SKRIPSI

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI 38 TAMARUPA

LITA ARMILA PUTRI

919862060025

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI 38 TAMARUPA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

LITA ARMILA PUTRI

919862060025

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN 38 TAMARUPA KEC. MANDALLE KAB. PANGKEP

Atas nama saudara

Nama : LITA ARMILA PUTRI

NIM : 919862060025

Jurusan : Ilmu Pendidikan

program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar

setelah diperiksa dan diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 18 Desember 2023

Diseujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
AMRULLAH MAHMUD, SP.d,M.Pd	**A. JAYA ALAM, SH, MM.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidkan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM.SH.,MH	**FIRDHA RAZAK,S,Pd.,M.Pd**

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa. Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM.SH.,MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut:

Ketua	: Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: A. Jaya Alam, SH., MM	(.....)
Penguji	: 1. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si	(.....)
	2. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. A. Jaya Alam, SH., MM	(.....)

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: LITA ARMILA PUTRI
NPM	: 919862060025
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Penerapan Media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ipas kelas V SDN 38 Tamarupa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatu dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 3 APRIL 2024

Yang membuat pernyataan



Lita Armila Putri

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan

kemampuannya"

(QS. Al Baqarah: 286)

Persembahan

Puji syukur kepada Allah SWT atas Ridho-nya serta karunianya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik Alhamdulillah Rabbil'alamin. Skripsi ini ku persembahkan kepada kedua orang tua saya, dan orang-orang terdekat saya yang senantiasa mendoakan yang terbaik, memotivasi, memberikan dorongan, serta menyisihkan finansialnya sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya, teman-temanku sekalian serta orang-orang yang saya cintai yang tidak bisa saya sebut satu persatu dan untuk almamaterku.

Pesan dan Kesan

Tidak ada hidup tanpa masalah, dan tidak ada perjuangan tanpa rasa lelah, maka teruslah berjalan walaupun banyak rintangan yang harus dihadapi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

ABSTRAK

Lita Armila Putri, 2023. Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD negeri 38 Tamarupa. Skripsi dibimbing oleh Amrullah Mahmud dan A. Jaya Alam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bersifat penelitian tindakan kelas (PTK) yang menelaah tentang Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 38 Tamarupa. Masalah utama yang ada dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan media pembelajaran multimedia canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 38 Tamarupa. Tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk mengkaji Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 38 Tamarupa.

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). terhadap 13 subjek siswa kelas V SD Negeri 38 Tamarupa, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, tes serta dokumentasi, analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif penelitian tindakan kelas (PTK), analisis observasi dan tes.

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 1 pertemuan ke-I sebesar 78% dan pertemuan ke-II sebesar 89% ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan ke-II, dan pada hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan ke-1 sebesar 93% dan pertemuan ke-2 sebesar 95% menunjukkan peningkatan sebesar 2% pada pertemuan ke-2 dan telah memenuhi KKM. maka hasil penelitian tindakan kelas yang telah di deskripsikan maka dapat di simpulkan bahwa: penerapan media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 38 Tamarupa. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil tes belajar.

Kata kunci: Media pembelajaran canva meningkatkan hasil belajar IPAS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

ABSTRACT

Lita Armila Putri, 2023. The application of interactive multimedia learning media through the Canva application in improving student learning outcomes in class V science subjects at SD Negeri 38 Tamarupa. The thesis was supervised by Amrullah Mahmud, S.Pd, M.Pd, and A. Jaya Alam, S.H., MM.* STKIP Andi Matappa *of the Elementary School Teacher Education Study Program.

This research is a type of classroom action research (CAR). research that examines the application of interactive multimedia learning media through the Canva application in improving student learning outcomes in Class V science subjects at SD Negeri 38 Tamarupa. The main problem in this study is: Whether the application of canva multimedia learning media can improve student learning outcomes in science subjects in grade V students of SD Negeri 38 Tamarupa. The purpose of this study is: to examine the application of interactive multimedia learning media through the Canva application in improving student learning outcomes in Class V science subjects at SD Negeri 38 Tamarupa.

