahagiaan; 2) minat siswa terhadap suatu subjek atau topik tertentu; 3) partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran; serta 4) tingkat kedisiplinan dan semangat siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

3.5.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam keseluruhan proses penelitian. Instrumen ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan, sehingga keberhasilannya sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Oleh karena itu, pemilihan instrumen harus disesuaikan dengan jenis data yang dibutuhkan, karakteristik responden, serta rumusan masalah penelitian, agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan realitas yang diteliti (Sukendra dan Atmaja 2020:1).

1. *Pre angket*

Pada tahapan pelaksanaannya, peneliti melakukan kegiatan berupa pemberian angket awal (pre angket) kepada sampel penelitian yaitu siswa-siswi kelas III SD Negeri 1 Simpang Peut tahun ajaran 2024/2025 untuk

mengetahui ketertarikan siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Alam. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan (treatment) sebanyak tiga kali pertemuan.

2. *Post angket*

Setelah perlakuan (treatment) diberikan, peneliti akan memberikan angket akhir (post angket) kepada sampel penelitian. Bentuk soal yang diberikan sama dengan bentuk soal pada tes awal (pre-test) yang sebelumnya diberikan pada sampel penelitian. Tujuan dari diberikannya post angket ialah untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikannya perlakuan (treatment).

Tabel 3.1 Indikator kisi-kisi Angket

No.	Indikator pedoman Pre Angket Post Angket	Kriteria Pertanyaan
1.	Perasaan senang	Semangat belajar
		Kesadaran ingin belajar
		Keseriusan belajar
		Kemauan belajar
2.	Ketertarikan belajar	Ketertarikan pada pengajaran
		Ketertarikan pada mata pelajaran
		Ketertarikan situasi belajar
3.	Perhatian belajar	Konsentrasi belajar
		Kenyamanan belajar
		Hasrat belajar

4.	Keterlibatan belajar	Frekuensi belajar
		Pemanfaatan waktu belajar

Tabel 3.2 Indikator Observasi

No.	Indikator	Indikator pedoman Observasi	Ya/Tidak	
			Ya	Tidak
1.	Kesesuaian penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai	1. Media yang digunakan pada materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		
		2. Media sesuai untuk memahami materi pembelajaran tentang metamorfosis melalui media canva yang digunakan oleh guru.		
		3. Melalui media guru dapat memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang metamorfosis		
2.	Ketepatan penggunaan media pembelajaran	4. Media yang digunakan guru untuk mendukung materi pelajaran ini antara lain media Canva		
		5. Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan		

		tugas pembelajaran mengenai materi metamorfosis		
		6. Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.		
		7. Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.		
3.	Kepraktisan, Efisiensi dan Relativitas waktu penggunaan media	8. Media yang ada pada materi metamorfosis mudah untuk diperoleh.		
		9. Media pada materi metamorfosis dapat digunakan kapan pun dan di mana pun.		
		10. Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran.		
		11. Media yang digunakan pada materi metamorfosis dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.		
		12. Media yang digunakan pada materi metamorfosis dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.		
4.	Keterampilan guru dalam menggunakan media	13. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran tentang materi		

		14. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran tentang materi		
5.	Pengelompokan sasaran	15. Media yang digunakan guru pada materi metamorfosis efektif digunakan kelompok besar		
		16. Media yang digunakan guru pada materi metamorfosis efektif digunakan kelompok kecil		

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti dengan tepat. Dalam penelitian ini, instrumen yang diuji validitasnya adalah tes hasil belajar siswa kelas 3 setelah menggunakan media berbasis canva. Uji validitas dilakukan dengan rumus korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan SPSS. Soal dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($df=n-2$). Jika terdapat butir soal yang tidak valid, maka perlu dilakukan perbaikan atau penghapusan agar instrumen tetap memiliki kualitas yang baik.

3.6.2 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan konsistensi instrumen dalam menghasilkan data yang stabil ketika digunakan dalam berbagai

kondisi. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang serupa jika diuji ulang dalam situasi yang berbeda. Pada penelitian ini, Nilai reliabilitas dinyatakan baik jika *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ (standar umum).

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

Ghozali (2012), Menurut pandangan statistika distribusi variabel pada populasi mengikuti distribusi normal. Pengujian distribusi normal bertujuan untuk melihat apakah sampel yang diambil mewakili distribusi populasi. Jika distribusi sampel adalah normal, maka dapat dikatakan sampel yang diambil mewakili populasi. Prinsip uji distribusi normal adalah membandingkan antara distribusi data yang didapatkan (observed) dan distribusi data normal (expected). Jika hasil uji distribusi data normal (expected) menunjukkan tidak ada perbedaan antara kedua distribusi tersebut ($p > 0.05$) maka dapat dikatakan distribusi data penelitian adalah normal.

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau mendekati normal, karena data yang baik adalah data yang menyerupai distribusi normal. Uji distribusi normal merupakan syarat untuk semua uji statistik. Apabila nilai probabilitas $\geq 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi memiliki varian yang sama (Nuryadi et al., 2017). Sebagai dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah:

1. Apabila kemungkinan nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu tidak homogen.
2. Apabila kemungkinan nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu homogen.

Perhitungan uji homogenitas secara manual jika data normal analisis varian diperlukan pengujian homogenitas varian menggunakan uji F. Jika data tidak normal maka pengujian homogenitas menggunakan uji levene dengan spss (Sugiyono, 2019)

3.7.3 Uji T (Paired Sample T-test)

Paired Sample t-test diterapkan dalam penelitian ini untuk menganalisis apakah terdapat perubahan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah siswa menerima pembelajaran dengan media canva. Kriteria dalam menentukan hasil uji t adalah: Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh media canva terhadap hasil minat belajar siswa kelas III SDN 1 Simpang Peut. Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $< 0,05$, maka terdapat pengaruh media canva terhadap hasil minat belajar siswa kelas III SDN 1 Simpang Peut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sumpang Peut dengan melibatkan 20 siswa kelas 3 sebagai subjek penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* untuk mengukur penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap minat belajar IPAS. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengukur perubahan minat belajar pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu lembar observasi dan angket minat belajar. Lembar observasi memuat 15 item pengamatan dengan format jawaban "ya" dan "tidak" yang mengukur perilaku minat belajar siswa secara langsung. Sementara itu, angket minat belajar terdiri dari 19 pernyataan dengan skala Likert 1-5 yang mengukur persepsi siswa terhadap minat belajar mereka sendiri.

Proses pengumpulan data dilakukan dalam empat tahap. Tahap pertama adalah pelaksanaan pretest (observasi dan angket) untuk mengukur minat belajar awal siswa. Tahap kedua dan ketiga adalah implementasi media pembelajaran berbasis Canva selama dua minggu dengan frekuensi tiga kali pertemuan per minggu. Tahap keempat adalah pelaksanaan posttest dengan instrumen yang sama untuk mengukur perubahan minat belajar setelah perlakuan.

