

**PENGEMBANGAN MEDIA KELILING NUSANTARA
(KENTARA) BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN
IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH:

**HANIYAH BILQIS WAKHIDAH
NIM. 21862061053**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA KELILING NUSANTARA
(KENTARA) BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN
IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH:

**HANIYAH BILQIS WAKHIDAH
NIM. 21862061053**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KELILING NUSANTARA
(KENTARA) BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN
IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Haniyah Bilqis Wakhidah

NIM. 21862061053

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 29 April 2025

Dosen Pembimbing



(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd)

NIDN. 0721069102

UNIVERSITAS ISLAM

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

MEI 2025

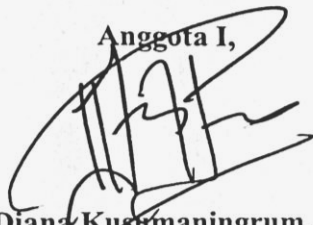
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Selasa

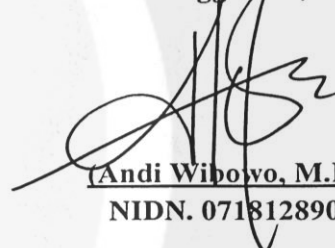
Tanggal : 20 Mei 2025

Anggota I,



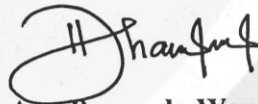
(Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

Anggota II,



(Andi Wibowo, M.Pd)
NIDN. 0718128902

Ketua Penguji,



(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd)
NIDN. 0721069102

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Dr. Hamid Rasvid, S.Pd, M.Pd)
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Haniyah Bilqis Wakhidah
NIM : 21862061053
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 13 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Haniyah Bilqis Wakhidah

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Keliling Nusantara (KENTARA) Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” tepat pada waktunya. Penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan serta bimbingan, fasilitas, dan kesempatan yang penulis dapatkan selama ini, untuk itu penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Diana Kusumaningrum, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Ibu Dyah Ayu Pramoda Wardhani, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap civitas akademika Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis.
6. Ibu Tiwi Indarti selaku kepala SDN 3 Ardirejo yang telah memberikan kemudahan penulis dalam hal perijinan.

7. Kedua orang tua, Ibu Lilis Masitah dan Bapak Mat Ihsan yang senantiasa memberikan petunjuk dan dorongan lewat tutur kata, perbuatan, dan do'a yang tiada pernah putus asa.
8. Seluruh teman-teman yang senantiasa menguatkan di kala semangat mulai patah dan senantiasa memberikan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Sangat disadari bahwa dengan kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki penulis, walaupun telah dikerahkan segala kemampuan untuk lebih teliti, tetapi masih dirasakan banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Malang, 13 Mei 2025



Penulis

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Wakhidah, Haniyah, Bilqis. 2025. *“Pengembangan Media Keliling Nusantara (KENTARA) Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd.

Kata kunci: Media pembelajaran KENTARA, canva, hasil belajar

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Ardirejo pada mata pelajaran IPAS yaitu nilai rata-rata kelas pada sumatif tengah semester (STS) ganjil hanya mencapai angka 50. Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu hanya media gambar dan lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan pengembangan media KENTARA berbasis canva dan mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui media KENTARA berbasis canva pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Subjek uji coba terdiri dari 5 siswa kelas V dan seluruh siswa kelas IV SDN 3 Ardirejo. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, saran dan perbaikan ahli. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa dan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Hasil validasi produk kepada validator memperoleh presentase skor 100% dengan kualifikasi sangat valid untuk digunakan dengan revisi kecil. Kemudian hasil perhitungan angket respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh presentase sebesar 88% dan 95% dengan kesimpulan sangat layak untuk digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KENTARA terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, rata-rata kelas sebelum menggunakan media KENTARA 50,37 meningkat sesudah menggunakan media menjadi 86,78. Hasil perhitungan selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah 36,41 dan presentase peningkatan sebesar 72,28% dengan klasifikasi baik. Hasil perhitungan indikator C4 mengalami peningkatan jumlah jawaban benar dari 341 pada *pretest* menjadi 518 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 51,90%. Sementara pada indikator C5, jumlah jawaban benar meningkat dari 99 menjadi 147, atau sebesar 48,48%.

ABSTRACT

Wakhidah, Haniyah, Bilqis. 2025. *“Development of Canva-Based Media Around the Archipelago (KENTARA) in IPAS Learning to Increase Cognitive Learning Outcomes of Grade 4 Elementary School Students”*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd.