This study used a Classroom Action Research Approach on 13 subjects of grade V students of SD Negeri 38 Tamarupa, data collection techniques using observation instruments, tests and documentation, data analysis of this study using classroom action research (CAR) descriptive analysis, observational analysis and tests

Based on the results of the study, it shows that student learning outcomes in cycle 1 of the first meeting of 78% and the second meeting of 89% show that there is an increase in the second meeting, and in the second cycle of the 1st meeting by 93% and the 2nd meeting by 95% shows an increase of 2% in the 2nd meeting and has fulfilled the KKM. So the results of classroom action research that have been described can be concluded that: the application of interactive multimedia learning media through the Canva application in improving student learning outcomes in Class V science subjects at SD Negeri 38 Tamarupa. The completeness of student learning outcomes can be known from the results of learning tests.

Keywords: Canva learning media improves science learning outcomes

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu dan dapat dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian dan penulisan proposal ini, penulis mengalami banyak hal baik suka maupun duka yang muda-mudahan memberikan manfaat.

Skripsi yang berjudul "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI 38 TAMARUPA" ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimah kasih setinggi-tingginya kepada.

1. Ibu Hj. Zaorah Zapan, S.pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

4. Bapak Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd dan Andi Jaya Alam, SH., MM. masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah memotivasi penulis dan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. H. A. Aminullah Alam., M.Si dan Ahmad Budi Sutrisno, S,Pd., M.Pd masing-masing sebagai penguji pertama dan penguji kedua yang telah menyempurnakan isi skripsi ini.
6. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
8. Bapak dan Ibu staf tata usaha STKIP Andi Matappa yamg telah mendukung administrasi penunjang Penelitian dan penyusunan penelitian ini.
9. Ucapan Terimah kasih kepada seluruh pihak yang berperan dalam penyelesaian penelitian ini, Teman-teman PGSD angkatan 2019, khususnya PGSD I yang telah berjuang bersama memberikan apa-apa, hanya ucapan terimah kasih yang dapat penulis sampaikan
10. Kepada Muthmainnah dan Hirdhatul ulmiati terimah kasih sudah menjadi teman saya dari maba sampai sekarang, saya tidak bisa memberikan apa-apa kecuali berterimah kasih kepada kalian berdua.
11. Terakhir, terimah kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan mempeoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Amiin.

Pangkajene, 18 Desember 2023

LITA ARMILA PUTRI

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAM ……...II

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.……III

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ……...IV

MOTTO DAN PERSEMBAHAN……..V

ABSTRAK…..……...VI

KATA PENGANTAR……VII

DAFTAR ISI……IX

DAFTAR TABEL…….XIII

DAFTAR GAMBAR ……XIV

BAB I PENDAHULUAN……...1

A. Latar Belakang……1

B. Rumusan Masalah……6

C. Tujuan Penelitian……6

D. Manfaat Penelitian……...6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN……8

A. Kajian Pustaka……..8

B. Kerangka Pikir ……..31

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

C. Hipotetis Tindakan ……34

BAB III PENELITIAN……35

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian…….35

B. Subjek Penelitian……35

C. Lokasi dan Waktu Penelitia……..35

D. Prosedur dan Desain Penelitian……..36

E. Teknik dan Prosedur Penelitian ……38

F. Teknis Analisis Data……..39

G. Indikator Keberhasilan……...41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN……42

A. Hasil penelitian……..42

B. Pembahasan……...70

BAB V PENUTUP……73

A. Kesimpulan……73

B. Saran……...73

DAFTAR PUSTAKA……...76

LAMPIRAN……..79

RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

DAFTAR TABEL

Nomor Judul Halaman

Tabel 3.1 Kategori observasi keterlaksanaan guru dan siswa……38
Tabel 3.2 Skala penilaian……...40
Tabel 4.1 Hasil kegiatan mengajar guru siklus I……50
Tabel 4.2 Hasil aktivitas belajar siswa siklus I……..53
Tabel 4.3 Statistik skor hasil belajar pada siklus I……54
Tabel 4.4 Deskripsi ketutantasan hasil belajar siswa kelas V……55
Tabel 4.5 Hasil kegiatan mengajar guru siklus II……..64
Tabel 4.6 Hasil Aktivitas belajar siswa siklus II……...66
Tabel 4.7 Statistik skor hasil belajar siswa pada siklus II…….68
Tabel 4.8 Deskripsi ketutantasan hasil belajar siswa kelas V……...69

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

DAFTAR GAMBAR

Nomor Judul Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Pikir……...33
Gambar 4.1 Perbandingan hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus I……54
Gambar 4.2 Perbandingan hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus II…...67
Gambar 4.3 Perbandingan tes hasil belajar siswa siklus I dan siklus II……70

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempunyai peranan besar dalam pembangunan di suatu negara selain bidang ekonomi, politik, keamanan, dan sebagainya. Maju mundurnya bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan, oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang maksimal. Menurut (Susi 2019) pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. di era globalisasi indonesia harus mampu meningkatkan mutu pendidikan sehingga tidak kalah bersaing dengan negara lain.

