

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPA
BERBASISI APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 12
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam ilmu tarbiyah



**OLEH:
SEPTI YANTI
NIM. 20591174**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) CURUP
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan skripsi

Kepada

Yth, Bapak Rektorat IAIN Curup

Di

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah dilaksanakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Septi Yanti

NIM : 20591174

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 12 Rejang Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Juni 2024

Pembimbing I



Dr. Jumira Warlizasusi, M.Pd

NIP.196609251995022001

Pembimbing II



Fevi Rahmadeni, M.Pd

NIP.19940217 201903 2 016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septi Yanti
Nim : 20591174
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat di pergunakan seperlunya.

Curup, 03 Juli 2024

Penulis



Septi Yanti

NIM.20591174



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1337 /In.34/F.TAR/PP.00.9/ /2024

Nama : Septi Yanti
NIM : 20591174
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 12 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Juli 2024
Pukul : 09.00 s/d 10.30 WIB
Tempat : Ruang 1 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Jumira Warlizasusi, M.Pd
NIP. 196609251995022001

Sekretaris,

Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 199402172019032016

Penguji I,

Dr. Baryanto, M.M, M.Pd
NIP. 196907231999031004

Penguji II,

Meri Hartati, M.Pd
NIP. 1987052023212065



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Segala dan syukur kepada Allah SWT. Tuhan semesta alam yang mana telah memberi banyak nikmat dan kemudahan serta cinta dan kasih-Nya yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong”**. Sehingga berjalan dengan baik dan lancar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Dr. Muhammad Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibuk Susilawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Ibuk Dr. Jumira Warlizasusi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I.
7. Ibuk Fevi Rahmadeni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.
8. Seluruh dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
9. Ibu Sri Hartati S.Pd selaku Kepala Sekolah di SDN 22 Rejang Lebong dan ibu Retno Kusumarini S.Pd selaku wali kelas VA yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, Juli
2024
Penulis,

Septi Yanti
NIM. 20591174

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas izin Allah SWT, skripsi ini dapat saya selesaikan, dan ku persembahkan untuk :

1. Untuk Ayah (Zulkifli) dan Ibuku (Nurlela), terimakasih atas perjuangan yang telah kalian lakukan selama ini dari aku kecil hingga sekarang. Terimakasih selalu memberikan semangat, kasih sayang, doa, dan kesabaran. Berkat doa dan dorongan kalian aku dapat meraih salah satu cita-citaku dan bisa mengahdirkan senyum puas ntuk mu ayah, ibu.
2. Teruntuk kedua ayuk kandungku (Anizah Kartika Wati.S.Pd.I. dan Zulensi S.E.I.) yang telah memberikan semangat dan doa terbaik untuk adikmu ini.
3. Untuk abang kandungku (Rekin Parles S.Pd.I) terimakasih telah memberi motivasi dan membantuku saat kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Untuk keluarga besarku terima kasih atas dukungan, motivasi dan doa demi kesuksesanku.
5. Ucapan terima kasih kepada teman-teman sepejuangan angkatan 2020 khususnya teman sekelasku PGMI C, teman-teman PPL, dan KKN yang sama-sama sedang berjuang menggapai harapan.
6. Untuk seseorang yang selalu berdoa dan selalu tulus memberikan support, terima kasih telah menjadi bagian dari hati dan kehidupanku.
7. Almamaterku Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

MOTTO

**“ DARI PADA MENKHWATIRKAN APA YANG ORANG
KATAKAN TENTANG ANDA,
MENGAPA TIDAK MENGHABISKAN WAKTU UNTUK
BERUSAHA MERAIH SESUATU YANG
MEREKA AKAN KAGUMI.”**

(Dale Carnige)

ABSTRAK

SEPTI YANTI, NIM. 20591174 “ **Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong**”. Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Minimnya penggunaan media pembelajaran IPA di SD Negeri 12 Rejang Lebong, guru disana mengajar hanya menggunakan buku yang di sediakan dari sekolah dan mengajar hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan mengisi soal yang ada di buku paket. Sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Akibatnya, proses pembelajaran terhambat dan mengakibatkan nilai siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi guru agar lebih kreatif dan harus menggunakan Media belajar yang tepat agar nilai siswa meningkat, Media pembelajaran yang saya rekomendasikan yaitu media yang dibuat dari Aplikasi Canva.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest, yang dilaksanakan di SDN 12 Rejang Lebong. Dalam kegiatan uji coba ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas V. Adapun teknik analisis data yaitu dengan uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis (uji-t).

Dari penelitian hasil belajar siswa meningkat sesudah menggunakan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi canva dapat dilihat dari, data analisis uji hipotesis (paired sampel t-test), diperoleh nilai thitung = 11.626 dengan $n = 24$, sedangkan ttabel = 2.073 dengan taraf signifikansi = 0,05. Dengan demikian nilai thitung = 11.626 \geq ttabel = 2.073. Jadi dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga ada pengaruh dari penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

Kata kunci : *Media Belajar, Canva, dan Hasil Belajar*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hasil Belajar	8
B. Media Pembelajaran.....	10
C. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	14
D. Aplikasi Canva.....	16
E. Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa	21
F. Kajian Penelitian yang Relevan	23
G. Kerangka Berpikir.....	26
H. Hipotesisi Penelitian	27

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Variabel Penelitian	30
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
F. Validitas Instrumen	32
G. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	36
B. Hasil Penelitian	40
C. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian	29
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian	32
Tabel 4. 1 Data Jumlah Siswa Sdn 12 Rejang Lebong	37
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik Sdn 12 Rejang Lebong	38
Tabel 4. 3 Persentase Observasi Aktivitas Guru Kelas V	42
Tabel 4. 4 Kategori Observasi Aktivitas Guru.....	51
Tabel 4.5 Persentase Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Va	52
Tabel 4. 6 Kategori Observasi Aktivitas Siswa	61
Tabel 4.7 Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelm Menggunakan Media Canva	62
Tabel 4. 8 Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Canva	64
Tabel 4.9 Kriteria Penilaian	65
Tabel 4.10 Hasil Statistik Deskriptif	66
Tabel 4.11 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Canva	67
Tabel 4.12 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Setelah Menggnakan Media Canva	68
Tabel 4.13 Uji Normalitas.....	69
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas	70
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur Depan Aplikasi Canva.....	20
Gambar 2. 2 Fitur Dalam Aplikasi Canva	20
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Teoritik Penelitian	27

DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	79
Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Kompetensi Pengetahuan Ipa	81
Pretest Dan Posttest Soal Pilihan Ganda	93
Persentase Observasi Aktivitas Guru Kelas V	98
Surat Pernyataan Validasi Soal	101
Lembar Validitas Media	102
Uji Normalitas	104
Uji Homogenitas	106
Uji Hipotesis	107
Hasil Pretest	116
Hasil Posttest	120
Dokumentasi	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk menjadi orang yang berakhlak mulia, memiliki kepribadian yang kuat, mengendalikan diri, memiliki kecerdasan, dan memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri dan masyarakat.¹ pada pelaksanaan pembelajaran guru menjadi fasilitator dalam mentransfer ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, prinsip, dan kemampuan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pendidikan akan menyebabkan perubahan perilaku atau pembentukan kepribadian siswa.

Pendidik bagi peserta didik merupakan kegiatan pembelajaran yang dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun, keberhasilan dalam pendidikan tidak dapat terlaksana jika tidak memperhatikan komponen-komponen yang menjadi sumber pendidikannya, yaitu sekolah, masyarakat, dan keluarga, terutama orang tua, yang dikenal sebagai tri pusat pendidikan. Sebagai seorang pengajar kita dituntut untuk profesional yang mana dituntut untuk lebih kreatif dan diharuskan untuk menunjukkan keterampilan dikelas. Salah satu komponen dari keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kepiawaiannya

¹ Aryani, & Wahyuni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Mandiri, 2021), h. 6-7

dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman kita hidup beriringan dengan teknologi dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari dengan banyaknya penggunaan internet diberbagai kalangan.² Oleh karena itu, sebagai calon pengajar yang profesional kita harus mampu untuk mengimbangi dengan perkembangan zaman, yang mana kita harus mampu mengaplikasikan antara teknologi dan internet menjadi sumber pembelajaran yang inventif. Ini memungkinkan siswa untuk mengambil bagian dalam pembelajaran, terutama IPA.

Media menurut Mustofa Abi Hamid, dalam kegiatan pembelajaran, adalah pengantar atau penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan. Ini merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa sehingga mereka terdorong dan terlibat dalam pembelajaran. Salah satu jenis alat pendidikan kontemporer adalah internet, media pembelajaran internet saat ini juga sudah banyak digunakan di Indonesia. Hal ini dapat memungkinkan siswa untuk mengambil bagian secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.³

Media pembelajaran, yang berfungsi sebagai komunikator atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, adalah salah satu alat atau media yang dapat membantu siswa untuk belajar.⁴ Media pembelajaran juga dapat membantu belajar lebih baik dan lebih efektif.

² Beny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana PT Balebat Dedikasi (Prima,2017)

³ Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan KitaMenulis.

⁴ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018),

Mereka juga dapat membantu guru mengatasi tantangan yang mereka hadapi, seperti kesulitan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, dan elemen yang membuat pembelajaran tidak mungkin tanpa mereka.⁵

Media sebagai alat bantu mengajar biasanya membuat siswa tertarik dengan hal-hal baru dan tertarik dengan media yang digunakan berselang-seling atau bergantian. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan lebih tertarik untuk belajar. Dari penjelasan tersebut, saya rasa akan lebih membangun pembelajaran yang efektif dan menyenangkan apabila pada pembelajaran IPA banyak diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu harapannya mampu meningkatkan kreativitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan memberikan pemahaman dalam mengakses internet.⁶

Hasil observasi awal yang saya lakukan selama PPL di SD Negeri 12 Rejang Lebong. dan juga hasil wawancara langsung terhadap wali kelas VA bahwa kegiatan belajar mengajar di sana masih sangat minim dalam penggunaan media pembelajaran yang mana metode yang diterapkan masih menggunakan metode lama. Dengan kata lain, siswa merasa bosan karena metode ceramah dan buku paket adalah satu-satunya media pembelajaran yang digunakan guru. Karena mereka rumit dan sulit

⁵ Desi Ariyanti, *Be Smart Teacher With Smartphone*, (Jawa Timur: PT Uwais Inspirasi Indonesia, 2019),

⁶ Nizwardi Jalinus, *Media & Sumber Pembelajaran*, ... h.7

dipahami, guru tidak menggunakan media interaktif atau media pembelajaran lainnya. Selain itu, siswa tidak memperhatikan apa yang diajarkan, dan mereka hanya diberi soal-soal untuk menyelesaikan masalah dari buku paket. Akibatnya, proses pembelajaran terhambat, yang berdampak pada hasil belajar siswa IPA.

Selain itu, nilai siswa di akhir semester menunjukkan bahwa tingkat memahami materi pembelajaran masih rendah, lebih dari 50% peserta didik belum mencapai kriteria hasil belajar. Dari 25 orang peserta didik 70% siswa dengan jumlah 17 orang Siswa yang berjuang untuk memahami materi pembelajaran. Selanjutnya hanya 30% siswa dengan anggota 2 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswi perempuan jika dijumlahkan hanya 8 orang yang memahami materi pembelajaran, hal tersebut diukur sesuai dengan indikator tercapainya hasil belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti memerlukan solusi agar siswa mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka, peneliti dapat menggunakan media pembelajaran video dari aplikasi Canva.

Pelangi: Aplikasi Canva adalah program desain online yang dapat membuat presentasi, poster, panflet, video, resume, dan banyak lagi.⁷ Aplikasi Canva sangat mudah digunakan dan tersedia secara online. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi guru dan membantu peserta didik mengembangkan kreativitas dan imajinasi.

⁷ Garris, Pelangi. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran". Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8(2),1-8.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

Namun rendahnya nilai siswa akibat minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA, siswa di kelas hanya belajar menggunakan buku cetak yang disediakan dari sekolah. Cara guru mengajar juga menggunakan metode lama yaitu ceramah, tanya jawab dan memberikan tugas yang ada di buku. guru tidak menggunakan media pembelajaran di karenakan kesulitan dalam menggunakan teknologi, seperti gedjet atau komputer. Untuk itu saya selaku peneliti ingin lebih menginovasikan canva dalam mengajar agar guru termotivasi dengan media pembelajaran yang saya terapkan.

Akibatnya, peneliti berniat melakukan penelitian dengan menghubungkan kedua variabel antara media dengan hasil belajar siswa dengan judul penelitian “ **Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri 12 Rejang Lebong**”.

B. Rumusan Masalah

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong?
2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong Setelah Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva?
3. Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA

Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Siswa Kelas V SD Negeri
12 Rejang Terhadap Hasil Belajar Siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah tersebut, adalah:

1. Untuk Mengetahui Pelaksanaan Pembelajaran Yang Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.
2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.
3. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan, terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Manfaat praktis.
 - a. Untuk Penulis: Temuan penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman penulis, terutama mengenai topik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 12 Rejang Lebong.

- c. Bagi masyarakat: dapat membantu orang tua meningkatkan hasil belajar anak mereka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar memerlukan berpikir dan mengubah berulang kali sampai memahami sesuatu.⁸ Faizah mengatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.⁹

Kegiatan atau hal-hal yang bertujuan untuk mencapai tujuan disebut belajar. mengubah sikap, perilaku, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan, dan lain-lain dalam diri seseorang. Perubahan yang dialami siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka disebut sebagai hasil belajar.¹⁰

Nana Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau bakat yang dimiliki siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran yang dirancang dan diterapkan oleh guru di sekolah kelas tertentu.¹¹ Perilaku, yang terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan psikomotor, serta kebiasaan, sikap,

⁸ Roberta Unron Hurit, et al. *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung CV.Media Sains Indonesia, 2021), h.2

⁹ Silviana Nur Faizah, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2020), 175 <<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>>.