4.1.2 Data Hasil Observasi

Data observasi diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap perilaku minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Setiap item observasi dinilai dengan memberikan skor 1 untuk jawaban "ya" dan skor 0 untuk jawaban "tidak". Dengan 15 item observasi, skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 15 dan skor minimal adalah 0. Skor yang lebih tinggi menunjukkan minat belajar yang lebih baik.

Tabel 4.4 Hasil Observasi

No.	Pernyataan	Ya/Tidak	
		Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan pada materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	√	
2.	Media sesuai untuk memahami materi pembelajaran tentang metamorfosis melalui media canva yang digunakan oleh guru.	√	
3.	Melalui media guru dapat memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang metamorfosis.	√	
4.	Media yang digunakan guru untuk mendukung materi pelajaran ini antara lain media Canva.	√	
5.	Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi metamorfosis.	√	
6.	Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.	√	
7.	Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.	√	
8.	Media yang ada pada materi metamorfosis mudah untuk diperoleh.	√	
9.	Media pada materimetamorfosis dapat digunakan kapan pun dan di mana pun.	√	
10.	Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran.	√	
11.	Media yang digunakan pada materi metamorfosis dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.	√	
12.	Media yang digunakan pada materi metamorfosis dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.	√	
13.	Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran tentang materi		√
14.	Media yang digunakan guru pada materi metamorfosis efektif digunakan kelompok besar	√	
15.	Media yang digunakan guru pada materi metamorfosis efektif digunakan	√	

Berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi metamorfosis secara umum sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media tersebut membantu siswa memahami materi, mencerminkan proses metamorfosis secara tepat, serta mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Guru juga menunjukkan keterampilan yang baik dalam menggunakan media dan mampu mengaitkannya dengan beberapa topik lain. Selain itu, media yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan mendukung ketercapaian instruksi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Guru belum memanfaatkan media digital seperti Canva, yang sebenarnya dapat memperkaya variasi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media belum berlangsung dalam waktu yang cukup lama, sehingga efektivitas jangka panjangnya belum optimal. Media yang digunakan juga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar. Oleh karena itu, disarankan agar guru mulai memanfaatkan teknologi digital secara lebih aktif dan menyesuaikan strategi penggunaan media agar tetap efektif dalam berbagai skala kelas.

4.1.3 Data Hasil Angket

Data angket diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh siswa dengan bantuan peneliti dalam menjelaskan setiap pernyataan. Angket menggunakan skala Likert 1-5 dengan 19 pernyataan, sehingga skor maksimal adalah 95 dan skor minimal adalah 19. Proses pengisian angket dilakukan dalam setting yang nyaman dan siswa diberikan waktu yang cukup untuk memahami setiap pernyataan.

Untuk memastikan pemahaman siswa terhadap pernyataan angket, peneliti membacakan setiap pernyataan dengan bahasa yang sederhana dan memberikan contoh konkret jika diperlukan. Hal ini penting mengingat subjek penelitian adalah siswa kelas 3 yang kemampuan membacanya masih dalam tahap perkembangan.

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Data Angket

Statistik	Pre Angket	Post Angket
Mean	52,15	73,80
Median	52,50	74,00
Modus	51,00	75,00
Std. Deviasi	6,23	5,89
Minimum	38,00	62,00
Maksimum	65,00	85,00
Persentase Rata-rata	54,89%	77,68%

Hasil angket menunjukkan peningkatan yang konsisten dengan data observasi. Rata-rata skor meningkat dari 52,15 (54,89% dari skor maksimal) pada pretest menjadi 73,80 (77,68% dari skor maksimal) pada posttest. Peningkatan sebesar 21,65 poin atau 22,79% ini menunjukkan dampak positif yang substansial dari penggunaan media Canva terhadap persepsi siswa tentang minat belajar mereka.

Distribusi data yang cenderung normal dengan nilai mean, median, dan modus yang berdekatan menunjukkan bahwa data memiliki kualitas yang baik untuk analisis statistik. Penurunan standar deviasi dari 6,23 menjadi 5,89 juga mengindikasikan berkurangnya variabilitas antar siswa, yang menunjukkan efektivitas media Canva dalam meningkatkan minat belajar secara merata.

4.1.4 Uji Prasyarat Analisis

4.1.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, yang merupakan prasyarat untuk melakukan uji statistik parametrik. Mengingat jumlah sampel yang relatif kecil ($n=20$), digunakan Shapiro-Wilk Test yang lebih sensitif untuk sampel kecil dibandingkan Kolmogorov-Smirnov Test. Kriteria pengujian: jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima (data berdistribusi normal).

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre Angket	0,952	20	0,387
Post Angket	0,934	20	0,182

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, yang berarti semua data berdistribusi normal. Nilai statistik Shapiro-Wilk berkisar antara 0,928 hingga 0,952, yang menunjukkan distribusi data yang mendekati normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik.

4.1.4.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pretest dan posttest homogen (sama). Meskipun dalam paired sample t-test asumsi homogenitas tidak sekritik dalam independent sample t-test, pengujian ini tetap dilakukan untuk melengkapi analisis prasyarat.

Hipotesis yang diuji adalah:

- H_0 : Varians data homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$)
- H_1 : Varians data tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$)

Kriteria pengujian: jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima (varians homogen).

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df1	Sig.
Angket	0,156	19	0,695

Berdasarkan hasil di atas, nilai signifikansi sebesar $0,695 > 0,005$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest homogen. Dengan demikian, Data memenuhi asumsi homogenitas, meskipun dalam desain ini (Paired sample), uji homogenitas bukan merupakan prasyarat analisis. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan dengan uji t berpasangan.

4.1.5 Uji Hipotesis

4.1.5.1 Uji t Berpasangan (Paired Sample t-Test)

Uji t berpasangan dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yang menyatakan ada atau tidaknya perbedaan signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Uji ini dipilih karena desain penelitian menggunakan kelompok yang sama untuk pretest dan posttest.

Hipotesis yang diuji adalah:

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada perbedaan signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Canva)
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (Ada perbedaan signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Canva)

Kriteria pengujian: jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 4.11 Hasil Uji t Berpasangan Data Angket

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Post Angket Pre Angket	21,650	3,823	0,855	19,864	23,436	25,321	19	0,000

4.1.5.2 Interpretasi Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ untuk kedua jenis data, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Untuk data angket, nilai t hitung sebesar 25,321 dengan mean difference sebesar 21,650. Peningkatan rata-rata sebesar 21,650 poin dari 95 poin maksimal menunjukkan peningkatan sekitar 22,8%. Confidence interval 95% menunjukkan peningkatan berada pada rentang 19,864 hingga 23,436, yang juga menunjukkan konsistensi yang tinggi.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Simpang Peut, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas 3. Hal ini ditunjukkan oleh data observasi yang mengalami peningkatan rata-rata dari 7,25 menjadi 12,35

(peningkatan 5,10 poin), serta data angket yang meningkat dari 52,15 menjadi 73,80 (peningkatan 21,65 poin).