Pendidikan di Indonesia masih tertinggal dari negara-negara lain, salah satu faktornya belum sadarnya masyarakat tentang pentingnya pendidikan dan dengan banyaknya siswa yang tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, maka dari itu Pendidikan di Indonesia yang berakar pada kebudayaan bangsa berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 terus ditata, dikembangkan, dilengkapi berbagai ketentuan peraturan serta mengutamakan.

> Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara lain.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

Hasil wawancara peneliti dengan siswa juga menunjukkan bahwa siswa kelas V di SDN 38 Tamarupa, Mengatakan jika mereka lebih suka apabila pembelajaran di dalam kelas menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada peneliti berupaya dapat membantu guru mengembangkan media pembelajara yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat menjelaskan materi secara konkrit pada pembelajaran IPAS. Salah satunya dengan menerapkan multimedia pembelajran interaktif. Diharapkan multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas sebagai pendamping buku teks atau buku paket. Selain itu peneliti juga berharap materi yang disampaikan materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami sehingga siswa lebih dapat memahami materi IPAS dengan visualisasi yang baik.

Berdasarkan observasi awal oleh peneliti yang dilakukan di kelas V Sekolah dasar Negeri 38 tamarupa, sebanyak 4 siswa dari 13 siswa cenderung kurang tertarik pada mata pelajaran IPAS. Nilai rata-rata kelas pelajaran siswa IPAS 67,71, sedangkan nilai rata-rata mata pelajaran PKN 70,86, BAHASA INDONESIA 74,15, MATEMATIKA 69,96, dan IPA 71,25. Buku teks atau buku paket digunakan guru selama menjelaskan meteri pelajaran dengan tujuan siswa mendengarkan dan memhami apa yang disampaikan guru. Menurut pernyataan dari guru, sebenarnya guru sudah mengupayakan penggunaan media dalam pembelajaran misalnya dengan menunjukkan gambar tentang materi yang sedang dipelajari. Namun pada kenyataan yang ditemukan peneliti saat melakukan pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa terlihat jenuh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

yang mengakibatkan mereka tidak fokus belajar ketika proses pembelajaran berlangsung, bahkan sebagian terlihat mengantuk. Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat observasi, peneliti menemukan fakta bahwa pembelajaran yang dilakukan SDN 38 Tamarupa, sudah cukup baik dengan metode diskusi dan berkelompok dalam menyeselaikan tugas dari guru. Tetapi tidak semua siswa melakukan kegiatan ini dengan baik dan benar. Bahkan, beberapa siswa asik dengan dunianya sendiri atau mengobrol denga teman lain. Hal lain ditemukan yaitu guru tidak rutin menggunakan media pembelajaran. Padahal di sekolah tersebut sudah tersedia LCD projector yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam pembelajaran, namun penggunaannya belum dioptimalkan. Alasan guru belum rutin menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar karena belum tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan guru. Kendalanya yaitu karena dalam pembuatan media pembelajaran tidak membutuhkan waktu yang singkat.

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi manusia untuk memperkaya pengetahuan dan kecerdasan guna mencapai informasi dan cita-cita di masa yang akan datang. Salah satu bagian penting dalam pendidikan adalah aktivitas membaca, karena membaca merupakan tuntutan realistis dalam kehidupan sehari-hari, yang membuat kita semakin cepat dapatkan informasi dan akan mempermudahkan kita untuk melakukan perencanaan yang disesuaikan dengan informasi yang kita dapat melalui apa yang kita baca.

Pendidikan saat ini lebih memusatkan peningktan mutu pendidikan pada kegiatan belajar mengajar (KBM) yang didalamnya terdapat pendidik dan peserta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

kepingan CD sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan dan menyebarkan multimedia pembelajaran tersebut.