¹⁰ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013),h. 5

¹¹ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.

dan penghargaan, menunjukkan hasil belajar.¹²

Nana Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau bakat yang dimiliki siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran yang telah dipilih dan diterapkan oleh guru di sekolah kelas tertentu.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman berpendapat bahwa belajar siswa dalam penelitian dihasilkan oleh interaksi berbagai faktor. Faktor internal dan eksternal dijelaskan di sini:

a. Factor internal

minat, perhatian, motivasi, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kesehatan siswa adalah semua faktor internal yang berdampak pada kemampuan siswa dalam belajar.

b. Factor eksternal

Faktor-faktor yang tidak berasal dari siswa sendiri dan dapat memengaruhi hasil belajar mereka termasuk keluarga, masyarakat, dan sekolah. Faktor-faktor ini termasuk keadaan ekonomi keluarga yang tidak stabil, perkelahian suami istri, kurangnya perhatian dan perilaku yang buruk dari orang tua. Sekolah juga berperan dalam menentukan hasil belajar: institusi pendidikan yang lebih baik memiliki standar pendidikan yang lebih tinggi, yang berarti siswa memiliki hasil belajar yang lebih

¹² Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*, (Jakarta: PT Prajagrindo Persada, 2015), h. 2.

baik.¹³

3. Indikator Tercapainya Hasil Belajar

Indicator hasil belajar, yang menunjukkan kemampuan untuk siswa berkomunikasi secara khusus, digunakan untuk menilai hasil belajar siswa.

Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa indikator hasil belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga bidang: domain afektif, yang berkaitan dengan sikap; domain kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dan mental; dan domain psikomotorik, yang berkaitan dengan kemampuan intelektual dan otak. Ranah psikomotorik, yang mencakup gerak atau ucapan, baik verbal maupun nonverbal.¹⁴

Berdasarkan indikator hasil belajar yang disebutkan di atas, dengan mempertimbangkan indikator hasil belajar, hasil belajar harus mengembangkan tiga domain hasil belajar: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini hanya akan melihat satu domain teori hasil belajar, atau kognitif, karena penyelidikan ini akan mengukur dampak yang diterima siswa dari hasil belajar.

B. Media Pembelajaran

¹³ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 12-13.

¹⁴ Kifli Syamsul, *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myers Briggs Type Indicator) MBTI Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika FTK UIN Alaudin Makasar Angkatan 2020* Skripsi (Makasar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar, 2021)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bentuk jamak dari kata Latin *medius*, yang berarti "perantara". Oleh karena itu, media berfungsi sebagai alat untuk berbagi pesan dan informasi. Scharmm menggambarkan media sebagai teknologi yang mengirimkan pesan atau informasi. Selain itu, media dapat berupa alat elektronik, fotografi, grafik, atau mekanik yang digunakan untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual.¹⁵

Menurut Sardirman (dalam Hasan et al.), kata "media" berasal dari "perantara" atau "pengantar" dalam bahasa Latin. Menurut Naz dan Akbar (dalam Hasan, dkk.), media adalah alat yang digunakan guru untuk memberikan informasi kepada siswanya sehingga mereka dapat belajar dengan baik. Di sisi lain, Latuheru (dalam Hasan, dkk., 2021, hlm. 28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sumber daya, alat, teknik, atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memastikan interaksi komunikasi yang efektif antara pendidik dan siswa.¹⁶

Media pembelajaran, menurut Kharissidqi & Firmansyah, adalah

¹⁵ Cahyo hasanudin, *Media pembelajaran: Kajian Teoritis dan kemanfaatan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama,2017),hal.3-4

¹⁶ Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

semua jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dari berbagai sumber dengan cara yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa dan penerima informasi dapat berinteraksi satu sama lain berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien.¹⁷

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membantu pembelajaran karena membuat konten menjadi jelas, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran

Audie menunjukkan beberapa jenis media pembelajaran, seperti:

- a. Media suara adalah media yang berisi informasi melalui suara yang dapat memengaruhi pikiran, perasaan, dan perhatian siswa.
- b. Media visual adalah media yang dapat ditangkap oleh indra manusia.
- c. Media audio visual adalah media yang ditransmisikan melalui pendengaran atau penglihatan.¹⁸

3. Fungsi Media Pembelajaran

¹⁷ Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2020). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif . *Indonesia Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 110-112, <http://ijoejm.rcipublisher.org/index.php/ijoejm/article/view/34>

¹⁸ Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 589–90.

Beberapa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran memungkinkan siswa berkomunikasi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Media pembelajaran dapat digunakan di luar ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan siswa mengatasi keterbatasan pengalaman mereka karena tergantung pada berbagai faktor yang mempengaruhinya, pengalaman setiap siswa akan berbeda-beda.
- d. Media pembelajaran membuat siswa merasa terhubung dengan satu sama lain.¹⁹

Dalam Arsyad, Livie dan Lentz dibagi menjadi empat bagian: atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Masing-masing bagian dijelaskan di bawah ini:

- a. Fungsi atensi, juga dikenal sebagai minat, memiliki kemampuan untuk meningkatkan dan menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang terkait dengan materi visual yang disajikan saat materi pelajaran dijelaskan.
- b. Fungsi afektif, keterlibatan emosional, dan sikap siswa saat melihat materi pelajaran melalui visualisasi.
- c. Fungsi kognitif, yaitu penelitian ilmiah yang menjelaskan bentuk visual dan gambar, dapat membantu siswa mengingat materi.
- d. Fungsi kognitif, penelitian ilmiah yang menjelaskan gambar dan

¹⁹ Hosna Rofiatul, Samsul, *Melejitkan Pembelajaran Dengan Prinsip-Prinsip Belajar*. (Malang: CV Cita Intrans Selaras. 2015), h. 194-195.

bentuk visual.²⁰

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memungkinkan guru dan siswa berinteraksi lebih mudah, yang menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Namun, ada banyak manfaat yang lebih khusus yang ditawarkan oleh media pembelajaran. Dalam penelitian mereka, Falahudin menjelaskan bahwa Kemp dan Dayton membagi berbagai keuntungan dari media pembelajaran, seperti:

- a. Mungkin untuk menyeragamkan cara materi disampaikan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu dan tenaga menjadi lebih efisien.
- e. Hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja.
- g. Media meningkatkan sikap siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
- h. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.²¹

C. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

²⁰ Hasanudin cahyo, *Media Pembelajaran Kajian Teoritis Dan Kemanfaatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h. 8-9

²¹ C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6.2 (2017), 402–16.

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Di Indonesia, salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum sekolah adalah ilmu pengetahuan alam (IPA), atau pendidikan sains. Sains adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta dengan menggunakan pengamatan, teknik, dan logika yang tepat.²² Berbagai prinsip dari fisika, kimia, biologi, dan ilmu angkasa digunakan dalam proses pembelajaran IPA, yang merupakan bidang penting yang harus dipelajari dengan bantuan alat lain. Konsep ini dapat membantu siswa memahami dan menguasai lingkungan alam sekitarnya.²³

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Di sekolah dasar, tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah:

- a. Meningkatkan keyakinan kita akan keberadaan, keindahan, dan keteraturan ciptaan alam Tuhan.
- b. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip ilmiah yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran tentang hubungan antara ilmu alam, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Memberikan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, menarik kesimpulan, dan menganalisis alam sekitar mereka.

²² Ibid. 165-167

²³ I Wayan Widiyana, 'Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2 (2016), 147 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>>.

- e. Memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman sebagai sarana untuk memperluas studi.²⁴

3. Karakteristik Pembelajaran IPA

Studi ilmu pengetahuan alam meneliti dunia luar. Pembelajaran ipa tidak sekadar kumpulan data, konsep, atau prinsip; itu adalah proses penemuan. Berikut adalah ciri pembelajaran IPA:

- a. Hampir semua indera manusia, semua proses berpikir, dan sejumlah besar gerakan otot terlibat dalam pembelajaran IPA.
- b. Pembelajaran IPA dilakukan dengan berbagai teknik (tenik).
- c. Pertemuan ilmiah, studi literatur, pembuatan hipotesis, dan lain-lain adalah komponen belajar sains atau IPA
- d. Pembelajaran IPA adalah proses belajar yang aktif. IPA harus dipelajari oleh orang lain.²⁵

D. Aplikasi Canva

1. Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi adalah alat terapan yang memiliki kemampuan yang dapat digunakan secara khusus dan terpadu. "Aplikasi" dari bahasa Inggris berasal, yang berarti "penggunaan" atau "penerapan." Namun, secara harfiah, aplikasi adalah aplikasi software atau perangkat lunak yang dimaksudkan untuk menjalankan tugas tertentu.

Didasarkan pada definisi di atas, aplikasi adalah program

²⁴ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.(Jakarta: Prenadamedia Group, 2013),h. 171

²⁵ Hisbullah dan Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Aksara Timur, 2018), h. 3-4.

komputer, atau perangkat lunak, yang dirancang atau dibuat untuk melakukan tugas tertentu dan beroperasi pada sistem tertentu untuk pengguna atau pengguna. Aplikasi dapat dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan proses pengembangannya, yaitu:

- a. Aplikasi desktop hanya dapat dijalankan pada komputer atau laptop.
- b. Aplikasi web adalah aplikasi yang dibutuhkan komputer untuk dijalankan.
- c. Aplikasi telepon, yang mengacu pada aplikasi yang diinstal pada perangkat telepon

Canva adalah aplikasi desain grafis yang membantu pengguna membuat tampilan visual atau grafis yang menarik berbasis web dan website. Desain dapat dibuat bahkan oleh orang yang tidak terlalu ahli dalam desain.²⁶ Memang, Aplikasi Canva tidak memiliki fitur selengkap aplikasi Adobe terkenal seperti Photoshop dan Illustrator, tetapi kemudahan penggunaan membuatnya sangat bermanfaat.

2. Kelebihan Aplikasi Canva

Aplikasi sangat bermanfaat bagi pembuat dan penggunanya di era

²⁶ Marsudi Suwarna Adi, *Membuat Desain Cantik dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*, ...h. 2

modern seperti saat ini. Beberapa fungsi aplikasi termasuk:²⁷

a. Untuk mempermudah pekerjaan

Di era modern seperti saat ini, aplikasi sangat bermanfaat bagi pembuat dan penggunanya. Beberapa fungsi aplikasi termasuk.

b. Sebagai media hiburan

Aplikasi selain membantu pekerjaan dapat juga digunakan sebagai hiburan seperti aplikasi game, aplikasi musik, tik-tok, dan masih banyak lagi.

c. Media pertemanan atau komunikasi

Aplikasi seperti *WhatsApp*, *Line*, *Facebook*, dan banyak lagi dapat menjauhkan orang satu sama lain.

3. Kekurangan Aplikasi Canva

Aplikasi selain memiliki fungsi yang baik, juga mempunyai banyak efek negatif. Efek negatif dari aplikasi termasuk yang berikut:²⁸

- a. Mengumpulkan data pribadi: Beberapa aplikasi meminta pengguna untuk mengumpulkan data pribadi, yang dapat menyebabkan penipuan atau penipuan. Ini dapat menjadi masalah karena aplikasi ini dapat mengakses kontak dan data pengguna dengan cara yang tidak diinginkan.

²⁷ M. Prawiro, <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>, 2019, di akses pada tanggal 28 Juni 2022, pukul 11.05 Wib.

²⁸ Marsudi Suwarna Adi, *Membuat Desain Cantik dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*,...h. 6

- b. .Membawa virus: Aplikasi juga dapat membawa virus dan hal itu bisa membayakan ponsel atau komputer.
- c. Membuat ketagihan: karena aplikasi melakukan banyak hal ajaib yang tidak dapat dilakukan oleh manusia.

4. Cara Menggunakan Aplikasi Canva

Pengguna dapat mendesain melalui ponsel setelah mengunduh aplikasi Canva di PlayStore. Namun, jika mereka mendesain melalui komputer atau laptop, mereka harus masuk ke link terlebih dahulu.²⁹ Dan pastikan jaringan Anda terhubung dengan baik ke internet. Pengguna pertama kali harus membuat akun di Canva dengan mengklik tombol "daftar" di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Dengan menekan tombol "Mendaftar dengan Facebook, Google, atau Email" dan mengetik alamat email pengguna, pengguna dapat mendaftar dengan akun Facebook, Google, atau email mereka. Jika Anda sudah memiliki akun di Aplikasi Canva, klik tombol "Log in". Masukkan username dan password yang telah Anda daftarkan sebelumnya.

Ini adalah gambaran aplikasi Canva.:

²⁹ Link Website Aplikasi Canva www.canva.com

Gambar 2. 1
Fitur Depan Aplikasi Canva



Gambar 2. 2
Fitur Dalam Aplikasi Canva



E. Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa

Sistem pembelajaran harus diperbarui dan diperbaiki untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Beberapa faktor, seperti guru, siswa, mata pelajaran, kurikulum, metode pembelajaran, media, dan sarana dan prasarana, berkontribusi pada keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran.

Untuk memaksimalkan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, metode yang mereka gunakan harus didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Siswa diharapkan, terutama dalam mata pelajaran IPA, sehingga siswa dapat menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam proses belajar mereka. Mereka juga diharapkan terlibat lebih banyak dalam kegiatan belajar daripada guru.

Bantuan media dalam pembelajaran sangat penting agar kegiatan pembelajaran berhasil dan pengetahuan menjadi mudah dipahami.. IPA adalah bidang di mana siswa harus berinteraksi secara langsung dengan materi yang mereka pelajari. Ini memungkinkan siswa memahami pelajaran yang diajarkan guru dengan lebih baik.

Karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran IPA. Selama ini, guru hanya menggunakan media yang ada dalam buku tanpa melibatkan siswa dalam proses belajar, sehingga siswa tidak termotivasi selama proses belajar. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan saat

memilih media pembelajaran yang efektif. Misalnya, media harus praktis, mudah digunakan, efektif, dan bertahan lama.

Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa IPA, media pembelajaran yang efektif. Ada banyak alasan mengapa pembelajaran berbasis multimedia dapat dipilih sebagai alternatif untuk pendekatan pembelajaran konvensional. Pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, guru dapat menggunakan kedua media audio dan visual secara bersamaan, dan strategi tambahan dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja siswa di kelas. Canva adalah media pembelajaran yang ideal untuk pembelajaran IPA karena berbagai keunggulannya. Ini bukan hanya efektif, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena tampilannya yang menarik. Namun, tidak banyak guru yang dapat menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.

Menurut Ucu Purnawati, dalam buku peningkatan hasil belajar berbasis canva menyatakan bahwa Hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis canva.³⁰

³⁰ Purnamawati, Ucu, 2023, *Peningkatan Hasil Belajar Berbasis Canva*, Bandung : Widina Media Utama.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang ditulis oleh Fitriyana dari Universitas Lambung Mengkurat Banjarmasin dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Jorong” dalam penelitiannya penulis menjelaskan bahwa penggunaan internet tidak hanya berdampak negatif tapi juga dapat berdampak positif terhadap motivasi belajar sekaligus dapat meningkatkan pemahaman siswa namun tetap dalam kontrol orang tua dan pendidik dalam penggunaan internet.³¹ Perbedaan antara skripsi yang di tulis oleh Fitriyana dan penelitian ini adalah peneliti oleh Fitriyani menjelaskan pengaruh penggunaan internet secara umum, juga tujuan dari penelitiannya adalah untuk menentukan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis internet berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami. Sedangkan penelitian yang ingin saya kembangkan lebih spesifik yaitu pengaruh Aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa. Persamaan antara skripsi Fitriyana dengan penelitian saya adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran yang berbasis internet.
2. Penelitian yang ditulis Sony Junaedi dengan judul “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan

³¹ Fitriyana, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 JORONG*, (Universitas Lambung Mengkurat Banjarmasin, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), h. 1-33

Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah *English For Information Communication And Technology*”³² dalam penelitiannya penulis menjelaskan bahwa Aplikasi Canva dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugasnya serta dapat meningkatkan kemampuan kreativitasnya karena Aplikasi Canva memberikan beragam pilihan yang mudah untuk dikerjakan oleh mahasiswa. Perbedaan antara penelitian yang ditulis oleh Sony Junaedi dengan penelitian yang akan saya kembangkan adalah, pertama pada subjeknya mahasiswa sedangkan penelitian saya subjeknya siswa kelas V, kedua pada pembelajaran yang diteliti dengan menggunakan media Aplikasi Canva adalah pembelajaran *daring*, sedangkan pembelajaran yang akan saya teliti pembelajaran yang sedang berlangsung adalah Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh Sony Junaedi adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran Aplikasi Canva, serta pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Ketiga penelitian yang ditulis oleh Riqqah Azzahra Leviasari dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan

³² Sony Junaedi, *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology*, (Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Fakultas Bahasa dan Budaya 2021), h.80

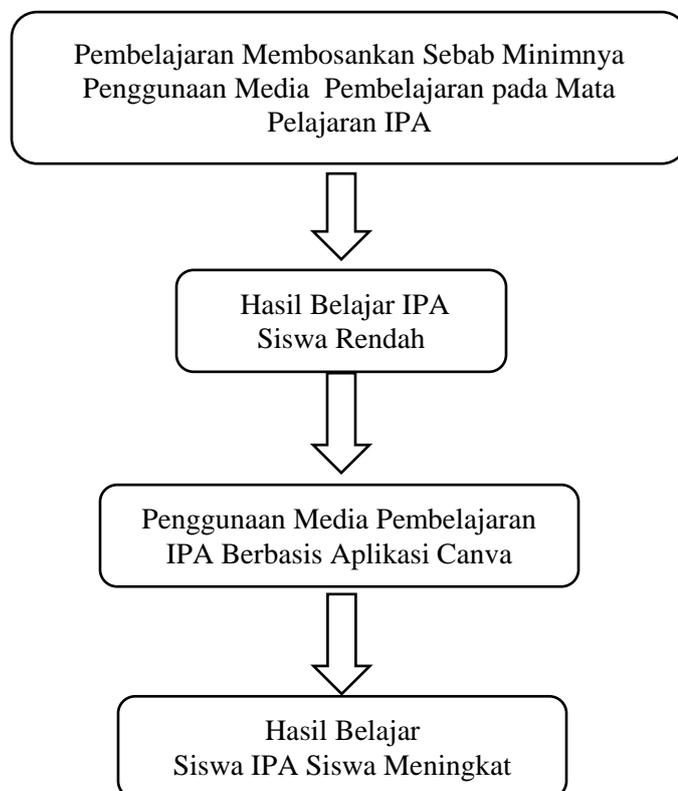
Ampel Surabaya. Dalam penelitiannya penulis menjelaskan bahwa mahasiswa merasa mudah dalam menggunakan aplikasi Canva karena banyaknya template siap pakai, icon, ilustrasi, teks, dan background yang tersedia, siswa dapat berkreasi atau mendesain dengan lebih mudah dan menyenangkan.³³ Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh Riqqah Azzahra Leviasari dengan studi saya tentang penggunaan Aplikasi Canva. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang ditulis oleh Riqqah Azzahra Leviasari dengan penelitian yang akan saya kembangkan adalah pada pada subjeknya mahasiswa sedangkan penelitian saya subjeknya siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong dan penelitian Riqqah Azzahra membahas kreativitas desain komunikasi visual sedangkan penelitian yang akan saya kembangkan membahas hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 12 Rejang Lebong.

³³ Riqqah Azzahra Leviasari, *Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, 2021), h. 74

G. Kerangka Berpikir

Penelitian ini digunakan untuk melihat hasil seberapa persen pengaruh Aplikasi Canva berdasarkan tingkat pembelajaran siswa di kelas V SDN 12 Rejang Lebong dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mengingat semakin majunya zaman dan perkembangan teknologi yang tidak hanya dapat digunakan untuk melakukan komunikasi dan menghibur diri dengan tontonan dan *game* namun, juga dapat dimanfaatkan siswa untuk mengerjakan tugas-tugas mereka serta dapat membantu menumbuhkan hasil belajar. Gambar kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 2. 3
Bagan Kerangka Teoritik penelitian.³⁴



H. Hipotesisi Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah tersebut bisa berupa pernyataan hubungan dua variable atau lebih, perbandingan (*komparasi*), atau variabel mandiri (*deskripsi*).³⁵ Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

³⁴ Hasil Pemikiran Peneliti

³⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfa Beta, 1997), h. 82

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

Hi : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono menyatakan bahwa penelitian kuantitatif juga disebut sebagai metode tradisional (Priadana dan Muis menyebutnya sebagai paradigma tradisional) karena telah digunakan selama waktu yang cukup lama. Metode ini telah mentradisi sebagai metode ilmiah atau seientifik karena memenuhi prinsip-prinsip ilmiah seperti sistematis, rasional, konkrit, dan empiris.³⁶

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif, model yang digunakan yaitu model *pretest posttest*. Dalam situasi di mana peneliti hanya melibatkan satu kelas tanpa kelas pembanding yang dimulai dengan pretest sebelum kegiatan, sehingga peneliti akan membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi kegiatan. Hal ini diterapkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dari aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong.

Tabel 3. 1
Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan
O ₁	X

Keterangan:

X = Perlakuan.

³⁶ Amruddin. Dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Sukoharjo : Pradina Pustaka, 2022) 8.

O_1 = Hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Studi ini dilakukan di SD Negeri 12 Rejang Lebong. Semester kedua tahun akademik 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Penelitian ini menggunakan populasi siswa. VA SD Negeri 12 Rejang Lebong dengan jumlah siswa 25 orang.

2. Sampel

Metode sampling jenuh digunakan untuk mengumpulkan sampel dari semua siswa di ruang kelas. VA SD Negeri 12 Rejang Lebong yang dijadikan sampel dalam penelitian ini.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini, penggunaan media aplikasi Canva saat mengajar IPA kepada siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong adalah variabel bebas.

2. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dianggap sebagai variabel dependen karena variabel bebas mempengaruhi atau menyebabkan variabel terikat.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data studi dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi (Pengamatan)

Dalam observasi penelitian, Anda bertindak sebagai pengamat dalam situasi yang sebenarnya. Selain itu juga peneliti ikut melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas VA SD Negeri 12 Rejang Lebong.

2. Tes

Studi ini menggunakan dua jenis tes: tes awal (Pre Test) dan tes akhir (Post Test).

a. Pelaksanaan Tes Awal (Pre Test)

HHCPre test diterapkan sebelum peserta didik memperoleh kegiatan yang menggunakan media pembelajaran dari aplikasi canva. Tes ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran yang akan datang.

b. Perlakuan (Treatment)

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka peneliti menerapkan media pembelajaran yang terdiri dari video yang dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk dapat melihat apakah ada pengaruh setelah penggunaan media pembelajaran dari aplikasi canva tersebut.

c. Pelaksanaan Tes Akhir

Test akhir ini dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran

siswa kelas V, yaitu penggunaan media pembelajaran dari aplikasi canva dalam pembelajaran IPA. Selain itu tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam belajar sesudah diterapkannya media pembelajaran dari aplikasi canva tersebut.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian³⁷

Interval Nilai	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-45	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

4. Dokumentasi

Dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa gambar pada saat proses pembelajaran.

F. Validitas Instrumen

1. Validitas Ahli

Validasi dilakukan pada ahli yaitu dengan dosen dan menggunakan skala kecil. Lembar validitas komponen materi instrumen penelitian Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK) adalah lima opsi untuk skala likert untuk menentukan validitas ini.

³⁷ Fajri Basam, Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif *Numbered Heads Together*, Jurnal Riset Pendidikan Dasar 05 (1), (2022) 100-106. P-ISSN: 26151723. E-ISSN: 2615-1766

G. Teknik Analisis Data

Setelah data sampel dikumpulkan dengan instrumen yang dipilih, analisis data dilakukan. Data ini akan digunakan untuk menemukan solusi untuk masalah penelitian. Penelitian kuantitatif ini menggunakan statistik.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini menghitung variabel, rentang, minimum, maksimum, dan total, serta rata-rata, standar eror, median, standar deviasi, dan variabel lainnya. SPSS 25 dipakai.

2. Analisis Statistik Inferensial

Dengan data sampel dan hasilnya, pemupukan adalah teknik statistik untuk menganalisis.

3. Uji Normalitas

Uji Shapiro-Wilk, yang dilakukan dengan degan dan dilakukan menggunakan program SPSS 25, digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan apakah sampel data memiliki distribusi normal. Uji normalitas data adalah jenis uji yang menguji kenormalan distribusi data. Kriteria kenormalan untuk uji ini adalah sebagai berikut:

- a. Signifikansi uji (α) = 0.05
- b. Sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal jika $\text{Sig} > \alpha$;
dan

- c. Jika $\text{Sig} < \alpha$, sampel bukan dari populasi dengan distribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas, juga dikenal sebagai uji homogenitas variasi, yang menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data berasal dari populasi dengan varian yang sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas variasi *Levene* digunakan.³⁸ Untuk mengukur homogenitas, kriteria berikut digunakan:

- a. Signifikansi penelitian (α) = 0.05
- b. Variasi dari semua sampel akan sama (homogen) jika $\text{Sig.} > \alpha$.
- c. Variasi masing-masing sampel tidak sama atau homogen jika $\text{Sig.} < \alpha$.

5. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi jangka pendek yang didasarkan pada teori, dan asumsi ini merupakan masalah yang ditemukan digunakan untuk menentukan apakah keterampilan membaca dipengaruhi oleh media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva uji *sampel independent* pada SPSS 25 Dengan kriteria:

- a. H_0 ditolak jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, dengan kata lain, hasil belajar siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong pada mata pelajaran ipa tidak dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi Canva.

³⁸ Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), 24.

- b. H_a diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, yang berarti bahwa hasil belajar siswa di mata pelajaran ipa di kelas V SDN 12 Rejang Lebong dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi Canva.

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \left(\frac{(\sum D)^2}{n}\right)}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

D : Selisih sampel pertama dan kedua

N : Jumlah Data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong

Situs sekolah dasar negeri 12 Rejang Lebong terletak di jalan terartai, jalan 08 rw.02, Kelurahan Sukaraja, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Lokasi ini berada di 102,5389 bujur dan 3,4653 lintang.

Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong didirikan pada 10 januari 1961 dan dikelola oleh pemerintah daerah Kabupaten Rejang Lebong. Sekolah memiliki nomor pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10700722 dan SK izin operasional 108.381. VII, yang dikeluarkan pada 11 Januari 2007.

Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong dipimpin oleh ibu Sri Hartati, S.Pd. Pendidikan diberikan selama enam hari kerja. Selain itu, sekolah ini memiliki Dana Bos (Bantuan Operasional Sekolah), jaringan listrik PLN dengan daya 900 Watt, akses internet Telkom Speedy, dan sumber air seperti PAM dan Air Ledeng.

2. Visi Dan Misi SDN 12 Rejang Lebong

a. Visi

Membentuk siswa yang cerdas, inovatif, bermoral, berwawasan lingkungan, dan memiliki kemampuan untuk menghadapi kesulitan dan persaingan di seluruh dunia.

b. Misi

- 1) Menggunakan metode "Pembelajaran Aktif Siswa" dalam kegiatan belajar mengajar, yang mengutamakan guru yang membantu dan suasana kelas yang nyaman dan motivator. Metode ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan ke dalam setiap aspek kurikulum bersama dengan pendekatan pembelajaran masyarakat dan lingkungan.
- 3) Mencetak guru yang unggul yang dapat menjadi teladan bagi anak-anak mereka dan komunitas mereka.