Peningkatan ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya. Syahrani dan Wiza menyatakan bahwa media Canva mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa karena desain visualnya yang menarik dan mudah digunakan oleh guru dan siswa (Syahrani & Wiza, 2024).

Peningkatan yang terjadi pada data observasi menunjukkan perubahan nyata dalam perilaku belajar siswa yang dapat diamati secara langsung. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif bertanya, dan menunjukkan perhatian yang lebih fokus selama proses pembelajaran menggunakan media Canva. Peningkatan ini konsisten terjadi pada hampir seluruh siswa, seperti yang ditunjukkan oleh penurunan persebaran data dari pretest ke posttest. Sementara itu, peningkatan pada data angket sebesar 22,8% mencerminkan perubahan persepsi siswa terhadap pembelajaran IPAS. Siswa merasa lebih tertarik dengan materi metamorfosis ketika disajikan melalui media Canva dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya mempengaruhi aspek perilaku belajar, tetapi juga aspek afektif siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas 3 SD Negeri 1 Simpang Peut. Peningkatan ini terjadi secara konsisten pada semua komponen minat belajar yang diukur, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan.

Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($p < 0,001$) antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya berpengaruh secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang sangat signifikan dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Keberhasilan media Canva dapat dikaitkan dengan kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa, kemudahan penggunaan, dan kemampuan integrasi multimedia yang optimal. Media ini berhasil menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dalam IPAS dengan pengalaman konkret siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori-teori pembelajaran multimedia dan memberikan evidens empiris dalam konteks pembelajaran IPAS di Indonesia. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan

bahwa investasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki return yang tinggi dalam bentuk peningkatan minat belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan yang ada, beberapa saran dapat diberikan.

5.2.1 Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga secara mandiri di luar kelas. Sikap proaktif dan rasa ingin tahu yang tinggi akan membantu siswa lebih memahami materi pelajaran secara mendalam.

5.2.2 Bagi guru

Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media digital seperti Canva. Penggunaan media yang interaktif dan visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

5.2.3 Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan pelatihan atau workshop berkala mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru. Selain itu, dukungan fasilitas seperti jaringan internet dan perangkat pendukung juga penting untuk menunjang implementasi media digital secara maksimal.

5.2.4 Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti randomized controlled trial, serta menggunakan sampel yang lebih besar dan variatif. Selain itu, penelitian kualitatif yang mendalam juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa maupun guru terhadap media Canva secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4.
- Aminah, N., & Rosyid, M. (2023). STEM Approach To 4C Skills In Elementary School Students: A Systematic Literature Review. *SCEDUCATIA: Jurnal Pendidikan Sains*, 9(1), 12–25.
- Baskara, F. R., & Mbato, C. L. (2024). Mengoptimalkan Reciprocal Teaching Dengan Generative AI: Kerangka Teori Untuk Pembelajaran Yang Efektif. Sanata Dharma University Press.
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 193–198.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Chaer, M. T. (2016). Self-Efficacy Dan Pendidikan (Kajian Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam). *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 3(1), Article 1.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 47.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505– 6513.
- Fecira, D., & Abdullah, T. M. K. (2020). Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(04), Article 04.
- Hadi, S., & Farida, F. S. (2012). Pengaruh Minat, Kemandirian, Dan Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 7 (1), 8-13.

- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250. <https://doi.org/10.62383/Hardik.V2i1.1064>
- 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.
- Hardyan, R. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Dimasa Pandemi (Vol. 21, Issue 01).
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi Dan Manfaat Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324– 1330.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Tuti, K,H,. Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | I MEDIA PEMBELAJARAN.
- Janawi. (2019). Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Elektronik*, 6(2), 68–79.
- Kukuh, N., Pinton, M., Mustafa2 , S., Negeri, S., & Malang, B. (N.D.). Ndaru Kukuh Masgumelar, Pinton Setya Mustafa Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran.
- Kurniasih, I. I., Eliyana, A., & Rosadi, O. I. (2023). Tinjauan Literatur Sistematis: Motivasi Dari Employee Self-Determination. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (Mea)*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.31955/Mea.V7i2.3093>
- Maulidia, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (N.D.). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Nasuha Ismail, R. (2019). Membangun Karakter Melalui Implementasi Teori Belajar Behavioristik Pembelajaran Matematika Berbasis Kecakapan Abad 21. XIII (11).
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.35931/Am.V8i3.3561>
- Pendidikan Ekonomi Undiksha, J., & Tenri Ampa, A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. 12(2).

- Purwati, Y., Perdanawanti, L., Informatika, P. T., Canva, A., & Profesional, I. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (Jpmm)* Vol., 1(1), 42–51.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), Article 5. <https://doi.org/10.20961/Ddi.V12i5.90998>
- Rahman Tibahary Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dampal Selatan Jl Husain Laewang No, A., Dampal Selatan, S., & Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dampal Selatan Jl Husain Laewang No, S. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif Muliana. In *Scolae: Journal Of Pedagogy* (Vol. 1, Issue 1).
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.24235/Eduksos.V4i2.658>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.
- Renninger, K. A. (2022). Minat: Variabel motivasi afektif dan kognitif unik yang berkembang. *Kemajuan dalam Ilmu Motivasi*.
- Rozaky, M. F., Majid, M. A., Ardipratiwi, L., Rahmawati, Y., Sari, J. S. A., & Ismunadi, A. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.56910/Jispendiora.V4i2.2284>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109.
- Susanto, H. (2020). Implementasi Standar Proses Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 112–12.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

- Wahid, A., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Pinrang, D. (N.D.). Volume V Nomor 2 Maret 2018 Istiqra' Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prstasi Belajar (The Importance Of Learning Media In Improving Student Learning Achievements).,
- Wahid, H.A., Nurul J,P,P, U., Mushfi El Iq Bali, M., & Maimuna, S. (N.D.). Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Vol. 05).
- Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SDN 008 Salo. Halaman 608-614 Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021.
- Syahrani, D. A., & Wiza, R. (2024). Pemanfaatan Media Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 36 Koto Panjang. *PENSA*, 6(3), 50-62.