B. Rumusan Masalah

Apakah penerapan media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 38 Tamarupa**?**

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 38 Tamarupa**.**

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan penerapan multimedia pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi serta sumbangan pemikiran tentang pemanfaat media pembelajaran yang inovatif bagi guru.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa

      Diharapkan siswa dapat termotivasi serta aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran dalam kelas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai acuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran dalam kelas tidak membosankan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah untuk mewadahi guru dalam inovasi pembelajaran dikelas dan pentingnya penggunaan media pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin nouns yang memiliki arti banyak. Sedangkan media kata dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang di gunakan untuk menyampaikan, menghantarkan atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain-lain. Menurut (Daryanto, 2016) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran Kata Media berasal dari bahasa Latin "Medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, Media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemamuan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

Menurut Vaughan (2008:1), multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memilk arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video. (Rusman, dkk 2011: 71).

Media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran Pemakaian atau pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan ransangan kegaiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Jadi, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan komunikasi antara peserta didik dan pendidik sehingga terjadi proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Hal ini dapat dimaklumi karena dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran memberikan penekanan pada tiga unsur utama; guru, kapur dan buku teks.Jadi, media atau media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat menerima pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, agar menciptakan suasana lingkungan belajar dapat terbangun dengan baik.

Menurut (Kustandi dan Sutjipto 2013) bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pada umumnya siswa menggunakan sumber belajar dalam bentuk media tertulis seperti buku. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu yang berupa model, Buku teks, film transparansi, kaset video, dan multimedia. Dalam proses pembelajaran agar efektif maka diperlukan suatu sumber belajar yang sesuai dengan karakter siswa, suasana dan prasarana penunjang serta adanya pengaturan situasi pembelajaran yang efektif.

b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis dan karakteristiknya masing-masing. Berdasarkan penggunaan indra dalam menangkap pesan pada media pembelajaran dibedakan menjadi nedia visual, audio, dan audio visual. Menurut (Anita, dkk 2015) Dalam proses pembelajaran setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya.

a. Media visual

Media visual, merupakan sebuah media yang memiliki berbagai unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak.

b. Audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat menkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

(baik), 3) skor rata-rata hasil uji coba lapangan awal 3,79 (baik), 4) skor rata-rata hasil uji coba lapangan utama 4,28 (sangat baik), 5) skor rata-rata hasil uji coba lapangan operasional 4,12 (baik). Berdasarkan hasil dari serangkaian proses uji kelayakan tersebut multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

B. Kerangka pikir

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting untuk membawa pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan dalam hal ini siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran memberikan gambaran kepada guru agar menggunakan media pembelajaran inovatif serta interaktif pada proses pembelajaran dalam kelas. Proses Pembelajaran dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Dalam hal ini guru sangat berperan penting pada proses pembelajaran untuk menggunakan media yang tepat, sehingga pembelajaran dalam kelas tidak membosankan bagi siswa. Pemanfaat media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efesien. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

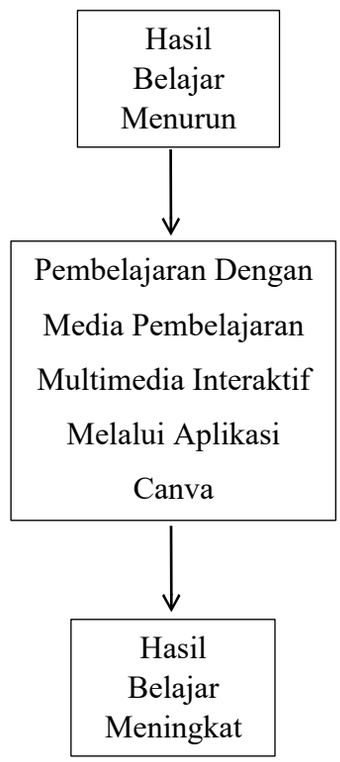
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

Alternatif penggunaan multimedia pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menarik minat siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan sosial dengan menghadirkan media pembelajaran. Melalui media ini siswa dapat menikmati penyajian materi secara visual dan suara yang disajikan dengan kontrol komputer sehingga siswa juga berperan aktif memberikan respon dalam pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media multimedia interaktif dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru. Media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran, membantu siswa memudahkan dalam memahami materi pelajaran, selain itu diharapkan dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam menerima materi pelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di perjelas pada gambar bagan berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

C. Hipotetis Tindakan

Berdasarkan Uraian kajian teori di atas maka, hipotesis tindakan dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu " Adalah Penerapan media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 38 Tamarupa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Memiliki dari istilah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Ada 3 Pengertian Yaitu : 1) Penelitian, artinya menunjuk suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan metodologi tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu bagi peneliti. 2) Tindakan, menunjukan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. 3) Kelas, yang dimaksud adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Dengan menggabungkan batasan pengertian ke tiga kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama (Sunardi, 2017).