3. Jumlah Siswa SDN 12 Rejang Lebong

Tabel 4. 1

Data Jumlah Siswa Sdn 12 Rejang Lebong

NO	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Jumah
1	Kelas 1 A	1	16	14	30
2	Kelas 1 B	1	14	9	23
3	Kelas 2 A	2	20	9	29
4	Kelas 2 B	2	16	13	29
5	Kelas 3 A	3	17	11	28
6	Kelas 3 B	3	17	18	28
7	Kelas 4 A	4	9	13	27

8	Kelas 4 B	4	15	21	28
9	Kelas 5 A	5	7	17	24
10	Kelas 5 B	5	18	11	29
11	Kelas 6 A	6	10	9	19
12	Kelas 6 B	6	14	5	19
13	Kelas 6 C	6	19	3	22

Sumber : Dokumentasi SDN 12 Rejang Lebong

4. Tenaga Pendidik SDN 12 Rejang Lebong

SDN 12 Rejang Lebong memiliki 14 guru. Mereka terdiri dari:

Tabel 4.2

Tenaga Pendidik SDN 12 Rejang Lebong

No	Nama	Status Kepegawaian	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Sri Hartati, S.Pd	PNS	P	Kepala Sekolah
2	Hanifah, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
3	Irma Juita, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
4	Hotmaidah Sitanggang, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
5	Ruhim, S.Pd	PNS	L	Guru Kelas
6	Tiermin Purba, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
7	Luside Gultom,	PNS	P	Guru Kelas

	S.Pd			
8	Setiawati, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
9	Mardalena, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
10	Netti Khaironi, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
11	Witarman, S.Pd	PNS	L	Guru Mapel
12	Yusriwati, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
13	Zurmawati, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
14	Yuliana, S.Pd	PNS	P	Guru Mapel
15	Hatijah, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
16	Ervi Sundari, S.Pd	PNS	P	Guru Mapel
17	Nursida, S.Pd	PNS	P	Guru Kelas
18	Retno Kusumarini, S.Pd	Guru Honor	P	Guru Kelas
19	Ayu Puspita Sari, S.Pd	Guru Honor	P	Guru Kelas
20	Kurniawan Andi Saputra	Guru Honor	L	Guru Mapel
21	Ririn Yaselayana	Guru Honor	P	Guru Mapel
22	Defi Nurdin	Guru Honor	P	Guru Mapel
23	Jeny Dwi Aggraini	Guru Honor	P	Staf Tata Usaha

24	Joko Partomo	Guru Honor	L	Staf Tata Usaha
----	--------------	------------	---	--------------------

Ada 24 guru di SDN 12 Rejang Lebong, 22 di antaranya berstatus tetap PNS dan 2 sebagai Tenaga Sekolah, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas.

5. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 12 Rejang Lebong

SDN 12 Rejang Lebong memiliki tiga belas ruang kelas untuk belajar, satu ruang kepala sekolah, dua ruang guru, dua perpustakaan, satu ruang UKS, dua kantin, dua kamar mandi guru dan siswa, tiga lapangan serbaguna, satu ruang BK, dan dua rumah penjaga.

B. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan menerapkan teknik pre eskperimen, yaitu model *desain one group pretest posttest*. Dalam situasi di mana peneliti hanya melibatkan satu kelas tanpa kelas pembanding yang dimulai dengan pretest sebelum kegiatan, sehingga peneliti akan membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi kegiatan. Hal ini diterapkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dari aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran di kelas VA mereka mengatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat menggunakan canva sangat menarik. Mereka sangat inisiatif terhadap desain yang terdapat pada canva meskipun pada saat penggunaan mereka masih mengalami kesulitan.

Pengamatan kegiatan belajar siswa dilakukan dengan kegiatan observasi yang terdiri dari 11 pernyataan yang di nilai oleh observer yaitu ibu Retno Kusumarini sepanjang proses pembelajaran. Tabel berikut menunjukkan hasil pengamatan lembar observasi aktivitas belajar siswa di kelas V yang diamati oleh pengamat:

Tabel 4. 3

Persentase Observasi 1 Aktivitas Guru Kelas V

LEMBAR OBSERVASI GURU							
<p>Satuan Pendidikan : SD Negeri 12 Rejang Lebong Kelas/Semester : V/2 Tema : 6 (Panas dan Perpindahannya) Subtema 1 : Suhu dan Kalor Fokus Pembelajaran : IPA</p>							
No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran Kegiatan Awal	1. Guru membuka pembelajaran dan mengajak siswa berdoa. 2. Guru mengecek lembar kehadiran siswa. 3. Guru menginformasikan kegiatan hari ini 4. Guru menjelaskan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 5. Guru melakukan apersepsi.				✓	✓
2.	Pembelajaran Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> 1. Guru bersama siswa memperhatikan dengan seksama, dan siswa mencatat point penting yang terdapat pada vidio pembelajaran dari aplikasi canva. <p>Menanya</p> 2. Guru bertanya dan meminta siswa untuk mengulas kembali secara ringkas tentang materi yang ada didalam vidio pembelajaran dari aplikasi canva tersebut. <p>Mencoba</p> 3. Guru membagikan LKPD kepada siswa.			✓		✓

		Mengkomunikasikan					✓
		4. Guru membimbing peserta didik untuk mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.					
3.	Kegiatan Penutup	1. Guru bertanya kepada siswa dan menyimpulkan materi suhu dan kalor. 2. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam					✓ ✓
Jumlah skor							51

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



Sri Hartati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup, 20 Juli 2024
Mahasiswa Penelitian,

Senti Yanti
NIM.20521174

Mengetahui
Wali Kelas VA

Retno Kusumarni, S.Pd
199111052024212038

Berdasarkan tabel data nilai lembar observasi 1 aktivitas guru menggunakan media canva selama kegiatan pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus, sehingga diperoleh hasil :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{51}{55} \times 100\% \\ &= 0,93 \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas guru sebesar 93%.

Tabel 4. 4
Persentase Observasi 2 Aktivitas Guru Kelas V

Satuan Pendidikan : SD Negeri 12 Rejang Lebong
 Kelas/Semester : V/2
 Tema : 6 (Panas dan Perpindahannya)
 Subtema 2 : Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita
 Fokus Pembelajaran : IPA

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal	1. Guru membuka pembelajaran dan mengajak siswa berdoa. 2. Guru mengecek lembar kehadiran siswa. 3. Guru menginformasikan kegiatan hari ini 4. Guru menjelaskan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 5. Guru melakukan apersepsi.				✓	✓
2.	Kegiatan Inti	Mengamati 1. Guru bersama siswa memperhatikan dengan seksama, dan siswa mencatat point penting yang terdapat pada vidio pembelajaran dari aplikasi canva. Menanya 2. Guru bertanya dan meminta siswa untuk mengulas kembali secara ringkas tentang materi yang ada didalam vidio pembelajaran dari aplikasi canva tersebut. Mencoba 3. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari benda disekitar mereka yang bisa mengantarkan panas.				✓	✓

		Mengkomunikasikan				✓	
		4. Guru membimbing peserta didik untuk mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.					
3.	Kegiatan Penutup	1. Guru bertanya kepada siswa dan menyimpulkan materi perpindahan kalor. 2. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				✓	✓
Jumlah skor						51	

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



Curup, 20 Juli 2024
Mahasiswa Penelitian,


Septi Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA


Retno Kusumatini, S.Pd

Berdasarkan tabel data nilai lembar observasi 2 aktivitas guru menggunakan media canva selama kegiatan pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus, sehingga diperoleh hasil :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{51}{55} \times 100\% \\ &= 0,93 \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas guru sebesar 93%.

Tabel 4.5
Persentase Observasi 3 Aktivitas Guru Kelas V

Satuan Pendidikan : SD Negeri 12 Rejang Lebong
Kelas/Semester : V/2
Tema : 6 (Panas dan Perpindahannya)
Subtema 3 : Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Fokus Pembelajaran : IPA

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal	1. Guru membuka pembelajaran dan mengajak siswa berdoa. 2. Guru mengecek lembar kehadiran siswa. 3. Guru menginformasikan kegiatan hari ini. 4. Guru menjelaskan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 5. Guru melakukan apersepsi.				✓	✓
2.	Kegiatan Inti	Mengamati 1. Guru bersama siswa memperhatikan dengan seksama, dan siswa mencatat point penting yang terdapat pada vidio pembelajaran dari aplikasi canva. Menanya 2. Guru bertanya dan meminta siswa untuk mengulas kembali secara ringkas tentang materi yang ada didalam vidio pembelajaran dari aplikasi canva tersebut. Mencoba 3. Guru meminta siswa untuk mencari benda yang bersifat konduktor dan isolator.				✓	✓

		Mengkomunikasikan 4. Guru membimbing peserta didik untuk mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.				✓	
3.	Kegiatan Penutup	1. Guru bertanya kepada siswa dan menyimpulkan materi perpindahan kalor terhadap kehidupan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.				✓	✓
Jumlah skor							48

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



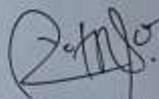
Sri Hariati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup, 20 Juli 2024
Mahasiswa Penelitian,



Senti Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA



Retno Kusumarini, S.Pd
199111052024212038

Berdasarkan tabel data nilai lembar observasi aktivitas guru menggunakan media canva selama kegiatan pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus, sehingga diperoleh hasil :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{48}{55} \times 100\% \\ &= 0,87 \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas guru sebesar 87%.

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas guru dalam 3 kali pertemuan sebesar observasi pertama hasil yang diperoleh 93%, observasi kedua memperoleh hasil 93% dan observasi ke tiga memperoleh nilai 87%. Adapun pedoman penskoran dalam mengambil keputusan terkait observasi siswa selama kegiatan pembelajaran dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6
Kategori Observasi Aktivitas Guru

Persentase	Predikat	
86% – 100%	Sangat Baik	Sangat Efektif
76% - 85%	Baik	Efektif
60% - 75%	Cukup	Cukup Efektif
55% - 59%	Kurang Baik	Kurang Efektif
00% - 54%	Tidak Baik	Tidak Efektif

Berdasarkan persentase yang telah ditetapkan maka dari itu rata-rata nilai observasi guru pertemuan dari awal hingga akhir dalam menggunakan media canva dapat dikategorikan sangat baik atau sangat efektif.

Sedangkan untuk observasi siswa dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 4.7

Persentase Observasi 1 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Va

LEMBAR POBSERVASI SISWA

Satuan Pendidikan : SD Negeri 12 Rejang Lebong
Kelas/Semester : V/2
Tema : 6 (Panas dan Perpindahannya)
Subtema 1 : Suhu dan Kalor
Fokus Pembelajaran : IPA

No	Aspek	Indikator	Penilaian							
			1	2	3	4	5			
1.	Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab sarak dan dilanjutkan dengan doa. 2. Siswa menanggapi guru yang sedang memeriksa lembar kehadiran. 3. Siswa mendengar informasi tentang kegiatan hari ini. 4. Siswa mendengar informasi dari guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Siswa menanggapi apersepsi guru terhadap pengetahuan awal pembelajaran.				✓	✓	✓	✓	✓
2.	Kegiatan Inti	Mengamati 1. Siswa mengamati vidio pembelajaran dari aplikasi canva materi tentang suhu dan kalor. Menanya 2. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang mereka anggap sulit pada materi suhu dan kalor yang disajikan pada vidio pembelajaran dari canva tersebut.				✓				✓

		Mencoba						
		3. Siswa mendengarkan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.						✓
3.	Kegiatan Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi suhu dan kalor.						✓
		2. Siswa menjawab salam dari guru dan berdoa.						✓
Jumlah skor								53

Mengetahui
Kepala SDN-12 Rejang Lebong



Sri Hartati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup, 20 Juli 2024
Mahasiswa Penelitian,

Septi Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA

Retno Kusumawati, S.Pd
199111052024212038

Berdasarkan tabel data nilai lembar observasi 1 pada aktivitas siswa Saat

guru menggunakan media canva untuk kegiatan pembelajaran, waktu yang diperlukan untuk menghitung dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{53}{55} \times 100\% \\ &= 0,96 \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Dari asil penghitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas siswa sebesar 96%.

Tabel 4. 8
Persentase Observasi 2 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Va

Satuan Pendidikan : SD Negeri 12 Rejang Lebong
 Kelas/Semester : V/2
 Tema : 6 (Panas dan Perpindahannya)
 Subtema 2 : Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita
 Fokus Pembelajaran : IPA

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal	1. menjawab salam dan dilanjutkan dengan doa. 2. Siswa menanggapi guru yang sedang memeriksa lembar kehadiran. 3. Siswa mendengar informasi tentang kegiatan hari ini. 4. Siswa mendengar informasi dari guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Siswa menanggapi apersepsi guru terhadap pengetahuan awal pembelajaran.				✓	✓
2.	Kegiatan Inti	Mengamati 1. Siswa mengamati vidio pembelajaran dari aplikasi canva materi tentang perpindahan kalor. Menanya 2. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang mereka anggap sulit pada materi suhu dan kalor yang disajikan pada vidio pembelajaran dari canva tersebut. Mencoba 3. Siswa mendengarkan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.				✓	✓

3.	Kegiatan Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi perpindahan kalor. 2. Siswa menjawab salam dari guru dan berdoa.					✓
		Jumlah skor	46				

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



Sri Hartati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup 2024
Mahasiswa Penelitian,

Senti Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA

Retno Kusumarini, S.Pd

Berdasarkan tabel data nilai lembar observasi 2 pada aktivitas siswa Saat guru menggunakan media canva untuk kegiatan pembelajaran, waktu yang diperlukan untuk menghitung dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{50} \times 100\% \\ &= 0,92 \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Dari asil penghitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas siswa sebesar 92%.