Lampiran

Uji Validitas Instrumen Observasi

Uji validitas instrumen observasi dilakukan dengan menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Instrumen observasi yang terdiri dari 15 item perlu diuji validitasnya untuk memastikan setiap item mampu mengukur aspek minat belajar yang dimaksud. Dengan jumlah responden 20 orang dan taraf signifikansi 5%, nilai r tabel yang digunakan adalah 0,444. Setiap item observasi dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,501	0,444	Valid
2	0,478	0,444	Valid
3	0,534	0,444	Valid
4	0,612	0,444	Valid
5	0,489	0,444	Valid
6	0,567	0,444	Valid
7	0,523	0,444	Valid
8	0,498	0,444	Valid
9	0,556	0,444	Valid
10	0,487	0,444	Valid
11	0,601	0,444	Valid
12	0,445	0,444	Valid
13	0,578	0,444	Valid
14	0,492	0,444	Valid
15	0,467	0,444	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 15 item observasi dinyatakan valid dengan nilai r hitung berkisar antara 0,445 hingga 0,612. Nilai terendah diperoleh pada item 12 sebesar 0,445 yang masih berada di atas batas minimal r tabel. Sementara nilai tertinggi diperoleh pada item 4 sebesar 0,612, menunjukkan korelasi yang kuat dengan skor total. Validitas yang baik pada semua item menunjukkan bahwa instrumen observasi mampu mengukur minat belajar siswa dengan akurat dan dapat digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Uji Validitas Instrumen Angket

Angket minat belajar yang terdiri dari 19 pernyataan juga diuji validitasnya menggunakan teknik yang sama. Setiap pernyataan dirancang untuk mengukur aspek-aspek minat belajar meliputi perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan kepuasan belajar.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,512	0,444	Valid
2	0,487	0,444	Valid
3	0,558	0,444	Valid
4	0,623	0,444	Valid
5	0,491	0,444	Valid
6	0,576	0,444	Valid
7	0,503	0,444	Valid
8	0,467	0,444	Valid
9	0,589	0,444	Valid
10	0,534	0,444	Valid
11	0,612	0,444	Valid
12	0,456	0,444	Valid
13	0,598	0,444	Valid
14	0,478	0,444	Valid
15	0,523	0,444	Valid
16	0,487	0,444	Valid
17	0,567	0,444	Valid
18	0,501	0,444	Valid

19	0,489	0,444	Valid
----	-------	-------	-------

Hasil uji validitas angket menunjukkan bahwa seluruh 19 pernyataan dinyatakan valid dengan nilai r hitung berkisar antara 0,456 hingga 0,623. Nilai validitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa setiap pernyataan memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengukur minat belajar siswa dan konsisten dengan konstruk teoretis yang mendasari instrumen ini.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi internal kedua instrumen penelitian. Untuk instrumen observasi dengan format jawaban dikotomis (ya/tidak), digunakan formula *Kuder-Richardson 20* (KR-20), sedangkan untuk instrumen angket dengan skala Likert digunakan Alpha Cronbach.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Koefisien Reliabilitas	Jumlah Item	Kriteria
Observasi (KR-20)	0,798	15	Reliabel
Angket (Cronbach's Alpha)	0,847	19	Sangat Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Instrumen observasi memperoleh koefisien KR-20 sebesar 0,798 yang menunjukkan reliabilitas tinggi ($> 0,70$). Sementara instrumen angket memperoleh Cronbach's Alpha sebesar 0,847 yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi ($> 0,80$). Nilai reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur minat belajar dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian ini.

Dokumentsi



Peneliti menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SD Negeri 1 Simpang Peut



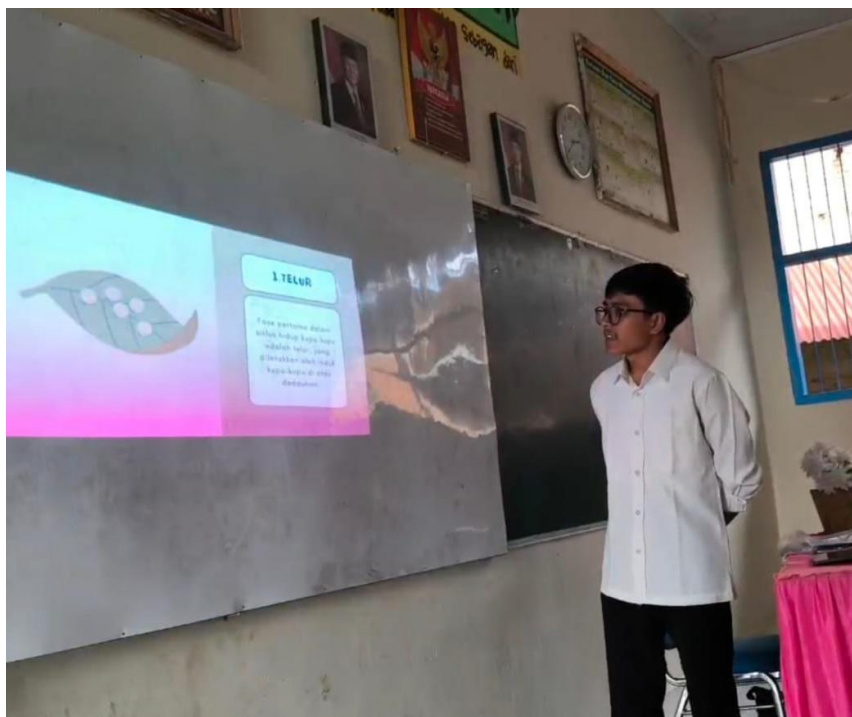
Peneliti menyerahkan Modul Ajar
kepada Wali kelas III



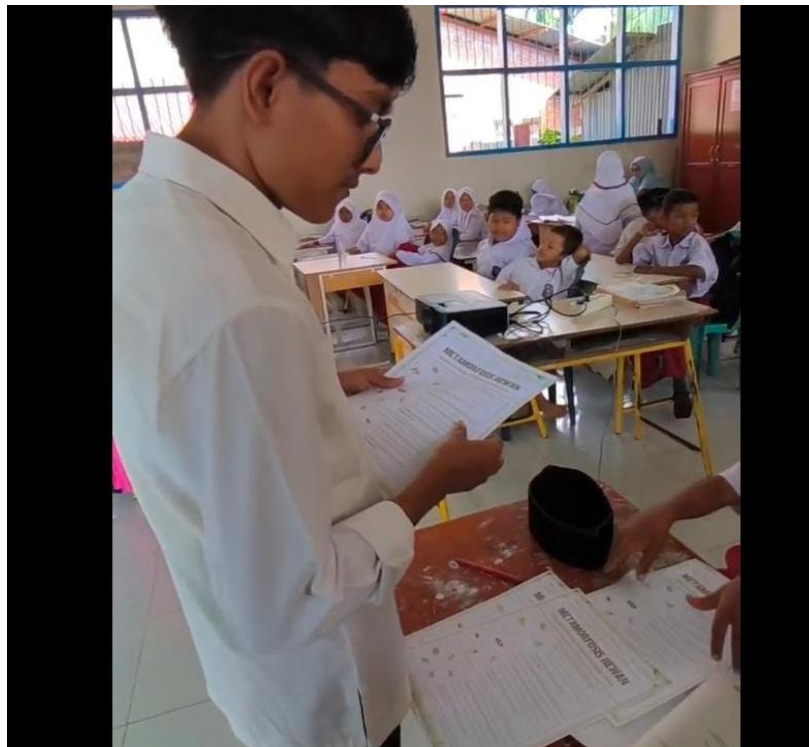
Peneliti dan guru membagikan Lembar Pre
Angket kepada Siswa