B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 38 Tamarupa dengan jumlah total 13 siswa.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang di perlukan. Lokasi penelitian ini di laksanakan di SDN 38 Tamarupa Kecamatan Mandalle Kab.Pangkajene dan Kepulauan. Penelitian ini dilaksanakan mulai pekan ke2 pada bulan maret 2023.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

Siklus I dilaksanakan pada bulan maret 2023, sedangkan siklus II dilaksanakan pada bulan april 2023.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan dan sering disebut dengan planning

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dan pengamatan (Action and Observation): meliputi tindakan yang dilakukan sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa yakni penerapan media pembelajaran serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut.

c. Observasi

Observasi awal Perencanaan. (Plan): sebelum mengadakan penelitian, maka perlu untuk menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya pembuatan instrumen penelitian yakni lembar soal pre-test dan post-test ulangan harian kompetensi sistem Air Conditioner (AC), media pembelajaran yang digunakan, dan juga pembuatan perangkat pembelajaran seperti salabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

d. Refleksi

Refleksi (Reflection): tindakan mengkaji atau menganalisis, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat. Tahap refleksi ini adalah tahap penentu, yakni untuk menentukan tindakan apa yang harus dilakukan selanjutnya, apakah harus dilakukan penerapan pembelajaran pada siklus berikutnya atau harus dihentikan karena telah mencapai target yang telah ditentukan yakni sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran.

2. Siklus II

Pada siklus ke II ini dilakukan perbaikan pada siklus I. Alur dalam siklus II ini sama halnya pada siklus I. Siklus ke II ini dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus II ini terdapat perbedaan pada penyusunan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Perencanaan yang direvisi (Revised Plan): rencana yang dirancang oleh peneliti berdasarkan hasil refleksi dari pengamat pada siklus tertentu untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya. Acuan dalam melakukan siklus II terdapat pada Pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah direncanakan. Kemudian dilakukan refleksi dan menentukan keberhasilan sebagai tolak ukur yang sudah dipersiapkan. Apabila pada siklus II belum berhasil maka akan dilakukan tindakan selanjutnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

E. Teknik dan prosedur pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

"Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran". Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi yang peneliti butuhkan dalam penelitian, sedangkan lembar observasi digunakan untuk merekan peristiwa selama tindakan berlangsung, dalam penelitian ini perilaku peserta didik yang dicatat adalah hasil belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Peneliti melakukan observasi di sekolah SDN 38 TAMARUPA, melihat bagaimana proses belajar siswa dan sedikit bertanya kepada guru mata pelajaran IPAS bagaimana selama ini metode pembelajarannya dikelas. Kemudian peneliti mencatat hal-hal penting yang diperoleh selama observasi. Berikut ini adalah kriteria dari observasi keterlaksanaan aktivitas siswa dan guru.

Tabel 3. 1 kategori observasi keterlaksanaan aktivitas siswa dan guru

No	Kriteria	Keterangan
1	85% - 100%	Sangat Baik
2	70% - 85%	Baik
3	50% - 70%	Cukup
4	01% - 50%	Kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

2. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi yang didalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa, kemudian pekerjaan atau jawaban itu menghasilkan nilai tentang perilaku tersebut. Menurut Arikunto (2019) Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan tes berupa Essay sebanyak 7 nomor.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. Dokumentasi berupa tulisan, gambar dan teknik dokumentasi ini juga digunakan untuk mencatat segala kegiatan siswa dan guru selama penelitian. Menurut paizaluddi dan Ermalinda (Agustia Mansiah, 2020: 41), data yang diperoleh dari dokumentasi ini biasa digunakan untuk melengkapi bahkan memperkuat data dari hasil observasi dan kemudian dianalisis dan ditafsirkan.