Keywords: KENTARA learning media, Canva, learning outcomes

This research and development are motivated by the low learning outcomes of the fourth-grade students at SDN 3 Ardirejo in the IPAS subject, where the class average score on the odd semester mid-term summative test (STS) only reached 50. One of the contributing factors is the limited learning media used by the teacher, which only includes images and the surrounding environment. The purpose of this research and development is to determine the validity and feasibility of developing KENTARA media based on Canva and to assess the improvement in students' cognitive learning outcomes through KENTARA media based on Canva in the IPAS learning of fourth-grade elementary school students.

This research uses an R&D type with the ADDIE development model. The techniques and instruments used for data collection are interviews, questionnaires, tests, and documentation. The trial subjects consisted of 5 fifth-grade students and all fourth-grade students from SDN 3 Ardirejo. The data analysis technique in this study was conducted qualitatively and quantitatively. Qualitative data analysis is used to analyze data from interviews, expert suggestions, and improvements. Meanwhile, quantitative data analysis is used to analyze data from media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, student response questionnaires, and student pretest and posttest results.

The product validation results from the validators obtained a score percentage of 100% with a qualification of very valid for use with minor revisions. Then, the results of the student response questionnaire calculations for the small group and large group obtained percentages of 88% and 95% with the conclusion that it is very feasible to use. The research results show that the KENTARA media has proven to improve student learning outcomes. Based on the results of the pretest and posttest, the average class score showed an improvement, with the average class score before using the KENTARA media being 50.37, which increased to 86.78 after using the media. The result of the calculation of the difference between the pretest and posttest scores is 36.41, with a percentage increase of 72.28%, classified as good. The calculation results for indicator C4 showed an increase in the number of correct answers from 341 in the pretest to 518 in the posttest, or an increase of 51.90%. Meanwhile, on the C5 indicator, the number of correct answers increased from 99 to 147, or by 48.48%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media KENTARA berbasis canva	13
C. Hasil Belajar Kognitif	16
D. Materi IPAS Kelas IV Bab 6 Topik B	21
E. Penelitian Terkait	23
F. Kerangka Berfikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Gambaran produk yang akan dikembangkan (<i>Story Board</i>).....	31
D. Rancangan uji coba produk.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	43
A. Studi pendahuluan.....	43
B. Hasil pengembangan produk awal	43
C. Hasil Uji Coba Produk	53
D. Revisi produk	58
E. Kajian Produk Akhir	61
F. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68

A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
RIWAYAT HIDUP	150



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	
2. 1 Capaian Dan Tujuan Pembelajaran	21
2. 2 Penelitian terkait	24
3. 1 Storyboard pengembangan media berbasis canva.....	31
3. 2 Kategori penilaian skala likert	38
3. 3 Kriteria Skor Validasi Ahli	39
3. 4 kategori penilaian skala likert	39
3. 5 kriteria kelayakan media	40
3. 6 kriteria Penilaian	42
4. 1 Capaian Dan Tujuan Pembelajaran	45
4. 2 Produk Awal Media KENTARA	48
4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	51
4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	52
4. 5 Hasil Validasi Ahli Soal.....	52
4. 6 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa kelompok kecil.....	53
4. 7 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	54
4. 8 Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media KENTARA.....	56
4. 9 Rekapitulasi Peningkatan Berdasarkan Indikator C4 dan C5	57
4. 10 Revisi Produk	59

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
2. 1 Kerangka Berpikir.....	26
3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	27
4. 1 Diagram Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa Berdasarkan Nilai Rata-rata Kelas.....	65
4. 2 Diagram Persentase Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Indikator	66



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1. Studi Pendahuluan.....	78
2. Kisi-Kisi Wawancara Guru.....	80
3. Lembar Pedoman Dan Hasil Wawancara Guru.....	81
4. Lembar Hasil Angket Wawancara Siswa.....	83
5. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	84
6. Lembar Angket Validasi Media.....	85
7. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi.....	88
8. Lembar Angket Validasi Materi.....	89
9. Kisi-Kisi Validasi Instrumen Penilaian.....	92
10. Lembar Validasi Instrumen Penilaian.....	93
11. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	96
12. Lembar Angket Respon Siswa.....	97
13. Hasil Validasi Ahli Media.....	99
14. Hasil Validasi Ahli Materi.....	102
15. Hasil Validasi Ahli Soal.....	105
16. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil.....	108
17. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	110
18. Modul Ajar.....	113
19. Kisi-Kisi Soal.....	120
20. Rubrik penilaian Soal.....	122
21. Rekapitulasi Nilai siswa.....	124
22. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media KENTARA.....	126
23. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media KENTARA.....	136
24. Dokumentasi Kegiatan.....	146
25. Barcode Media Pembelajaran KENTARA.....	149