Peneliti menjelaskan tata cara mengisi Angket
dan Siswa langsung mengisi Angket



Treadment Penggunaan Media Canva
Kepada Siswa



Siswa Mengisi LKPD Metamorfosis Pada Hewan



Peneliti Membagikan Lembar Post Angket Kepada Siswa



Siswa Mengisi Lembar Post Angket

Lembar Observasi

Identitas Observer

Nama :

Identitas Lokasi Observasi

Nama :

Kelas :

Materi :

No.	Pernyataan	Ya/Tidak	
		Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan pada materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		
2.	Media sesuai untuk memahami materi pembelajaran tentang metamorfosis melalui media canva yang digunakan oleh guru.		
3.	Melalui media guru dapat memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang metamorfosis.		
4.	Media yang digunakan guru untuk mendukung materi pelajaran ini antara lain media Canva.		
5.	Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi metamorfosis.		
6.	Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.		
7.	Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.		
8.	Media yang ada pada materi metamorfosis mudah untuk diperoleh.		
9.	Media pada materi metamorfosis dapat digunakan kapan pun dan di mana pun.		
10.	Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran.		
11.	Media yang digunakan pada materi metamorfosis dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.		
12.	Media yang digunakan pada materi metamorfosis dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.		
13.	Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran tentang materi		
14.	Media yang digunakan guru pada materi metamorfosis efektif digunakan kelompok besar		
15.	Media yang digunakan guru pada materi metamorfosis efektif digunakan kelompok kecil		

LEMBARAN ANGKET/KUESIONER SISWA

Nama : NAILA ZAHARA
 Kelas : 30
 Sekolah : SD Negeri Simpang Pen

Petunjuk pengisian Angket :

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, lalu berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom angka (1 sampai 5) yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Gunakan skala berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Jenis	Skor				
			1	2	3	4	5
	Berpikir Lancar						
1.	Saya merasa antusias saat mengikuti kegiatan belajar				✓		
2.	Saya memiliki keinginan kuat untuk terus belajar.					✓	
3.	Saya menunjukkan kesungguhan dalam belajar setiap hari.				✓		
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar.					✓	
5.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar.				✓		
6.	Saya merasa mata pelajaran yang saya pelajari menarik.						✓
7.	Saya merasa tertarik dengan proses pembelajaran di kelas.						✓
8.	Saya merasa semangat untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.					✓	
9.	Saya bisa menjaga fokus selama proses belajar.				✓		
10.	Saya merasa nyaman berada dalam lingkungan belajar saya.				✓		
11.	Saya memiliki keinginan yang tinggi untuk memahami pelajaran.					✓	
12.	Saya mampu mengelola waktu belajar dengan baik.			✓			
13.	Saya memiliki jadwal belajar yang teratur.						
14.	Saya menggunakan waktu belajar secara efektif.			✓			
15.	Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas.			✓			
16.	Saya sering terlibat dalam diskusi yang berkaitan			✓			

	dengan pelajaran.						
17.	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab.					✓	
18.	Saya menunjukkan ketertarikan saat pelajaran berlangsung.				✓		
19.	Saya tidak menunda-nunda pekerjaan rumah atau tugas sekolah.						✓
20.	Saya berusaha mencari informasi tambahan untuk mendukung pembelajaran.					✓	

LEMBARAN ANGKET/KUESIONER SISWA

Nama : MAFISAH Dewi Utami
 Kelas : 3B
 Sekolah : SD Negeri Simpang Paut

Petunjuk pengisian Angket :

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, lalu berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom angka (1 sampai 5) yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Gunakan skala berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Jenis	Skor				
			1	2	3	4	5
	Berpikir Lancar						
1.	Saya merasa antusias saat mengikuti kegiatan belajar				✓		
2.	Saya memiliki keinginan kuat untuk terus belajar.						✓
3.	Saya menunjukkan kesungguhan dalam belajar setiap hari.				✓		
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar.						✓
5.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar.					✓	
6.	Saya merasa mata pelajaran yang saya pelajari menarik.					✓	
7.	Saya merasa tertarik dengan proses pembelajaran di kelas.				✓		
8.	Saya merasa semangat untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.					✓	
9.	Saya bisa menjaga fokus selama proses belajar.						✓
10.	Saya merasa nyaman berada dalam lingkungan belajar saya.					✓	
11.	Saya memiliki keinginan yang tinggi untuk memahami pelajaran.				✓		
12.	Saya mampu mengelola waktu belajar dengan baik.						✓
13.	Saya memiliki jadwal belajar yang teratur.					✓	
14.	Saya menggunakan waktu belajar secara efektif.					✓	
15.	Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas.						✓
16.	Saya sering terlibat dalam diskusi yang berkaitan				✓		

	dengan pelajaran.						
17.	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab.					✓	
18.	Saya menunjukkan ketertarikan saat pelajaran berlangsung.						✓
19.	Saya tidak menunda-nunda pekerjaan rumah atau tugas sekolah.				✓		
20.	Saya berusaha mencari informasi tambahan untuk mendukung pembelajaran.					✓	

LEMBARAN ANGKET/KUESIONER SISWA

Nama : M R A F A A Z K A P U T E R U
 Kelas : III
 Sekolah :

Petunjuk pengisian Angket :

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, lalu berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom angka (1 sampai 5) yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Gunakan skala berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Jenis	Skor				
			1	2	3	4	5
	Berpikir Lancar						
1.	Saya merasa antusias saat mengikuti kegiatan belajar				✓		
2.	Saya memiliki keinginan kuat untuk terus belajar.						✓
3.	Saya menunjukkan kesungguhan dalam belajar setiap hari.						✓
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar.						✓
5.	Saya merasa mata pelajaran yang saya pelajari menarik.					✓	
6.	Saya merasa tertarik dengan proses pembelajaran di kelas.						✓
7.	Saya merasa semangat untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.					✓	
8.	Saya bisa menjaga fokus selama proses belajar.						✓
9.	Saya merasa nyaman berada dalam lingkungan belajar saya.					✓	
10.	Saya memiliki keinginan yang tinggi untuk memahami pelajaran.						✓
11.	Saya mampu mengelola waktu belajar dengan baik.					✓	
12.	Saya memiliki jadwal belajar yang teratur.						✓
13.	Saya menggunakan waktu belajar secara efektif.						✓
14.	Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas.					✓	
15.	Saya sering terlibat dalam diskusi yang berkaitan dengan pelajaran.					✓	
16.	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan penuh						✓

	tanggung jawab.						
17.	Saya menunjukkan ketertarikan saat pelajaran berlangsung.					✓	
18.	Saya tidak menunda-nunda pekerjaan rumah atau tugas sekolah.			✓			
19.	Saya berusaha mencari informasi tambahan untuk mendukung pembelajaran.					✓	