F. Teknik analisis data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi, tes, catatan harian, wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis data observasi dan tes menurut Purwanto, Ngalim (Tri siwi Septiana & M. Ragil Kurniawan 2018 ;) diolah dengan menggunakan rumus.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Data Proses dan Deskripsi Siklus I

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama II siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, yaitu satu kali pertemuan untuk membahas materi ajar sesudah memberi materi lalu dibagikan lembar kerja siswa (LKS) dan satu kali pertemuan untuk mengerjakan soal tes hasil belajar. Adapun penelitian ini dilaksanakan di kelas V, SD Negeri 38 Tamarupa, Kecamatan Mandalle, Kabupaten Pangkep. Pelaksanaan penelitian di mulai pada tanggal 4 Desember – 9 Desember 2023. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai pelaksana penelitian dan guru kelas V bertindak sebagai observer. Peneliti dibantu oleh satu orang teman yang juga akan mengadakan penelitian.

Hasil penelitian ini berupa data tes hasil belajar siswa yang diproleh dari tes hasil siklus I dan tes hasil siklus II serta data observasi terhadap aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru dengan menggunakan lembar observasi model essay.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, sebelum memasuki pembelajaran, terlehih dahulu peneliti menyamakan persepsi dengan guru Kelas V tentang media pembelajaran Multimedia Interaktif dalam bentuk video dengan menggunakan aplikasi canva. Yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti menyusun rencana proses pembelajaran dengan menggunaklan media pembelajaran Multimedia Interaktif. Setelah membuat rencana pembelajaran, peneliti kemudian mempersiapkan perangkat tersebut yang terdiri rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), lembar evaluasi, tes siklus dan lembaran observasi. Setelah perangkat pembelajaran di buat, peneliti kemudian mendalami materi pembelajaran agar dapat menguasai materi pembelajaran, siklus I dilaksanakan selama dua hari, mulai senin 4 Desember sampai selasa 5 Desember 2023.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan guru melaksanakan media pembelajaran Multimedia Interaktif dalam bentuk video kepada siswa. Tindakan yang dilaksanakan harus bersamaan dengan melakukan observasi. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran Mutltimedia Interaktif. Tindakan ini terdiri dari dua kali pertemuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

1) Pertemuan ke – 1

Pertemuan ini dilaksanakan di SD Negeri 38 Tamarupa Kelas V, yaitu pertemuan ke-1 dilakukan pada tanggal 4 Desember 2023 dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Adapun materi diajarkan pada pertemuan ke-1 adalah tentang Berkenalan dengan Bumi Kita. Pertemuan ke-1 dimulai dengan kegiatan awal, inti dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan awal guru memberikan salam dan menyapa siswa lalu mepersiapkan siswa secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik kemudian guru memberikan dorongsan kepada siswa dikelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa, selanjutnya melakukan ice breaking setelah melakukan ice breaking kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa tercantum pada lampiran terdapat di RPP. Setelah siswa mengetahui tujuan pembelajaran tersebut, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa selama lima menit untuk melakukan kegiatan literasi sebelum masuk pada kegiatan inti.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

b) Kegiatan inti

Kegiatan ini dilakukan selama 30 menit yang terdiri dari beberapa kegiatan, kegiatan pertama dilakukan guru adalah dimulai dengan sesuai materi tentang berkenalan dengan bumi kita. Bagi sekolah-sekolah yang lingkungan sekitarnya dapat mengamati relief Bumi seperti gunung, lembah, danau, atau pantai, guru dapat memulai kegiatan dengan mengajak siswa berjalan-jalan dan mengamati relief-relief tersebut. Lakukan kegiatan pengenalan topik di luar kelas.

Jika tidak memungkinkan, guru dapat melakukan kegiatan di dalam kelas dengan menggunakan gambar, video, atau pengalaman siswa. Mulailah kelas dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, “Siapa di antara kalian yang pernah mendaki gunung?” Setelah siswa menjawab dengan jawaban yang bervariasi, siswa untuk membayangkan apa yang akan mereka lihat saat mereka mencapai puncak gunung yang sangat tinggi. Jika terdapat fasilitasi multimedia, ajaklah siswa untuk mengamati pemandangan dari gunung melalui video 360 di internet. Lalu, ajukan kembali pertanyaan kepada siswa mengenai pengalaman mereka pergi ke pantai atau danau.