Tabel 4. 9
Persentase Observasi 3 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Va

Satuan Pendidikan : SD Negeri 12 Rejang Lebong
 Kelas/Semester : V/2
 Tema : 6 (Panas dan Perpindahannya)
 Subtema 3 : Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
 Fokus Pembelajaran : IPA

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam dan dilanjutkan dengan doa. 2. Siswa menanggapi guru yang sedang memeriksa lembar kehadiran. 3. Siswa mendengar informasi tentang kegiatan hari ini. 4. Siswa mendengar informasi dari guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Siswa menanggapi apersepsi guru terhadap pengetahuan awal pembelajaran.				✓	✓
2.	Kegiatan Inti	Mengamati 1. Siswa mengamati video pembelajaran dari aplikasi canva materi tentang pengaruh kalor terhadap kehidupan. Menanya 2. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang mereka anggap sulit pada materi suhu dan kalor yang disajikan pada video pembelajaran dari canva tersebut. Mencoba 3. Siswa mendengarkan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.				✓	✓

3.	Kegiatan Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pengaruh kalor terhadap kehidupan.					✓
		2. Siswa menjawab salam dari guru dan berdoa.					✓
Jumlah skor						46	

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



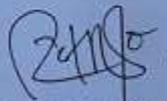
Sri Hartati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup, 20 Juli 2024
Mahasiswa Penelitian,



Senti Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA



Retno Kusumawati, S.Pd

Berdasarkan tabel data nilai lembar observasi 3 pada aktivitas siswa Saat guru menggunakan media canva untuk kegiatan pembelajaran, waktu yang diperlukan untuk menghitung dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{50} \times 100\% \\ &= 0,92 \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Dari asil penghitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas siswa sebesar 92%.

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir dari lembar observasi aktivitas guru dalam 3 kali pertemuan sebesar obsevasi pertama hasil yang diperoleh 96%, observasi kedua meperoleh hasil 92% dan observasi ke tiga memperoleh nilai 92%. Adapun pedoman penskoran dalam mengambil keputusan terkait observasi siswa selama kegiatan pembelajaran dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 10
Kategori Observasi Aktivitas Siswa

Persentase	Predikat	
86% – 100%	Sangat Baik	Sangat Efektif
76% - 85%	Baik	Efektif
60% - 75%	Cukup	Cukup Efektif
55% - 59%	Kurang Baik	Kurang Efektif
00% - 54%	Tidak Baik	Tidak Efektif

Berdasarkan persentase yang telah ditetapkan maka dari itu rata-rata nilai observasi guru pertemuan dari awal hingga akhir dalam menggunakan media canva dapat dikategorikan sangat baik atau sangat efektif.

2. Hasil Belajar Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong

Menurut penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran Ipa dari aplikasi Canva, siswa melakukan tes pada tes awal dan tes akhir. Sebelm mendapatkan nilai hasil *Posttest*, terlebih dahulu peserta didik diuji untuk mendapatkan tes awal (*Test Pretest*).

Tabel 4.11

Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelm Menggunakan Media Canva

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Adiba	45
2	Aqila	65
3	Azizah	60
4	Dinda	65
5	Dwita	65
6	Fadil	35
7	Hapis	60
8	Irsyad	75
9	Keyla	50
10	Keynaya	60
11	Keyza	65

12	Kheylla	60
13	Kiara	65
14	Latisya	65
15	M. Agil	40
16	M. Narzil	25
17	M. Zaki	45
18	Nadhira	65
19	Putri	70
20	Rara	30
21	Raisa	60
22	Refa	60
23	Rizki	65
24	Sandio Rifa	45
Jumlah		1.340
Rata-Rata		55,83

Sebelum menerapkan media canva diperoleh nilai pretest pada hasil belajar siswa kelas V hanya 1 siswa yang mendapatkan nilai 75 dan 1 orang siswa dengan nilai 70, 8 orang siswa mendapatkan nilai 65, 6 orang siswa dengan nilai 60, nilai 50 hanya ada 1 orang siswa, 3 orang siswa nilai 45, nilai 40 hanya ada 1 siswa, untuk nilai 35, 30 dan 25 itu hanya ada 1 orang siswa. Maka diperoleh hasil nilai pretest sebesar 1. 340 sehingga rata-rata yang didapatkan sebesar 55,83

Adapun hasil setelah diberikan perlakuan berupa media canva dapat

dipaparkan dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 12

Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Canva

No	Nama Siswa	Nilai Posttest
1	Adiba	80
2	Aqila	90
3	Azizah	85
4	Dinda	85
5	Dwita	95
6	Fadil	85
7	Hapis	70
8	Irsyad	95
9	Keyla	95
10	Keynaya	85
11	Keyza	80
12	Kheylla	75
13	Kiara	85
14	Latisya	90
15	M. Agil	80
16	M. Narzil	40
17	M. Zaki	75

18	Nadhira	90
19	Putri	85
20	Rara	80
21	Raisa	90
22	Refa	75
23	Rizki	95
24	Sandio Rifa	85
	Jumlah	1.990
	Rata-Rata	83

Dari hasil perhitungan maka diperoleh jumlah nilai dari hasil belajar siswa dikelas V SDN 12 Rejang Lebong setelah penggunaan media canva sebanyak 1.990 kemudian nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83.

Tabel 4.13

Kriteria Penilaian

Interval Nilai	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

(Departemen Pendidikan Nasional, 2012)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui rata-rata hasil belajar siswa

kelas V SDN 12 Rejang Lebong yaitu 83 dengan kategori baik pada tahap *posttest* setelah menggunakan media canva. Dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi canva lebih baik dibandingkan dengan, rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi canva. dibuktikan dengan rata-rata nilai pretest siswa 55,83 setelah diberikan *posttest* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83.

3. Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa

a. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4.14

Hasil Statistik Deskriptif

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest Hasil Belajar	Mean		55.8333	2.70310
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.2415	
		Upper Bound	61.4251	
	5% Trimmed Mean		56.4815	
	Median		60.0000	
	Variance		175.362	
	Std. Deviation		13.24244	
	Minimum		25.00	
	Maximum		75.00	
	Range		50.00	
	Interquartile Range		20.00	
	Skewness		-.962	.472
	Kurtosis		.010	.918
	Posttest Hasil Belajar	Mean		82.9167
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	78.0574	

	Upper Bound	87.7759	
	5% Trimmed Mean	84.3519	
	Median	85.0000	
	Variance	132.428	
	Std. Deviation	11.50772	
	Minimum	40.00	
	Maximum	95.00	
	Range	55.00	
	Interquartile Range	10.00	
Tabel	Skewness	-2.311	.472
	Kurtosis	7.924	.918

4.15

Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Canva Kelas Va Di SDN 12 Rejang Lebong

	<i>Pretest</i>
Mean	55.8333
Median	60.0000
Standar Deviasi	13.24244
Variansi	175.362
Range	50.00
Minimum	25.00
Maksimum	75.00

Sebelum menerapkan media canva pada siswa kelas V di SDN 12 Rejang Lebong menunjukkan nilai yang diperoleh oleh peserta didik dari nilai terendah yaitu 2 dan nilai tertinggi yaitu 75. Dimana

hasil perhitungan pretest pada nilai mean adalah 55, 83 dengan variansi 175,362, standar deviasi 13,24 dan nilai range 50,00.

Tabel 4.16

**Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Setelah Menggnakan Media
Canva Kelas VA di SDN 12 Rejang Lebong**

	<i>Posttest</i>
Mean	82.9167
Median	85.0000
Standar Deviasi	11.50772
Variansi	132.428
Range	55.00
Minimum	40.00
Maksimum	95.00

Untuk kegiatan posttest menunjukkan hasil perhitungan SPSS bahwa nilai mean sebesar 82,92 dengan standar deviasi 11,51. Untuk median sebesar 85,00 dan nilai variansi sebesar 132,428. Sedangkan nilai minimum 40,00 dan nilai maksimum 95,00.

Sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran dari canva nilai rata-rata (*pretest*) siswa hanya sebesar 55,83. Sedangkan setelah diberi perlakuan berupa media pembelajaran dari canva nilai rata-rata (*posttest*) siswa mengalami peningkatan sehingga memperoleh nilai sebesar 83.

b. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui apakah media canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka dari itu perluditentukan terlebih dahulu apakah data tersebut normal atau tidak dan apakah data tersebut homogen atau tidak.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.17

Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati stic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.290	24	.000	.868	24	.005
Posttest Hasil Belajar	.197	24	.017	.778	24	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Diperoleh data siswa kelas V dengan nilai pretest 0,005 dan posttest 0,000 yang artiny nilai hasil belajar siswa (Sig) lebih kecil dari 0.05 maka table distribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Suatu data dapat dikatakan homogen apabila nilai sig > 0,05 dan apabila nilai sig < 0,05 maka data tidak homogen. Berdasarkan nilai sig. dapat dilihat bahwa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.235	1	46	.142
Siswa	Based on Median	.823	1	46	.369
	Based on Median and with adjusted df	.823	1	45.766	.369
	Based on trimmed mean	2.193	1	46	.145

Diperoleh nilai pretest dan posttest diketahui nilai sig dapat dilihat bahwa sebesar 0,145, maka nilai signifikan lebih

besar dari kriteria 0,05 (distribusi homogen).

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk mengetahui bagaimana pengaruh media canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong, uji hipotesis dilakukan. Hasil tersebut menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.19

Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.0833	11.41287	2.32964	-31.90257	-22.26410	-11.626	23	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan signifikansi (2 tailed) yaitu $0,000 \leq 0,05$ sesuai dengan kriteria uji tes jika signifikansi (2 tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak H_1 diterima. Nilai t pada tabel menunjukkan bahwa thitung =

11.626 dengan $n = 24$, sedangkan $t_{tabel} = 2.073$ dengan taraf signifikansi = 0,05. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 11.626 \geq t_{tabel} = 2.073$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga ada pengaruh dari penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

C. Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran Yang Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong

Hasil observasi awal yang saya lakukan selama PPL di SD Negeri 12 Rejang Lebong. dan juga hasil wawancara langsung terhadap wali kelas VA bahwa kegiatan belajar mengajar di sana masih sangat minim dalam penggunaan media pembelajaran yang mana metode yang diterapkan masih menggunakan metode lama. Yaitu diskusi, penyampaian materi dengan ceramah dan pemberian tugas, sehingga hanya terjadi komunikasi satu arah siswa menerima dan mengerjakan perintah guru serta kurangnya penerapan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran di kelas VA mereka mengatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat menggunakan canva sangat menarik. Mereka sangat inisiatif terhadap desain yang terdapat pada canva meskipun pada saat penggunaan mereka masih mengalami kesulitan saat.

2. Hasil Belajar Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong

Menurut penelitian, nilai pretest untuk hasil belajar siswa kelas V hanya mencapai nilai 75, satu nilai 70, enam nilai 60, delapan nilai 65, satu nilai 50, tiga nilai 45, satu nilai 40, nilai 35 hanya 1 siswa, 30 hanya 1 siswa dan nilai 25 hanya 1 siswa. Sehingga diperoleh rata-rata nilai dari seluruh siswa yaitu 65. Maka dapat ditunjukkan pada saat kegiatan pretest pada siswa kelas V SDN 12 Rejang Lebong dikategorikan cukup.

Sedangkan setelah menerapkan media canva diperoleh nilai posttest pada hasil belajar siswa kelas V. Sebanyak empat siswa menerima nilai 95, empat siswa menerima nilai 90, tujuh siswa menerima nilai 85, empat siswa menerima nilai 80, tiga siswa menerima nilai 75, satu siswa menerima nilai 70, dan satu siswa menerima nilai 40. Dengan demikian, nilai rata-rata siswa adalah 83 dan mereka dapat dikategorikan dengan baik.

3. Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 12 Rejang Lebong

Teknologi dapat digunakan dalam pendidikan untuk menghubungkan guru dan siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti presentasi,

video, dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi.

Ulfa mengatakan bahwa apabila dirancang dan dikembangkan secara kreatif, Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih menarik. Tanjung dan Faiz mengatakan bahwa beberapa jenis media pembelajaran saat ini, seperti audio, video, dan visual, digunakan selama proses pembelajaran. Mereka mengatakan bahwa aplikasi Canva memiliki banyak keuntungan, seperti:

- a. Memiliki banyak desain, template, dan animasi yang menarik yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa.
- b. Menghemat waktu dengan membuat media pembelajaran yang dapat diakses melalui laptop atau ponsel.
- c. Dapat bekerja sama dengan orang lain dengan membagikan link.
- d. Dapat diunduh dalam berbagai format, termasuk presentasi PowerPoint dan video.

Canva sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi, dan mendukung umpan balik siswa. Ini menunjukkan bahwa canva adalah alat yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan siswa.

Hasil penelitian hipotesis menunjukkan bahwa signifikansi dua sisi, yaitu $0,000 \leq 0,05$, yang sesuai dengan kriteria ujian: jika signifikansi dua sisi kurang dari 0,05, H_0 diterima, dan H_1 diterima. Nilai $t_{hitung} = 11,626$ dengan $n = 24$, dan nilai $t_{tabel} = 2.073$ dengan taraf signifikansi = 0,05,

sehingga nilai thitung lebih besar dari t_{tabel} . Dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan bahwa penggunaan media canva berdampak pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan diskusi dan hasil penelitian, peneliti dapat mencapai kesimpulan sebagai berikut tentang bagaimana media pembelajaran IPA berbasis aplikasi Canva mempengaruhi kinerja belajar siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 12 Rejang Lebong dapat ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis Canva. Nilai pre-test (55,83) dan post-test (83,83) meningkat.
2. Berdasarkan hasil penelitian, penulis menemukan bahwa penggunaan media belajar berbasis Canva berdampak pada hasil pretest dan posttest siswa di kelas V. Diketahui bahwa nilai t pada tabel adalah 2.073 dengan taraf signifikansi = 0,05, dan nilai thitung adalah 11.626 dengan $n = 24$. Oleh karena itu, nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel. Analisis data uji hipotesis menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media belajar berbasis canva pada kelas V IPA di SD Negeri 12 Rejang Lebong berdampak pada hasil belajar siswa.