LEMBARAN ANGKET/KUESIONER SISWA

Nama 11/11/21

Kelas III B :

Sekolah :

Petunjuk pengisian Angket :

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, lalu berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom angka (1 sampai 5) yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Gunakan skala berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Jenis	Skor				
			1	2	3	4	5
	Berpikir Lancar						
1.	Saya merasa antusias saat mengikuti kegiatan belajar						✓
2.	Saya memiliki keinginan kuat untuk terus belajar.						✓
3.	Saya menunjukkan kesungguhan dalam belajar setiap hari.						✓
4.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar.						✓
5.	Saya merasa mata pelajaran yang saya pelajari menarik.						✓
6.	Saya merasa tertarik dengan proses pembelajaran di kelas.						✓
7.	Saya merasa semangat untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.						✓
8.	Saya bisa menjaga fokus selama proses belajar.						✓
9.	Saya merasa nyaman berada dalam lingkungan belajar saya.						✓
10.	Saya memiliki keinginan yang tinggi untuk memahami pelajaran.						✓
11.	Saya mampu mengelola waktu belajar dengan baik.						✓
12.	Saya memiliki jadwal belajar yang teratur.						✓
13.	Saya menggunakan waktu belajar secara efektif.						✓
14.	Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas.						✓
15.	Saya sering terlibat dalam diskusi yang berkaitan dengan pelajaran.						✓
16.	Saya selalu menyelesaikan tugas dengan penuh						✓

	tanggung jawab.					✓	
17.	Saya menunjukkan ketertarikan saat pelajaran berlangsung.					✓	
18.	Saya tidak menunda-nunda pekerjaan rumah atau tugas sekolah.					✓	
19.	Saya berusaha mencari informasi tambahan untuk mendukung pembelajaran.					✓	

MODUL AJAR IPAS KELAS 3

INFORMASI UMUM

1. Nama Penulis : Hamzah Fansury
2. Instansi : SD Negeri 1 Simpang Peut
3. Tahun : 2024/2025
4. Jenjang Sekolah : SD/MI
5. Kelas : 3 (Tiga)
6. Alokasi Waktu : 2 JP

KOMPETENSI AWAL

- Memahami konsep pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- Mengidentifikasi tahapan metamorfosis pada beberapa hewan

PROFIL PELAJARAN PANCASILA

- Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Berkebhinekaan Global
- Mandiri
- Bergotong royong
- Bernalar Kritis
- Kreatif

MATERI AJAR

Metamorfosis Hewan
(Kupu-kupu, Nyamuk, Katak dan Kepik)

PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan :
Pendekatan Saintifik (mengamati, menanyakan, mencoba, menawarkan, mengomunikasikan).

Metode :

- Demonstrasi
- Diskusi

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Fase B
- Elemen : Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup
- Capaian Pembelajaran:
 Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.
- Tujuan Pembelajaran:
 Peserta didik dapat mendeskripsikan tahapan siklus hidup pada hewan yang mengalami metamorfosis.
- Peserta didik dapat membuat bagan siklus hidup metamorfosis.
- Peserta didik dapat membandingkan siklus hidup pada metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal 15 Menit

- Pendahuluan
 Pembukaan:
 - Mulailah dengan doa pembuka untuk mendapatkan keberkahan dalam pembelajaran.
 - Sapaan dan salam kepada semua peserta didik.
 - Absensi peserta untuk memastikan kehadiran.
 - **Salam dan Perkenalan:** Mulai dengan menyapa siswa dan memperkenalkan topik hari ini.
 - **Motivasi:** Tanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka dengan siklus yang ada di sekitar mereka, seperti siklus air atau siklus kehidupan hewan peliharaan mereka
 - **Apresiasi**
 - Mulailah dengan mengadakan Festival Binatang Peliharaan seperti yang ada ada pada cerita pengantar Topik B. Peserta didik akan menceritakan tentang pertumbuhan dan cara mereka merawat hewan yang dipeliharanya. Ajaklah adik atau kakak kelas untuk menghadiri festival ini sehingga melatih rasa percaya diri peserta didik saat menjelaskan.
 - Bagi peserta didik yang tidak mempunyai binatang peliharaan, dapat diganti dengan tumbuhan. Peserta didik membawa salah satu tanaman yang dirawatnya di rumah dan menceritakan pertumbuhannya.
 - Setelah selesai mengadakan festival, ajaklah diskusi peserta didik mengenai hewan atau tumbuhan yang mereka lihat. Perbedaan apa saja yang mereka lihat? Persamaan apa saja yang mereka lihat?
 - Ajak peserta didik untuk kembali mengingat mengenai kembali ciri-ciri makhluk hidup serta pertumbuhan dan perkembangan pada manusia.
 - Kemudian hubungkan jawaban mereka dengan hewan/tumbuhan yang ada

ada istilah baru seperti larva, pupa, nimfa, dan imago.

5. Lakukan pembahasan mengenai jenis metamorfosisnya. Ulangi kembali jika masih ada yang salah mengidentifikasi.
6. Lakukan kegiatan literasi pada Belajar Lebih Lanjut untuk mengenalkan hewan selain serangga yang mengalami metamorphosis
7. Bimbing peserta didik untuk membaca teks pada Buku Siswa. Lakukan diskusi mengenai 4etamorphosis yang terjadi pada katak

Kegiatan Akhir 10 Menit

Tanya Jawab Terakhir: Berikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami.

- Berikan apresiasi kepada semua peserta didik atas partisipasi dan Kerjasama mereka dalam kegiatan ini.
- Lakukan evaluasi singkat mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi metamorfosis.

Ringkasan: Ringkas materi yang telah dipelajari dan berikan penekanan pada hal-hal penting,

Pennugasan: Berikan tugas rumah atau proyek kecil untuk mendalami lebih jauh tentang siklus hidup makhluk hidup.

Membagikan lembar angket kepada siswa untuk melihat minat belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

(Doa, Salam):

- Ajak peserta didik untuk bersama-sama berdoa, mengucapkan terima kasih atas kesempatan belajar, dan memohon keberkahan untuk diri mereka sendiri dan teman-teman.
- Tutup kegiatan dengan salam hangat dan dorongan agar mereka terus tertarik belajar.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Nagan Raya 07 Agustus 2025
Guru Kelas

Hamzah Fansury
NIP. XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Hamzah Fansury
NPM. 2111100005

di festival. Tanyakan apakah hewan/tumbuhan memiliki kesamaan dalam pertumbuhan dan perkembangan (melewati bayi dan anak-anak, tumbuh, berkembang biak, dewasa, dan sebagainya)

- Setelah peserta didik mengutarakan pendapatnya, sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai siklus hidup
- Membagikan lembar angket kepada siswa untuk melihat minat belajar sebelum pembelajaran berlangsung.