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPA merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang kejadian-kejadian alam dan bersifat eksak, sehingga ilmu pengetahuan tidak hanya sekedar dominasi kumpulan informasi berupa kenyataan, konsep atau standar, namun juga merupakan suatu proses penemuan (Rosa, 2015). Pembelajaran IPA sangat penting bagi siswa karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif serta berdaya saing global dalam menghadapi era 4.0 (Irsan, 2021). Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang penting bagi siswa sekolah dasar karena dengan mempelajari IPA siswa akan mencintai alam sekitar dan memiliki daya cipta yang tinggi. Selain itu melalui pembelajaran IPA siswa dapat mengembangkan kemampuan bertanya dan kemampuan memecahkan suatu permasalahan yang dialaminya.

Penamaan mata pelajaran IPA di sekolah dasar telah diperbaiki menjadi mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan mata pelajaran IPS yang ada dalam kurikulum merdeka tingkat sekolah dasar. Berdasarkan keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 (2022) menyatakan, “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.” Mata pelajaran IPAS dibelajarkan agar peserta didik dapat memahami persoalan

yang ada di lingkungan sekitar dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Seiring dengan pentingnya siswa dalam mempelajari pelajaran IPAS, pada kenyataannya tidak didukung dengan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar IPAS tergolong rendah, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Triviana dkk. (2024) di SDN Bumi Arum siswa kelas V yang berjumlah 30 hanya 12 atau 60% yang mencapai ketuntasan pada penilaian akhir semester IPAS, sisanya belum. Hasil belajar IPAS tergolong rendah ini dikarenakan guru belum mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak mampu untuk memahami konsep IPAS yang diajarkan. Selain itu, berdasarkan Hasil PISA 2018 negara Indonesia berada pada peringkat 70 dari 78 negara dengan skor rata-rata 388 poin untuk literasi sains siswa, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sains siswa Indonesia tergolong rendah (OECD, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV pada tanggal 04 November 2024 di SDN 3 Ardirejo, diperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari hasil sumatif tengah semester (STS) ganjil nilai rata-rata kelas mapel IPAS adalah 50, dari kelas IV yang berjumlah 34 siswa hanya 5 siswa yang telah mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas tersebut menunjukkan bahwa siswa masih belum mampu memahami materi dengan baik sehingga nilai ujiannya masih rendah. Setelah dilakukan wawancara lebih lanjut guru kelas 4 mengatakan bahwa nilai siswa yang rendah disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas dan kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan

media gambar dan lingkungan sekitar. Penggunaan media gambar dan lingkungan sekitar mengakibatkan pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih sulit untuk memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap siswa kelas IV yang menyatakan bahwa siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya memperhatikan gambar dan lingkungan sekitar. Kegiatan pembelajaran seperti ini menimbulkan kesan yang membosankan, monoton dan berpusat pada guru sehingga siswa tidak mendapat kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS salah satunya dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wiyono dkk., 2023). Menurut Purnamawanti dkk. (2023) dalam memilih media pembelajaran yang baik ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan seperti media pembelajaran harus bersifat praktis, luwes, efektif dan bertahan lama. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penentu yang digunakan guru sebagai alat penghubung siswa dalam menyampaikan materi pelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan dalam melaksanakan pembelajaran karena dengan media, jalinan pembelajaran yang unik dan diluar pengalaman siswa dapat lebih mudah ditangkap oleh siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang saat ini mudah di gunakan oleh siswa adalah media berbasis canva. Canva merupakan aplikasi desain

online dengan berbagai menu editing untuk membuat berbagai jenis desain grafis seperti brosur, poster, grafis, banner, presentasi dan editing foto (Kamila & Kowiyah, 2022). Pembuatan media pembelajaran melalui canva dapat membantu guru merencanakan materi pembelajaran dengan lebih efektif, guru dapat memasukkan konten, menyisipkan gambar, dan memilih template yang diinginkan, serta menambah gaya desain grafis dan nomor halaman. Kelebihan menggunakan media pembelajaran canva adalah siswa dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran, karena media pembelajaran canva dapat menampilkan konten, gambar, video, audio, animasi, diagram/grafik, dan lain-lain, sehingga tidak monoton dan perhatian siswa sepenuhnya terfokus pada pembelajaran (Tanjung & faiza, 2019).