B. Saran

Peneliti melakukan penelitian di SDN 12 Rejang Lebong. Selanjutnya, peneliti membuat saran berikut:

1. Bagi Sekolah

Peneliti berharap sekolah menyediakan lingkungan yang mendukung guru inovatif untuk mendorong pembelajaran yang efektif.

2. Bagi Guru

Peneliti berharap guru lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga pelajaran menjadi mudah dipahami siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa harus lebih termotivasi untuk belajar dengan media apa pun yang mereka gunakan. Ini karena keberhasilan siswa dengan media apa pun sangat dipengaruhi oleh motivasi mereka sendiri. Selain itu, diharapkan siswa membaca buku di perpustakaan secara teratur karena dapat menambah wawasan mereka dan menambah pengetahuan mereka, serta dapat meningkatkan dorongan mereka untuk belajar.

4. Bagi Penulis dan Pembaca

Sebagai seorang calon guru, Anda harus yakin bahwa siswa akan memahami pelajaran dengan cepat dengan menggunakan media belajar berbasis canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan KitaMenulis.
- Amruddin. Dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Sukoharjo : Pradina Pustaka, 2022) 8.
- Aryani, & Wahyuni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Mandiri,2021), h. 6-7
- Beny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana PT Balebat Dedikasi (Prima,2017)
- C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6.2 (2017), 402–16.
- Cahyo hasanudin, *Media pembelajaran: Kajian Teoritis dan kemanfaatan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama,2017),hal.3-4
- Desi Ariyanti, *Be Smart Teacher With Smartphone*, (Jawa Timur: PT Uwais InspirasiIndonesia, 2019),
- Fajri Basam, Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif *Numbered Heads Together*, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 05 (1), (2022) 100-106. P-ISSN: 26151723. E-ISSN: 2615-1766
- Fitriyana, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 JORONG*, (Universitas Lambung Mengkurat Banjarmasin, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), h. 1-33
- Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), 24
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran. In Tahta Media Group*.
- Hasanudin cahyo, *Media Pembelajaran Kajian Teoritis Dan Kemanfaatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h. 8-9

- Hisbullah dan Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Aksara Timur, 2018), h. 3-4.
- Hosna Rofiatul, Samsul, *Melejitkan Pembelajaran Dengan Prinsip-Prinsip Belajar*. (Malang: CV Cita Intrans Selaras. 2015), h. 194-195.
- I Wayan Widiana, 'Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2 (2016), 147 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>>.
- Kharissidqi. M. T., & Firmansyah, V. W. (2020). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif . *Indonesia Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 110-112,
- Kifli Syamsul, *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myers Briggs Type Indicator) MBTI Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika FTK UIN Alaudin Makasar Angkatan 2020*' Skripsi (Makasar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar, 2021)
- M. Prawiro, <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>, 2019, di akses pada tanggal 28 Juni 2022, pukul 11.05 Wib.
- Marsudi Suwarna Adi, *Membuat Desain Cantik dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva, ...*h. 2
- Marsudi Suwarna Adi, *Membuat Desain Cantik dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva, ...*h. 6
- Nizwardi Jalinus, *Media & Sumber Pembelajaran, ...* h.7
- Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 589–90.
- Purnamawati, Ucu, 2023, *Peningkatan Hasil Belajar Berbasis Canva*, Bandung : Widina Media Utama.
- Riqqah Azzahra Leviasari, *Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, 2021), h. 74
- Roberta Unron Hurit, et al. *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung CV.Media

- Sains Indonesia, 2021), h.2
- Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018),
- Silviana Nur Faizah, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2020), 175
<<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>>.
- Sony Junaedi, *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology*, (Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Fakultas Bahasa dan Budaya 2021), h.80
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfa Beta, 1997), h. 82
- Supardi, *Penilaian Autentk Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*, (Jakarta: PT Prajagrfindo Persada, 2015), h. 2.
- Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 12-13.

L

A

M

P

I

R

A

N

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 12 Rejang Lebong
 Kelas/Semester : V/2 (dua)
 Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
 Subtema 1 : Suhu dan Kalor
 Pembelajaran ke : 1
 Fokus Pembelajaran : IPA
 Alokasi Waktu : 10 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas 3.6.2 Mendemonstrasikan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor 3.6.3 Mendiskusikan perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak video pembelajaran yang di tampilkan guru, siswa mampu mengidentifikasi benda-bendasekitar yang dapat mengantarkan panas.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru dan melihat video pembelajaran yang di tampilkan, siswa mampu membedakan antara suhu dan kalor.
3. Melalui pengamatan video pembelajaran yang di tampilkan guru, siswa dapat memahami perbedaan suhu dan kalor.

D. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

- Disiplin
- Teliti
- Mandiri
- Kerja sama

E. MATERI PEMBELAJARAN

IPA

- Kalor dan Perpindahannya
- Suhu dan Kalor

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah
2. Tanya Jawab

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- Media : Infokus, Leptop, Vidio Pembelajaran
- Alat : Spidol, Papan Tulis
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran, serta menanyakan kabar siswa. • Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. • Guru membacakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya. 	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati vidio dari aplikasi canva tentang suhu dan kalor. • Guru bersama siswa memperhatikan dengan seksama, dan peserta didik juga mencatat point-point penting yang ada didalam vidio pembelajaran dari canva tersebut. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya atau meminta siswa untuk mengulas kembali secara ringkas tentang materi yang ada didalam vidio pembelajaran dari aplikasi canva tersebut. • Siswa di beri kesempatan untuk bertanya tentang hal yang mereka anggap sulit pada materi suhu dan kalor yang disajikan pada vidio pembelajaran dari canva. 	35 Menit X 30 JP

	<p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mencari sumber energi apa saja yang mereka gunakan dalam sehari-hari. siswa menyimak penjelasan guru yang memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa. <p>Menkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan lembar kerja yang telah mereka buat. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai materi suhu dan kalor. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan berikutnya. Sebagai penutup guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam. 	15 Menit

I. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Pretest dan Posttest

Alat Penilaian : Soal Tes

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



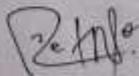
Sri Hartati
Sri Hartati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup, 29 April 2024
Mahasiswa Penelitian,



Senti Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA



Retno Kusumarini, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 12 Rejang Lebong
 Kelas/Semester : V/2 (dua)
 Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
 Subtema 2 : Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita
 Pembelajaran ke : 1
 Fokus Pembelajaran : IPA
 Alokasi Waktu : 10 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Menjelaskan pengertian perpindahan kalor. 3.6.2 Mengidentifikasi cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak video pembelajaran yang di tampilkan guru, siswa mampu mengetahui pengertian perpindahan kalor.
2. Dengan melalui vidio, siswa mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.

D. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

- Disiplin
- Teliti
- Mandiri
- Kerja sama

E. MATERI PEMBELAJARAN

IPA

- Perpindahan panas atau kalor

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah
2. Tanya Jawab

3. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- Media : Infokus, Leptop, Vidio Pembelajaran
- Alat : Spidol, Papan Tulis
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

4. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran, serta menanyakan kabar siswa. • Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. • Guru membacakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya. 	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati video dari aplikasi canva tentang perpindahan kalor. • Guru bersama siswa memperhatikan dengan seksama, dan peserta didik juga mencatat point-point penting yang ada didalam video pembelajaran dari canva tersebut. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya atau meminta siswa untuk mengulas kembali secara ringkas tentang materi yang ada didalam video pembelajaran dari aplikasi canva tersebut. • Siswa di beri kesempatan untuk bertanya tentang hal yang mereka anggap sulit pada materi perpindahan kalor yang disajikan pada video pembelajaran dari canva. 	35 Menit X 30 JP

	<p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari benda disekitar mereka yang bisa mengantarkan panas. • siswa menyimak penjelasan guru yang memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa. <p>Menkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan lembar kerja yang telah mereka buat. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa bersama- sama membuat kesimpulan mengenai materi perpindahan kalor. • Guru menginformasikan tentang materi pembelajaran yang akan datang. • Sebagai penutup guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam. 	<p>15 Menit</p>

5. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Pretest dan Posttest

Alat Penilaian : Soal Tes

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



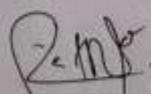
Sri Hartati
Sri Hartati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup, 20 April, 2024
Mahasiswa Penelitian,



Septi Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA



Retno Kusumarini, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 12 Rejang Lebong
 Kelas/Semester : V/2 (dua)
 Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
 Subtema 3 : Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
 Pembelajaran ke : 1
 Fokus Pembelajaran : IPA
 Alokasi Waktu : 10 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Menjelaskan pengertian kalor dalam kehidupan sehari-hari. 3.6.2 menjelaskan benda-benda yang bersifat mempercepat perpindahan kalor. 3.6.3 menjelaskan benda-benda yang memperlambat perpindahan kalor.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melihat video pembelajaran yang di tampilkan guru, siswa mampu mengetahui pengertian kalor dalam kehidupan sehari-hari.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru dan melihat video pembelajaran yang di tampilkan, siswa Siswa mampu mengetahui benda-benda disekitar yang bersifat konduktoe dan isolator.
3. Melalui pengamatan video pembelajaran yang di tampilkan guru, siswa dapat menjelaskan benda-benda yag dapat memperlambat perpindahan panas.

D. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

- Disiplin
- Teliti
- Mandiri
- Kerja sama

E. MATERI PEMBELAJARAN

IPA

- Pengaruh kalor terhadap kehidupan
- Vidio penjelasan tentang konduktor dan isolator

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah
2. Tanya Jawab

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- Media : Infokus, Leptop, Vidio Pembelajaran Dari Canva
- Alat : Spidol, Papan Tulis
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran, serta menanyakan kabar siswa. • Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. • Guru membacakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya. 	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati vidio dari aplikasi canva tentang . • Guru bersama siswa memperhatikan dengan seksama, dan siswa juga mencatat point-point penting yang ada didalam vidio pembelajaran dari canva tersebut. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya atau meminta siswa untuk mengulas kembali secara ringkas tentang materi yang ada didalam vidio pembelajaran dari aplikasi canva tersebut. • Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang hal yang mereka anggap sulit pada materi yang disajikan pada vidio pembelajaran dari canva tersebut. <p>Mencoba</p>	35 Menit X 30 JP

	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mencari benda-benda yang bersifat konduktor dan isolator. <p>Menkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan lembar kerjayaang telah mereka buat. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bersama- sama membuat kesimpulan mengenai materi suhu dan kalor. Sebagai penutup guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam. 	15 Menit

I. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Pretest dan Posttest

Alat Penilaian : Soal Tes

Mengetahui
Kepala SDN 12 Rejang Lebong



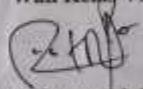
Sri Hartati, S.Pd
NIP.196603171986122002

Curup, 29 April . 2024
Mahasiswa Penelitian,



Septi Yanti
NIM.20591174

Mengetahui
Wali Kelas VA



Retno Kusumarini, S.Pd

KISI-KISI UJI COBA INSTRUMEN KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 12 Rejang Lebong
Kelas/Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Tema	: 6. Panas dan Perpindahannya
Muatan Materi	: IPA
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda
Jumlah Soal	: 20 Butir
Alokasi Waktu	: 60 menit

Kompetensi Inti : 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

No	Materi	Indikator Pencapaian	Jenjang	Soal
1.	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	Menyebutkan sumber energi panas.	C1	1, 9 18, 20
2.	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	Mengidentifikasi perbedaan kalor dan suhu.	C1	2, 4, 8, 10, 14
3.	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan satuan kalor dan suhu.	C2	3, 6, 12
4.	Menerapkan konsep	Menjelaskan manfaat energi panas atau kalor.	C2	13, 15

	perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.			
5.	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan contoh-contoh benda yang menggunakan konsep perpindahan kalor.	C1	7
7.	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan contoh-contoh benda yang menggunakan konsep perpindahan kalor.	C2	5, 16, 19
8.	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	Menghubungkan jenis perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C3	11, 17

**PRETEST DAN POSTTEST
SOAL PILIHAN GANDA**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Mata Pelajaran :

Berikanlah tanda silang(X) huruf a,b,c dan d pada jawaban yang paling tepat !

1. Sumber energi utama di bumi adalah
 - a. Minyak bumi
 - b. Batu bara
 - c. Matahari
 - d. Bintang
2. Energi yang berpindah dari benda yang suhunya lebih tinggi ke benda suhunya lebih rendah jika kedua benda bersentuhan merupakan pengertian dari
 - a. Suhu
 - b. Udara
 - c. Kinetik
 - d. Kalor
3. Satuan panas dinyatakan dalam kalori dan diukur dengan
 - a. Termometer
 - b. Amperemeter
 - c. Parameter
 - d. Kalorimeter
4. Energi panas berpindah dari
 - a. Tempat yang tinggi ketempat yang rendah
 - b. Tempat bersuhu tinggi ketempat bersuhu rendah
 - c. Tempat yang rendah ke tempat yang tinggi
 - d. Tempat yang bersuhu rendah ketempat bersuhu tinggi
5. Perhatikan gambar berikut.