Ajak siswa membayangkan bentuk Bumi dari pesisir sampai dasar laut/danau (berbentuk cekungan). Mintalah beberapa siswa untuk memberikan pendapat dan menggambar bentuk permukaan dari kaki sampai puncak gunung serta bentuk permukaan dari pesisir sampai dasar laut/danau. Selanjutnya, ajukan pertanyaan kepada siswa, “Apakah bentuk permukaan Bumi kita itu datar?” Berikan pengantar kepada siswa bahwa di bab ini kita akan bersama-sama mencari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

tahu dan mempelajari bentuk permukaan Bumi kita dan apa saja yang terdapat di dalamnya. Setelah siswa sudah mencari tahu dan mempelajari bentuk permukaan bumi, selanjutnya guru menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Kemudian siswa mengerjakan lembar kerja siswa (LKPD) yang telah dibagikan.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit. Adapun yang dilakukan guru pada akhir pembelajaran adalah guru mengrefleksi hasil pembelajaran, kemudian guru memberikan penguatan dan kesimpulan, siswa diberi kesempatan bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. Dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan pada siklus II. Setelah selesai melakukan refleksi, guru menutup pemblajaran dengan berdoa dan salam.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan ini dilaksanakan di SD Negeri 38 Tamarupa Kelas V, yaitu pertemuan ke-2 dilakukan pada tanggal 5 Desember 2023 dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Adapun materi diajarkan pada pertemuan ke-2 adalah tentang Ada apa saja di Bumi Kita. Pertemuan ke-2 dimulai dengan kegiatan awal, inti dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan awal guru memberikan salam dan menyapa siswa lalu mepersiapkan siswa secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik kemudian guru meberikan dorongsan kepada siswa dikelas agar bersemangat pada saat mengikuti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Implementasi penggunaan media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi canva berupa video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 38 Tamarupa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V. Hal ini dapat dilihat dari siklus 1 rata-rata sebelum dilakukan penelitian, yaitu ada beberapa siswa yang melum mencapai batas KKM 75 dengan persentase ketuntasan hanya mencapai 38%, oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II dengan menerapkan media pembelajaran yang sama, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai KKM 75 dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 92%.

B. Saran

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini bias digunakan baik tapi masih ada kekurangan baik dari penulisan kata, segi tampilan maupun isi. Maka dari itu perlu pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yang menerapkan aplikasi canva ini untuk media yang jauh lebih baik dan sempurna. Peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video. Maka dari itu alangkah baiknya cara mengajar guru dibarengi dengan penerapan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini bias digunakan dengan semua materi, tergantung peneliti bias menyeimbangkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

1. Untuk guru diharapkan agar dapat menerapkan media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk siswa Diharapkan siswa untuk tetap antusias melakukan pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS untuk pembekalan pembelajaran selanjutnya.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk meneliti pada tema yang berbeda agar memperoleh hasil yang lebih maksimal.
4. Untuk sekolah Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau pedoman untuk pihak sekolah agar lebih baik untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan, 34(2):127-136.

Ahmad Susanto. (2014). Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Aini, D. (2014). *Model Pembelajaran Langsung , http:// one, Indoskripsi. com/mode/9776*. 12–40.

Anggraeni, D. P. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan*. *2009*, 13–64.

Fajar, N. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Kalipancur 02 Semarang. *Skripsi*, 1–195.

Fikri hasnul, A. S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.

Haryanto, Dewi R.S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran. 9 (1): 9-22.

Haryono, N. D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sd Negeri Tegalpanggung. *Teaching and Teacher Education*, *12*(1), 1–17.

K. S. Sukoco, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. Pendidikan Vokasi , 2013. Vol. 3 , 1 – 129," vol. 3, p. 2013.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Munir. 2015. Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Nasution, N.,A. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Inkuiri Pada Pelajaran Fiqih Di Kls VII Mts. Al-Hasanah Medan. Tesis. Tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Medan.

Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Journal of Medives, 1(2):142-149.

Paseleng, C.M., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Jurnal Scholaria. 5 (2): 131-149.

Rachmatullah, Reza. 2018. Development of Computer-Based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. International Journal of Engineering & Technology. 07(04): 2051-2054.