Kegiatan Inti 45 menit

Aktifitas Pembuka

- **Cerita atau Video Pendek:** Menampilkan video pendek melalui aplikasi canva untuk menceritakan sebuah cerita sederhana tentang siklus kehidupan suatu makhluk hidup, misalnya siklus hidup kupu-kupu.
 - Contoh: "Kita akan belajar tentang siklus hidup kupu-kupu. Kupu-kupu dimulai dari telur, lalu menjadi ulat, kemudian kepompong, dan akhirnya menjadi kupu-kupu dewasa."

Diskusi dan Tanya jawab

- **Diskusi Siklus Hidup:** Tanyakan kepada siswa apa yang mereka lihat dalam video atau cerita tadi.
 - Contoh: "Apa saja tahap-tahap yang dilalui kupukupu dalam hidupnya?"
- **Tanya Jawab:** Ajak siswa untuk bertanya atau memberikan pendapat tentang siklus yang mereka ketahui.
 - Lakukan kegiatan literasi dengan narasi Topik C.1 pada Buku Siswa. Lanjutkan diskusi dengan menggali pengetahuan peserta didik tentang siklus hidup kupu-kupu. Ajak peserta didik berpikir mengenai bentuk anak kupu-kupu dan induknya.
 - Setelah peserta didik mulai menyadari perubahan bentuk yang terjadi pada kupu-kupu, kenalkan kepada peserta didik istilah metamorfosis dan artinya.
 - Sampaikan kepada peserta didik bahwa mereka akan mempelajari tentang hewan-hewan yang mengalami metamorfosis. Berikan penjelasan tentang kegiatan sesuai panduan pada Buku Siswa dan bagikan Lembar Kerja 2.1.

Lakukan Bersama

1. Aturlah kelompok yang terdiri dari hewan-hewan yang berbeda. Instruksikan kegiatan kelompok sesuai panduan di Buku Siswa.
2. Setelah semua mendapatkan giliran berbicara, arahkan peserta didik untuk diskusi kelompok mengenai pertanyaan yang ada di Buku Siswa.
 - a) Apa perubahan yang terjadi saat mengalami metamorfosis? Bentuk tubuh.
 - b) Ada berapa tahap siklus hidup hewan yang mengalami metamorfosis? Peserta didik akan menjawab 3 atau 4, bergantung dari hewan yang diamatinya.
 - c) Apa perbedaan siklus hidup antarhewan tersebut? Perbedaan tahap, ada yang mengalami 3 tahap dan ada yang mengalami 4 tahap
3. Apa persamaan siklus hidup antar hewan tersebut? Bervariasi, seperti dari telur, jumlah telurnya banyak, terjadi pada serangga, bersayap, dsb.
4. Lakukan pembahasan bersama mengenai tahapan siklus hidup pada metamorfosis. ketika menjelaskan, buatlah bagan keduanya di papan tulis. Kenalkan peserta didik

Nama: _____ Kelas: _____ Nilai: ☆☆☆☆☆

Saran Guru: _____ Paraf: _____

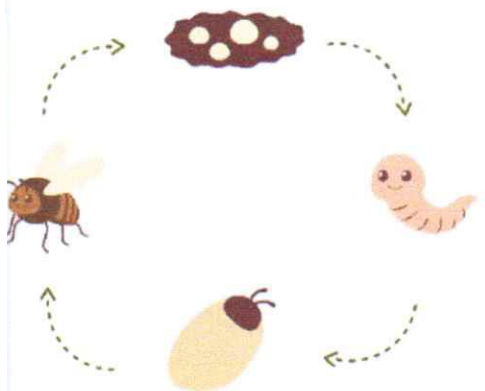
METAMORFOSIS HEWAN

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar.



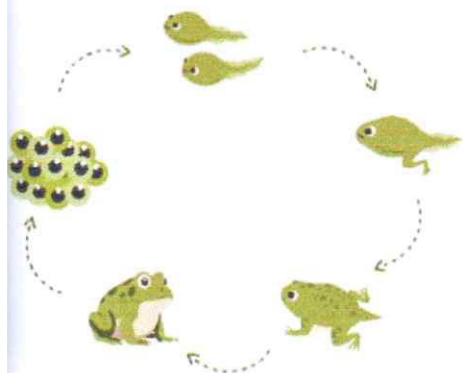
1. Sebutkan tahapan metamorfosis pada kupu-kupu?

2. Metamorfosis pada katak termasuk metamorfosis?



1. Sebutkan Tahapan metamorfosis pada lalat?

2. Metamorfosis pada lalat termasuk metamorfosis?



1. Sebutkan Tahapan metamorfosis pada katak?

2. Metamorfosis pada katak termasuk metamorfosis?



KEVENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Unmuh, Bato, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh. Kode Pos 23245
Email : fkp@serambimekkah.ac.id / Website : www.fkip.serambimekkah.ac.id

Certified By International
Standardization
Organization
ISO 21001 : 2018
ISO 9001 : 2015

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
NOMOR : 42/FKIP-USM/IV/2025

TENTANG
PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah tahun akademik 2024-2025
- b. Bahwa untuk teraksananya kegiatan sebagaimana dimaksud pada butir a tersebut perlu ditetapkan dengan keputusan Dekan.
- Menimbang : 1. Undang-undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
3. Peraturan Pemerintah No. 4 tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 17 Tahun 2013 tentang Jabatan Fungsional Dosen dan Angka kreditnya;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI. No. 256/D/O/2002 tentang Ijin Pendirian Universitas Serambi Mekkah;
7. Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Nomor : 590.b/IX.9/FKIP-USM/V/2020 tahun 2021, tentang Peraturan Akademik Universitas Serambi Mekkah;
8. Keputusan Ketua Yayasan Pembagunan Serambi Mekkah Nomor: 185/YPSM-BNA-KPTS/IX/ tahun 2019 tentang Pemberhentian dan pengangkatan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan periode 2019-2023;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Menetapkan judul dan nama-nama pembimbing Skripsi/Tugas akhir mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah tahun akademik 2024/2025 sebagaimana terlampir.