- Termos dapat memperlambat perpindahan energi
- Bunyi
 - Nuklir
 - Panas
 - Matahari
6. Satuan suhu yang digunakan di Indonesia adalah
- Reamur
 - Kelvin
 - Fahrenheit
 - Celcius
7. Perpindahan panas secara konveksi dapat terjadi pada zat
- Gas
 - Cair
 - Padat
 - Gas dan Cair
8. Besaran untuk menyatakan tingkat panas dinginnya suatu keadaan yaitu
- Suhu
 - Termometer
 - Panas
 - Amperemeter
9. Sumber energi panas yaitu
- Matahari, Api dan Air
 - Magnetik, Matahari dan Udara
 - Matahari, Api dan Gesekan
 - Air, Udara dan Matahari
10. Perubahan benda terjadi karena
- Perubahan ukuran
 - Perubahan suhu
 - Bertambah panas
 - Bertambah dingin
11. Salah satu alat yang dapat mencegah terjadinya perpindahan kalor yaitu
- Besi
 - Baja
 - Tembaga
 - Kayu
12. Untuk mengukur suhu menggunakan alat yang dinamakan
- Termometer
 - Kalorimeter
 - Spidometer
 - Dinamometer

13. Perhatikan gambar berikut ini !



Energi yang digunakan nelayan untuk menjemur ikan adalah

- a. Energi panas matahari
 - b. Energi angin
 - c. Energi listrik
 - d. Energi air
14. Energi panas disebut juga
- a. Kalor
 - b. Energi listrik
 - c. Energi cahaya
 - d. Energi kinetic
15. Merebus telur memerlukan energi panas dari
- a. Matahari
 - b. Api
 - c. Bumi
 - d. Angin
16. Pegangan pada panci masak terbuat dari plastik karena plastik terbuat dari
- a. Kuat dan keras
 - b. Tidak mudah meleleh
 - c. Menterap panas
 - d. Menahan panas
17. Kabel-kabel jaringan listrik di sepanjang jalan yang terkena panas akan mengalami
- a. Pembakaran
 - b. Pembiasan
 - c. Pemancaran
 - d. Pemuaian
18. Energi panas bumi dihasilkan dari
- a. Magma di dalam perut bumi
 - b. Cahaya matahari
 - c. Perbedaan tekanab di darat dan di laut
 - d. Gesekan molekul udara

19. Air panas yang disimpan dalam termos untuk mencegah terjadinya
- Pemanasan berlebihan
 - Perpindahan panas ke dalam air
 - Perpindahan panas dari air
 - Perpindahan air ke luar
20. Matahari merupakan sumber energi panas yang tidak terbatas di Bumi. Oleh karena itu, matahari dikenal sebagai sumber energi
- Awet
 - Kekal
 - Terbatas
 - Sementara

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Adiba	45	80
2	Aqila	65	90
3	Azizah	60	85
4	Dinda	65	85
5	Dwita	65	95
6	Fadil	35	85
7	Hapis	60	70
8	Irsyad	75	95
9	Keyla	50	95
10	Keynaya	60	85
11	Keyza	65	80
12	Kheylla	60	75
13	Kiara	65	85
14	Latisya	65	90
15	M. Agil	40	80
16	M. Narzil	25	40
17	M. Zaki	45	75
18	Nadhira	65	90
19	Putri	70	85
20	Rara	30	80
21	Raisa	60	90
22	Refa	60	75
23	Rizki	65	95
24	Sandio Rifa	45	85
	Jumlah	1.340	1.990
	Rata-rata	55,83	83

Persentase Observasi Aktivitas Guru Kelas V

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Skor
1	Kegiatan Awal	1. Guru membuka pembelajaran dan mengajak siswa berdoa. 2. Guru mengecek lembar kehadiran siswa. 3. Guru menginformasikan kegiatan hari ini. 4. Guru menjelaskan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 5. Guru melakukan apersepsi.	5 5 4 4 5
2	Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> 1. Guru bersama siswa memperhatikan dengan seksama, dan siswa mencatat point penting yang terdapat pada vidio pembelajaran dari aplikasi canva. <p>Menanya</p> 2. Guru bertanya dan meminta siswa untuk mengulas kembali secara ringkas tentang materi yang ada didalam vidio pembelajaran dari aplikasi canva tersebut. <p>Mencoba</p> 3. Guru membagikan LKPD kepada siswa. <p>Mengkomunikasikan</p> 4. Guru membimbing peserta didik untuk mengumpulkan LKPD yang telah mereka kerjakan.	4 5 4 5
3	Kegiatan Penutup	1. Guru bertanya kepada siswa dan menyimpulkan materi suhu dan kalor. 2. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	5 5
Jumlah			51

Persentase Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Va

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Skor
1	Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam dan dilanjutkan dengan doa. 5 2. Siswa menanggapi guru yang sedang memeriksa lembar kehadiran. 5 3. Siswa mendengarkan informasi dari guru tentang kegiatan hari ini. 5 4. Siswa mendengarkan informasi dari guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. 5 5. Siswa menanggapi apersepsi guru terhadap pengetahuan awal pembelajaran. 4	
2	Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> 1. Siswa mengamati vidio pembelajaran dari aplikasi canva materi tentang suhu dan kalor. 5 <p>Menanya</p> 2. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang mereka anggap sulit pada materi suhu dan kalor yang disajikan pada vidio pembelajaran dari canva tersebut. 5 <p>Mencoba</p> 3. Siswa menyimak penjelasan guru yang memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. 5 4. Siswa menyimak penjelasan guru yang memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. 5	

3	Kegiatan Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi suhu dan kalor. 2. Siswa dan guru membaca doa.	4 5
Jumlah			53

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
SOAL PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Aprilia, M.Pd.I

NIP : -

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Septi Yanti

Nim : 20591174

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Curup, 27 November 2023

Validator


Rosety Aprilia, M.Pd.I

**LEMBAR VALIDITAS MEDIA VIDIO ANIMASI PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI CANVA**

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong.

Peneliti : Septi Yanti

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Validator : *Rosey Apriyah, M.Pd*

Petunjuk :

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

- | | |
|----------------|------------------|
| 1. Sangat Baik | 4. Kurang Baik |
| 2. Baik | 5. Sangat Kurang |
| 3. Cukup Baik | |

No	Butir	Nilai				
		1	2	3	4	5
Tampilan Media						
1	Kualitas resolusi layar yang digunakan	✓				
2	Kualitas suara pada vidio animasi	✓				
3	Kualitas gambar pada vidio animasi	✓				
4						
Isi Materi Media						
1	Keseimbangan antara ilustrasi gambar, suara, dan tulisan		✓			
2	Hubungan antara fakta dan konsep		✓			
3	Penggunaan Vidio Animasi yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan kompetensi Inti (KI)	✓				
4	Media vidio animasi yang di tampilkan mudah dipahami.	✓				

Pemilihan Huruf (font)						
1	Keterbacaan huruf (font) jelas	✓				
2	Kesesuaian ukuran huruf	✓				
3	Kesesuaian jenis font dengan karakteristik sasaran		✓			
Tampilan Animasi						
1	Kejelasan maksud gambar dan animasi	✓				
2	Kerapian tata letak animasi gambar	✓				
3	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi	✓				
4	Kesesuaian latar warna pada video animasi	✓				
5	Kesesuaian Animasi dengan karakteristik materi	✓				

Pemberian penilaian dan komentar secara umum terhadap media video pembelajaran:

Keterangan :

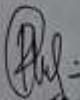
Vidio yang digunakan untuk pembelajaran layak untuk digunakan.

Keterangan:

- Ⓐ = Dapat digunakan tanpa revisi
- B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C = Dapat digunakan dengan banyak revisi
- D = Tidak dapat digunakan

Curup, 27 Februari 2024

Validator


Rosety Aprilia, M. Pd
NIP. -

Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
	Pretest Hasil Belajar	24	100.0%	0	0.0%	24
Posttest Hasil Belajar	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%

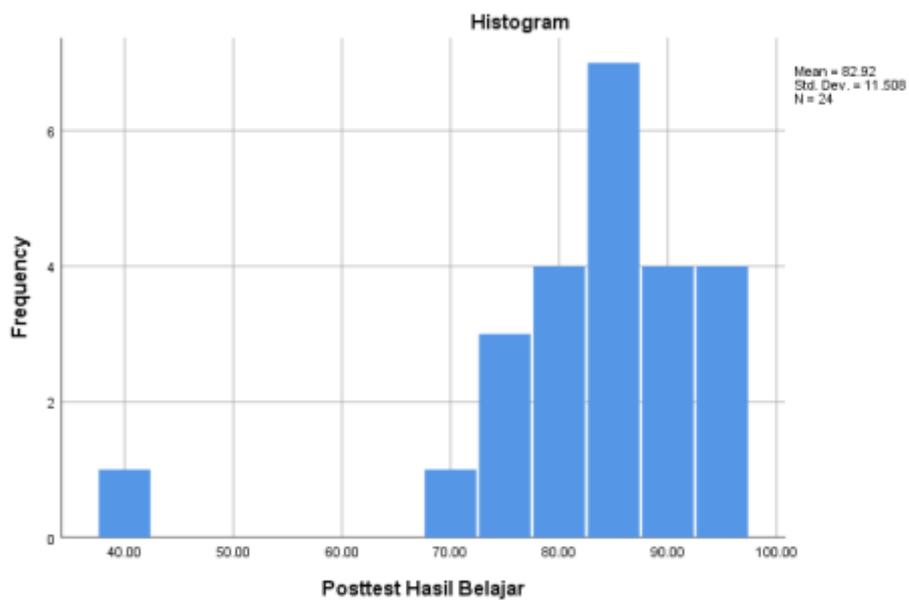
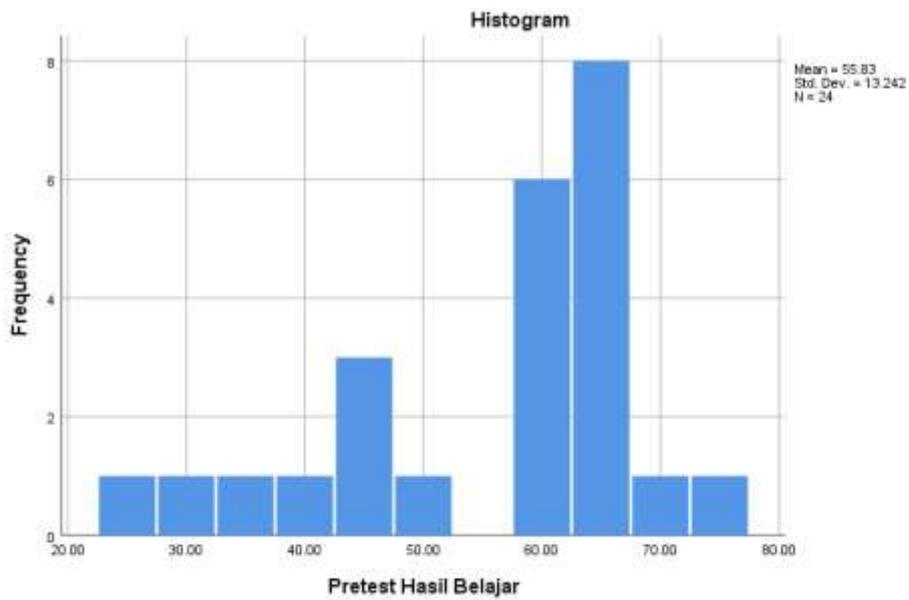
Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest Hasil Belajar	Mean	55.8333	2.70310	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.2415	
		Upper Bound	61.4251	
	5% Trimmed Mean	56.4815		
	Median	60.0000		
	Variance	175.362		
	Std. Deviation	13.24244		
	Minimum	25.00		
	Maximum	75.00		
	Range	50.00		
	Interquartile Range	20.00		
	Skewness	-.962	.472	
	Kurtosis	.010	.918	
	Posttest Hasil Belajar	Mean	82.9167	2.34900
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	78.0574	
		Upper Bound	87.7759	
5% Trimmed Mean		84.3519		
Median		85.0000		
Variance		132.428		
Std. Deviation		11.50772		
Minimum		40.00		
Maximum		95.00		
Range		55.00		
Interquartile Range		10.00		
Skewness		-2.311	.472	
Kurtosis		7.924	.918	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.290	24	.000	.868	24	.005
Posttest Hasil Belajar	.197	24	.017	.778	24	.000

a. Lilliefors Significance Correction



Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.235	1	46	.142
	Based on Median	.823	1	46	.369
	Based on Median and with adjusted df	.823	1	45.766	.369
	Based on trimmed mean	2.193	1	46	.145

Descriptives

		Kelas	Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar Siswa	1	Mean	55.83	2.703	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.24	
			Upper Bound	61.43	
		5% Trimmed Mean	56.48		
		Median	60.00		
		Variance	175.362		
		Std. Deviation	13.242		
		Minimum	25		
		Maximum	75		
		Range	50		
		Interquartile Range	20		
		Skewness	-.962	.472	
		Kurtosis	.010	.918	
			2	Mean	82.92
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			78.06	
	Upper Bound			87.78	
5% Trimmed Mean	84.35				
Median	85.00				
Variance	132.428				
Std. Deviation	11.508				
Minimum	40				
Maximum	95				
Range	55				
Interquartile Range	10				
Skewness	-2.311			.472	
Kurtosis	7.924			.918	

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	1	.290	24	.000	.868	24	.005
	2	.197	24	.017	.778	24	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	55.8333	24	13.24244	2.70310
	Posttest	82.9167	24	11.50772	2.34900

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	24	.583	.003

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.08333	11.41287	2.32964	-31.90257	-22.26410	-11.626	23	.000



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21769 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 15.00 TANGGAL 16 Oktober TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Septi Yanti
NIM : 20991174
PRODI : PGMI
SEMESTER : 7
JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas
Pembelajaran IPA Siswa kelas VI SD Unggulan
Arsyiah Taman Harapan Curup

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG
 - a. Riwayat Data apa yang digunakan dalam penelitian dan alat ukur yang digunakan
 - b. Sumber kata dari proposal harus jelas dan mencari apa benar dalam pembelajaran IPA itu bisa meningkatkan kreativitas
 - c. Cara penulisan proposal
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dr. Hj. Yunita W.M.P.)

CURUP, 2023
CALON PEMBIMBING II

(Fevi Melinda M.Pd.)