Rahutama, R. (2016). *Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Inti Sistem Air Conditioner (Ac) Kelas Xii Tkr 4 Di Smk Ma'Arif 1 Wates Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik*.

Resmiri, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar salam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Sliwangi*4.2 (2021): 335-343.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Salam, Muhammad Yusuf, and adam Mudinillah. Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning in MTs Thawalid Tanjung Limau Tanah Datar. " *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 23.2

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

(20210 : 101-111.

Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sunardi, J. (2017). Classroom Action. *Classroom Action*, 1–48. https://doi.org/10.3138/9781487511838.

Triningsih, Diah Ema. "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. " *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15.1 (2021): 128-144.

Vaughan, T. Multimedia : *Making it work 8th ed. USA : McGraw Hil*l, 2011.

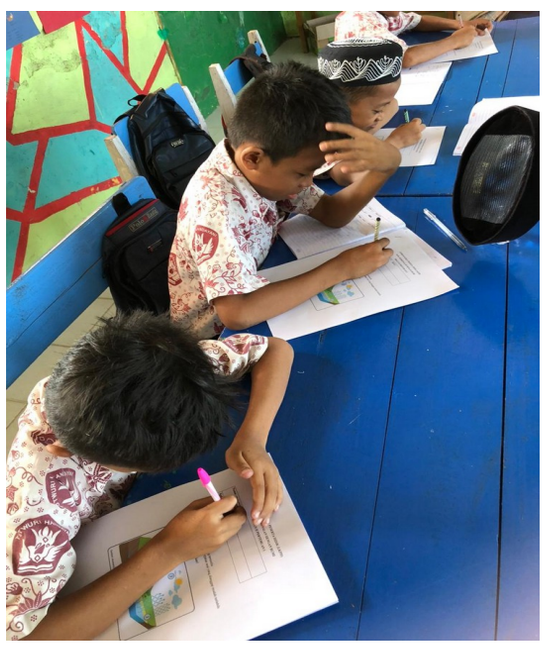
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

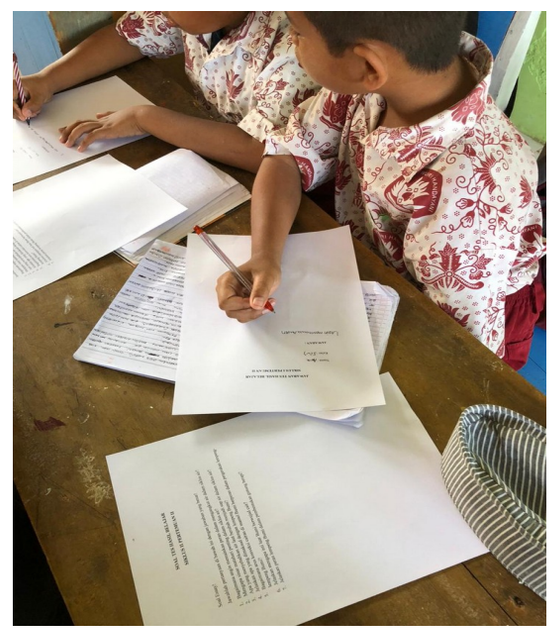












Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig

RIWAYAT HIDUP



Lita Armila Putri adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 14 September 2001 di Desa Likusarang kec.Tarowang, Kab.Jeneponto, Sulsel. Penulis beralamat di Desa Gellenge, Kec.Ma'rang, Kab.Pangkep, Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak ke 1 dari 4 bersaudara, dari pasangan bapak " Arifin Dg Mile" dan ibu "Bunga Dg Lanti". Penulis Pertama kali menempuh pendidikan pada usia 6 tahun di Sekolah Dasar di SD Negeri 161 Borongloe pada tahun 2007-2012 dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Bissappu tahun 2013-2016 dan melanjutkan sekolah menengah atas di sekolah SMA Negeri 6 Palopo pada tahun 2017- 2019, penulis melanjutkan perguruan tinggi di STKIP Andi Matappa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dimulai pada Semester 1 tahun akademik 2019/2020.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah Subhanahu WaTa'Alanusaha dan disertai doa dan ketekunan. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir ini, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat di dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul " **Penerapan media pembelajaran Multimedia Interaktif melalui aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 38 Tamarupa".**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sFU80Vcuvp92mRjbsfH9ig