- Kedua : Memberikan tugas kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan pembimbingan Skripsi/Tugas akhir Mahasiswa
- Ketiga : Sebagai acuan dalam melaksanakan tugas, menggunakan panduan penulisan Proposal dan Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Tahun Akademik 2024/2025
- Keempat : Biaya yang timbul dengan terbitnya keputusan ini dibebankan pada RKAT Universitas Serambi Mekkah;
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, jika dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 23 April 2025



Dr. Jala Uddin, S.Pd, M.Pd

NIDN 0112048201

Tembusan :

1. Rektor Universitas Serambi Mekkah
2. Ka Biro Akademik Universitas Serambi Mekkah
3. Ketua Program Studi
4. Dosen Pembimbing
5. Mahasiswa
6. Arsip

Lampiran : Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nomor : 42/FKIP-USM/IV/2025
Tanggal : 23 April 2025

Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Serambi Mekkah

No	Nama Mahasiswa	NPM	Judul Skripsi	Pembimbing I	Pembimbing II
1	Hamzah Fansury	2111100005	Penggunaan Media Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Di Kelas 3 SD Negeri 1 Simpang Peut	Maulidar, S.Pd, M.Pd NIDN. 0119118602 Gol. Lektor III-c	Dr. Saudah, M.Si NIDN. 1316068401 Gol. Lektor III-c

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 23 April 2025



Dr. Jala'uddin, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0112048201



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Unmuha, Batoh, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Kode Pos 23245
Email : fkip@serambimekkah.ac.id / Website : www.fkip.serambimekkah.ac.id

Certified By International
Standardization
Organization
ISO 21001 : 2018
ISO 9001 : 2015

Banda Aceh, 14 Mei 2025

Nomor : 90 /FKIP – USM/V/2025
Lampiran : -
Perihal : Mohon Bantuan dan Keizinan Pengumpulan
Data untuk Penyusunan Skripsi

Yth : Kepada
KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN NAGAN RAYA
di-

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Serambi Mekkah (USM), yang tersebut namanya dibawah ini

Nama : Hamzah Fansury
NPM : 2111100005
Jurusan./Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Dengan ini kami mohon bantuan dan keizinan Bapak/Ibu kepada Mahasiswa tersebut di atas untuk dapat mengumpulkan data pada :
SD NEGERI 1 NAGAN RAYA

JUDUL : PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS 3 SD
NEGERI 1 SIMPANG PEUT

Surat telah melakukan penelitian hanya dapat dikeluarkan untuk mahasiswa yang benar-benar melakukan penelitian, hal ini diperlukan untuk menghindari plagiasi sesuai UU RI No. 17 tahun 2010 dan objektivitas data sesuai dengan judul dan waktu penelitian.

Demikianlah harapan kami atas kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Azwa S.Pd, M.Pd
NIDN. 0121098502

Tembusan :
1. Ketua Jurusan /Prodi



PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
DINAS PENDIDIKAN

Jln. Teuku Umar Komplek Perkantoran Telp/Fax. (0655) 7556378
E – Mail: disdik@naganrayakab.go.id
SUKA MAKMUE Kode Pos 23671

Suka Makmue, 14 Mei 2025

Nomor : 000.9.2/418
Lampiran : -
Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian

Yth,
Rektor Universitas Sermabi Mekkah
Di

Banda Aceh

Berdasarkan Surat dari Universitas Serambi Mekkah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor: 90/FKIP-USM/V/2025 Tanggal 14 Mei 2025, Perihal Mohon Bantuan dan Keizinan Mengumpulkan Data untuk Penyusunan Skripsi, Dengan ini kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Nagan Raya memberikan izin kepada :

Nama : **HAMZAH FANSURY**
NIM : 2111100005
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Untuk melakukan penelitian dan pengumpulan Data dengan Judul Skripsi “ **PENGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS 2 SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT**”

Demikian surat ini kami perbuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Nagan Raya

ZULKIFLI, S.Pd
Pembina Utama Muda (IV.c)
Nip. 19751220 200504 1 001

Tembusan :

1. Bupati Nagan Raya di Suka Makmue;
2. Kepala SD Negeri 1 Simpang Peut;
3. Peringgal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JL. Unmuha, Batoh, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Kode Pos 23245
Email : fkip@serambimekkah.ac.id / Website : www.fkip.serambimekkah.ac.id

Certified By International
Standardization
Organization
ISO 21001 : 2018
ISO 9001 : 2015

Banda Aceh, 14 Mei 2025

Nomor : 90 /FKIP – USM/V/2025
Lampiran : -
Peerihal : Mohon Bantuan dan Keizinan Pengumpulan
Data untuk Penyusunan Skripsi

Kepada
Yth : KEPALA SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT NAGAN RAYA
di-

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Serambi Mekkah (USM), yang tersebut namanya dibawah ini

Nama : Hamzah Fansury
NPM : 2111100005
Jurusan./Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Dengan ini kami mohon bantuan dan keizinan Bapak/Ibu kepada Mahasiswa tersebut di atas untuk dapat mengumpulkan data pada :
SD NEGERI 1 NAGAN RAYA

JUDUL : PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS 3 SD
NEGERI 1 SIMPANG PEUT

Surat telah melakukan penelitian hanya dapat dikeluarkan untuk mahasiswa yang benar-benar melakukan penelitian, hal ini diperlukan untuk menghindari plagiasi sesuai UU RI No. 17 tahun 2010 dan objektivitas data sesuai dengan judul dan waktu penelitian.

Demikianlah harapan kami atas kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Arwir, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0121098502

Tembusan :
1.Ketua Jurusan /Prodi



PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT

Jl. Simpang Peut_Jeuram Desa Simpang Peut Kec, Kuala Kab. Nagan Raya
NPSN : 10104742 Email : sdnegeri1simpangpeut@gmail.com



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 400.351/30/SD/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MAWARDI, S.Pd.,M.Pd
Nip : 19690504 199110 1 002
Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda IV/C
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Hamzah Fansury
NPM : 2111100005
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan di atas benar telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri 1 Simpang Peut Kecamatan Kuala Kabupaten Nagan Raya dari tanggal 15 Mei 2025 s/d 20 November 2025 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"PENGUNAAN MEDIA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS III SD NEGERI 1 SIMPANG PEUT"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Simpang Peut, 21 Mei 2025

Kepala Sekolah,
SD Negeri 1 Simpang Peut



MAWARDI, S.Pd.,M.Pd

Pembina Utama Muda /IVC
NIP. 19690504 199110 1 002

RIWAYAT HIDUP



Hamzah Fansury dilahirkan di Nagan Raya Aceh, Tepatnya di Kecamatan Suka Makmue, Desa Blang Mulieng. Pada 07 Agustus 2003, Hamzah adalah anak dari tiga bersaudara, Putra dari Pasangan Bapak Saiful dan ibu Tiaja. Pendidikan yang di tempunya di MIN 1 Jeuran. Pendidikan Menegah Pertama di SMP N 1 SEUNAGAN dan SMAN 1 SEUNAGAN. Tamat SD Tahun 2015, Tamat SMP Tahun 2018 dan Tamat SMA Tahun 2021. Pada Tahun 2021 saya melanjutkan Pendidikan ke perguruan tinggi, Universitas Serambi Mekkah, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.