MODERATOR,

(Septia Agnes Tiara)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : 141 Tahun 2024
 Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/LI/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022 tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026;
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins 34/R/KP.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** :
1. Permohonan Sdr. Septi Yanti tanggal 19 Februari 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 26 Oktober 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama** :
1. **Dr. Jumira Warlizasasi, M.Pd** **196609251995022001**
 2. **Fevi Rahmadeni, M.Pd** **199402172019032016**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Septi Yanti**

N I M : **20591174**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi CANVA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 19 Februari 2024
Dekan,

/s/ **Sutatto**

- Tembusan :**
1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BELAKANG

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	Sepeti Yanti
NIM	20591174
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Dr. Jumra Warikasusi, M. Pd
PEMBIMBING II	Fevi Rahmadani, M. Pd
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	19/2 2024	Bab 1,2	
2.	21/2 2024	Bab 3	
3.	28/2 2024	Instrumen tes	
4.	1/3 2024	ACC Penelitian	
5.	18/3 2024	Daftar Data Hasil Penelitian	
6.	22/4 2024	Bab 4 Hasil Penelitian Rumusan Masalah 1	
7.	23/4 2024	Bab 4 Hasil Penelitian Rumusan Masalah 2	
8.	2/5 2024	Bab 4 Hasil Penelitian Rumusan Masalah 3	
9.	4/5 2024	Bab 4 Pembahasan Penelitian R. Masalah I	
10.	8/5 2024	Bab 4 Pembahasan Penelitian R. Masalah 2	
11.	13/5 2024	Bab 4 Pembahasan Penelitian R. Masalah 3 & kesimpulan	
12.	20/5 2024	ACC Sidang	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

PEMBIMBING I,

Dr. Jumra Warikasusi, M. Pd
NIP. 196609251995022001

CURUP, Februari 2024
PEMBIMBING II,

Fevi Rahmadani, M. Pd
NIP. 19940217205072016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 30119

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA: Sepi Yanti
NIM: 20591174
PROGRAM STUDI: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah (PGMI)
FAKULTAS: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I: Dr. Jumrah Warhasusi, M. Pd
DOSEN PEMBIMBING II: Fevi Rahmadeni, M. Pd
JUDUL SKRIPSI: Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN:
AKHIR BIMBINGAN:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	26/02-2024	Pendahuluan Bab I, II, III	[Signature]
2.	01/03-2024	ACC untuk penelitian	[Signature]
3.	29/05-2024	- Cara term yg menggunakan hubungan kedua variabel di Bab I - Cara penelitian yg relevan yg berkaitan dg kedua variabel	[Signature]
4.	08/08-2024	- Teorinya tuntas X-ry Cara sampai daftar	[Signature]
5.	7/08-2024	- Semakan hasil penelitian dg indikator Bab I Bab II (Kognitif, Afektif, Psikomotor)	[Signature]
6.	12/08-2024	ACC Sidang	[Signature]
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP.

PEMBIMBING I,

[Signature]
Dr. Jumrah Warhasusi, M. Pd
NIP. 196609251995022001

CURUP, Februari 2024
PEMBIMBING II,

[Signature]
Fevi Rahmadeni, M. Pd
NIP. 199402172019032016

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Alamat: Jl. AK. Gani No.01 Kontak Pos 108 Fax (0732) 21010-21759

SURAT KETERANGAN
TELAH MENGAMBIL MATA KULIAH
Nomor 39 / ln.34/FT.3/PP.00.9/12/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, menerangkan bahwa:

Nama : Septi Yanti
NIM : 20591174
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Berdasarkan transkrip nilai yang dikeluarkan oleh Kasubag Akademik IAIN Curup, maka dinyatakan mahasiswa yang tersebut di atas telah menyelesaikan agihan mata kuliah sebanyak 142 SKS.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gabung 09 Desember 2023
Ketua Prodi PGMI,

Agus Rizwan Oktor, M. Pd.1
NIP.199108182019031008



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/106/IP/DPMPISP/III/2024

**TENTANG PENELITIAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
- Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 - Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :289/In.34/FT/PP.00.9/03/2024 tanggal 4 Maret 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Septi Yanti /Curup , 23 September 2001
 NIM : 20591174
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi/Fakultas : Tarbiyah /PGMI
 Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong"
 Lokasi Penelitian : SDN 12 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 04 Maret 2024 s/d 04 Juni 2024
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 04 Maret 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



SUKARNAIN, SH
 Pembina /IV.a
 19751010 200704 1 001

Tembusan :

- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
- Kepala SDN 12 Rejang Lebong
- Yang Bersangkutan
- Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 12 REJANG LEBONG**

JL. TERATAI KEL. SUKARAJA, SEC. CURUP TIMUR, KAB. REJANG LEBONG, BENGKULU
Email : sd12rejanglebong@gmail.com Facebook : <https://www.facebook.com/SD12REJANGLEBONG>



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 421.2/047/DS/SDN12/RL/5/2024**

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini

Nama : **SRI HARTATI, S.Pd.**
NIP : 196603171986122002
Pangkat / : Pembina TK.I / IV.B
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SDN 12 REJANG LEBONG
Alamat : Jalan Teratai Kelurahan Sukaraja Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu

Menerangkan nama dibawah ini

Nama : **Septi Yanti**
Nim : 20591174
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah benar bahwasannya Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SDN 12 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2023 / 2024 dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 12 REJANG LEBONG" Pada tanggal 14 Maret 2024 s/d 29 April 2024.

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

Rejang Lebong, 29 Mei 2024

Kepala Sekolah



SRI HARTATI, S.Pd.
NIP. 196603171986122002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 495 /In.34/FT/PP.00.9/03/2024 04 Maret 2024
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Septi Yanti
 NIM : 20591174
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar
 Siswa Kelas V SDN 12 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 04 Maret s.d 04 Juni 2024
 Tempat Penelitian : SDN 12 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih


 Wakil Dekan
 Dr. Saiful Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro AUAK

PRETEST

SOAL PILIHAN GANDA

Nama : ADIBA
 Kelas : 5 = A
 Hari/Tanggal : K
 Mata Pelajaran : ~~IPA~~

45

Berikanlah tanda silang(X) huruf a,b,c dan d pada jawaban yang paling tepat !

1. Sumber energi utama di bumi adalah

- a. Minyak bumi
 b. Batu bara
 c. Matahari
 d. Bintang

2. Energi yang berpindah dari benda yang suhunya lebih tinggi ke benda suhunya lebih rendah jika kedua benda bersentuhan merupakan pengertian dari

- a. Suhu
 b. Udara
 c. Kinetik
 d. Kalor

3. Satuan panas dinyatakan dalam kalori dan diukur dengan

- a. Termometer
 b. Amperemeter
 c. Parameter
 d. Kalorimeter

4. Energi panas berpindah dari

- a. Tempat yang tinggi ketempat yang rendah
 b. Tempat bersuhu tinggi ketempat bersuhu rendah
 c. Tempat yang rendah ke tempat yang tinggi
 d. Tempat yang bersuhu rendah ketempat bersuhu tinggi

5. Perhatikan gambar berikut.



Termos dapat memperlambat perpindahan energi

- a. Bunyi
- b. Nuklir
- c. Panas
- d. Matahari

6. Satuan suhu yang digunakan di Indonesia adalah ...

- a. Reamur
- b. Kelvin
- c. Fahrenheit
- d. Celcius

7. Perpindahan panas secara konveksi dapat terjadi pada zat

- a. Gas
- b. Cair
- c. Padat
- d. Gas dan Cair

8. Besaran untuk menyatakan tingkat panas dinginnya suatu keadaan yaitu

- a. Suhu
- b. Termometer
- c. Panas
- d. Amperemeter

9. Sumber energi panas yaitu

- a. Matahari, Api dan Air
- b. Magnetik, Matahari dan Udara
- c. Matahari, Api dan Gesekan
- d. Air, Udara dan Matahari

10. Perubahan benda terjadi karena

- a. Perubahan ukuran
- b. Perubahan suhu
- c. Bertambah panas
- d. Bertambah dingin

11. Salah satu alat yang dapat mencegah terjadinya perpindahan kalor yaitu

- a. Besi
- b. Baja
- c. Tembaga
- d. Kayu

12. Untuk mengukur suhu menggunakan alat yang dinamakan

- a. Termometer
- b. Kalorimeter
- c. Spidometer
- d. Dinamometer

13. Perhatikan gambar berikut ini !



Energi yang digunakan nelayan untuk menjemur ikan adalah

- a. Energi panas matahari
- b. Energi angin
- c. Energi listrik
- d. Energi air

14. Energi panas disebut juga

- a. Kalor
- b. Energi listrik
- c. Energi cahaya
- d. Energi kinetik

15. Merebus telur memerlukan energi panas dari

- a. Matahari
- b. Api
- c. Bumi
- d. Angin

16. Pegangan pada panci masak terbuat dari plastik karena plastik terbuat dari

- a. Kuat dan keras
- b. Tidak mudah meleleh
- c. Menerap panas
- d. Menahan panas

17. Kabel-kabel jaringan listrik di sepanjang jalan yang terkena panas akan mengalami

- a. Pembakaran
- b. Pembiasan
- c. Pemancaran
- d. Pemuaian

18. Energi panas bumi dihasilkan dari

- a. Magma di dalam perut bumi
- b. Cahaya matahari
- c. Perbedaan tekanan di darat dan di laut
- d. Gesekan molekul udara

19. Air panas yang disimpan dalam termos untuk mencegah terjadinya

- a. Pemanasan berlebihan
- b. Perpindahan panas ke dalam air
- c. Perpindahan panas dari air
- d. Perpindahan air ke luar

20. Matahari merupakan sumber energi panas yang tidak terbatas di Bumi. Oleh karena itu, matahari dikenal sebagai sumber energi

- a. Awet
- b. Kekal
- c. Terbatas
- d. Sementara

POST TEST

SOAL PILIHAN GANDA

Nama : Adiba imatul jannah
 Kelas : 5:A
 Hari/Tanggal :
 Mata Pelajaran : ipa

Berikanlah tanda silang(X) huruf a,b,c dan d pada jawaban yang paling tepat !

1. Sumber energi utama di bumi adalah

- a. Minyak bumi
- b. Batu bara
- c. Matahari
- d. Bintang

2. Energi yang berpindah dari benda yang suhunya lebih tinggi ke benda suhunya lebih rendah jika kedua benda bersentuhan merupakan pengertian dari

- a. Suhu
- b. Udara
- c. Kinetik
- d. Kalor

3. Satuan panas dinyatakan dalam kalori dan diukur dengan

- a. Termometer
- b. Amperemeter
- c. Parameter
- d. Kalorimeter

4. Energi panas berpindah dari

- a. Tempat yang tinggi ke tempat yang rendah
- b. Tempat bersuhu tinggi ke tempat bersuhu rendah
- c. Tempat yang rendah ke tempat yang tinggi
- d. Tempat yang bersuhu rendah ke tempat bersuhu tinggi

5. Perhatikan gambar berikut.



Termos dapat memperlambat perpindahan energi

- a. Bunyi
- b. Nuklir
- c. Panas
- d. Matahari

6. Satuan suhu yang digunakan di Indonesia adalah
- a. Reamur
 - b. Kelvin
 - c. Fahrenheit
 - d. Celcius
7. Perpindahan panas secara konveksi dapat terjadi pada zat
- a. Gas
 - b. Cair
 - c. Padat
 - d. Gas dan Cair
8. Besaran untuk menyatakan tingkat panas dinginnya suatu keadaan yaitu
- a. Suhu
 - b. Termometer
 - c. Panas
 - d. Amperemeter
9. Sumber energi panas yaitu
- a. Matahari, Api dan Air
 - b. Magnetik, Matahari dan Udara
 - c. Matahari, Api dan Gesekan
 - d. Air, Udara dan Matahari
10. Perubahan benda terjadi karena
- a. Perubahan ukuran
 - b. Perubahan suhu
 - c. Bertambah panas
 - d. Bertambah dingin
11. Salah satu alat yang dapat mencegah terjadinya perpindahan kalor yaitu
- a. Besi
 - b. Baja
 - c. Tembaga
 - d. Kayu
12. Untuk mengukur suhu menggunakan alat yang dinamakan
- a. Termometer
 - b. Kalorimeter
 - c. Spidometer
 - d. Dinamometer
13. Perhatikan gambar berikut ini !
- 
- Energi yang digunakan nelayan untuk menjemur ikan adalah
- a. Energi panas matahari
 - b. Energi angin
 - c. Energi listrik
 - d. Energi uir

19. Air panas yang disimpan dalam termos untuk mencegah terjadinya

- a. Pemanasan berlebihan
- b. Perpindahan panas ke dalam air
- c. Perpindahan panas dari air
- d. Perpindahan air ke luar

20. Matahari merupakan sumber energi panas yang tidak terbatas di Bumi. Oleh karena itu, matahari dikenal sebagai sumber energi

- a. Awet
- b. Kekal
- c. Terbatas
- d. Sementara

DOKUMENTASI

(Kondisi belajar siswa)



(Pemberian soal pretest siswa kelas V)



(pertemuan pertama pemberian perlakuan dengan menggunakan media Canva)



(Pertemuan kedua pemberian perlakuan dengan menggunakan aplikasi canva)





(Pertemuan ketiga pemberian perlakuan menggunakan media Canva)



(Pemberian posttest kepada siswa)



BIODATA PENULIS



SEPTI YANTI, Dilahirkan di Kabupaten Rejang Lebong, tepatnya di Air Rambai, Kecamatan Curup, pada tanggal 23 September 2001. Anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Zulkifli dan Ibu Nurlela.

Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN 3 Curup yang sekarang berubah nama menjadi SDN 6 Rejang Lebong hingga selesai pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 02 Curup hingga selesai pada tahun 2018, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MAN Rejang Lebong hingga selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi, tepatnya di IAIN Curup dengan memilih Fakultas Tarbiyah pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis menyelesaikan kuliah (S1) pada tahun 2024.

Dengan ketekunan, semangat dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, Alhamdulillah penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan ini penulisan tugas Skripsi ini mampu memberikan kontribusi yang positif terkhususnya bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselsaikannya Skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 12 Rejang Lebong** ”. semoga dengan karya ini dapat memberikan kontribusi positif, baik untuk penulis itu sendiri, untuk lembaga, masyarakat, bangsa, dan negara.