Media pembelajaran berbasis canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari & Fatonah (2022) mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV menyatakan bahwa canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, rata-rata nilai siswa dalam pelajaran IPA mengalami peningkatan yang awalnya sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva hanya mendapatkan rata-rata 76,92 kemudian meningkat menjadi 89,67 setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPA, selain itu canva juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sependapat dengan hal tersebut, Yundayani dkk. (2019) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan canva mampu meningkatkan kemampuan analisis peserta

didik yang tentunya disertai dengan dukungan visualisasi sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajarannya.

Dasar penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis canva ini adalah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kamila & Kowiyah (2022) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis canva yang terbukti layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dikembangkan adalah materi pembahasannya. Penelitian terdahulu menggunakan materi pecahan sedangkan pada penelitian yang akan dikembangkan menggunakan materi keanekaragaman budaya Indonesia. Kebaharuan pada penelitian ini adalah hasil akhir produk yang dikembangkan. Penelitian terdahulu menghasilkan produk berupa powerpoint, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan menghasilkan produk berupa situs web interaktif dengan memuat gambar, audio, video, tombol *hyperlink*, dan latihan soal. Media yang akan kembangkan dapat diakses melalui *barcode*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran KENTARA “Keliling Nusantara” Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar khususnya pada pembelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya topik B.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Minimnya media yang digunakan oleh guru yaitu hanya media gambar dan lingkungan sekitar.
2. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS yaitu nilai rata-rata kelas pada sumatif tengah semester (STS) ganjil hanya mencapai angka 50.
3. Siswa merasa cepat bosan dan pembelajaran menjadi monoton karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian.

Batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan pengembangan media KENTARA ini terletak pada lingkup materi yang dibahas yaitu hanya materi keragaman budaya di Indonesia khususnya pakaian adat, makanan tradisional, rumah adat dan tarian tradisional.
2. Hasil belajar yang dipaparkan dalam penelitian ini hanya terbatas mengenai hasil belajar kognitif siswa.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diambil fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran keliling nusantara (KENTARA) berbasis canva dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?

2. Apakah media pembelajaran keliling nusantara (KENTARA) berbasis canva pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Dari uraian fokus penelitian di atas, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran keliling nusantara (KENTARA) berbasis canva dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui media pembelajaran keliling nusantara (KENTARA) berbasis canva pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Media keliling nusantara (KENTARA) ini merupakan media pembelajaran interaktif berupa situs web yang dapat diakses melalui gawai, di dalamnya terdapat materi berupa teks, gambar dan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media KENTARA ini dilengkapi dengan tampilan warna-warna yang cerah dan estetik untuk menarik perhatian siswa.
2. Media ini diperuntukkan peserta didik kelas IV SD dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan keaktifan peserta didik.

3. Media keliling nusantara (KENTARA) ini berisi tentang pembelajaran IPAS bab 6 topik B materi keberagaman di Indonesia khususnya pakaian adat, makanan tradisional, tarian tradisional dan rumah adat.
4. Media ini dikembangkan melalui aplikasi canva versi 2.256.0. Media ini dapat diakses melalui *barcode* yang disediakan dan dibagikan.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis canva ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran IPAS.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penerapan pada materi pokok yang lain.
2. Secara praktis
 - a. Bagi sekolah
Ketersediaan media sebagai alat penunjang pembelajaran dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengelola sekolah khususnya dalam peningkatan media pembelajaran di sekolah.
 - b. Bagi pendidik

Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa

- c. Bagi peserta didik

Membantu siswa lebih mudah memahami konsep dalam pembelajaran IPAS dan meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul penelitian, maka peneliti membatasi pada definisi sebagai berikut :

1. Media KENTARA berbasis canva

Media KENTARA berbasis canva merupakan alat atau perantara pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva untuk menghasilkan produk yang didalamnya memuat berbagai fitur yaitu teks, gambar, dan animasi. Media KENTARA berbasis canva ini bersifat interaktif yaitu tombol yang tersedia dapat memberikan respon saat digunakan oleh siswa. Penelitian ini menggunakan aplikasi canva versi 2.256.0. Istilah KENTARA merupakan singkatan dari KEN (keliling) dan TARA (nusantara) yang disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran IPAS bab 6 topik B kelas IV SD meliputi materi kekayaan budaya Indonesia, mulai dari pakaian adat, makanan tradisional, tarian tradisional dan rumah adat.

2. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, daya ingat dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Adapun indikator aspek kognitif dalam penelitian ini menggunakan tingkat C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa menggunakan lembar tes tertulis berupa pretest dan posttest dengan bentuk soal pilihan ganda dan uraian.