

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CANVA DITINJAU DARI
PRESTASI BELAJAR SISWA DI KELAS IV PADA MATA PELAJARAN
IPAS DI SD NEGERI 004 SAMARINDA UTARA TAHUN PELAJARAN**

2025/2026

SKRIPSI



Oleh:

PARIDA NUR

NPM: 2286206011

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA**

2026

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *CANVA* DITINJAU DARI PRESTASI
BELAJAR SISWA DI KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD
NEGERI 004 SAMARINDA UTARA TAHUN PELAJARAN

2025/2026

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
program Studi PGSD

Oleh:

PARIDA NUR

NPM: 2286206011

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Parida Nur

NPM : 2286206011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Canva Di Tinjau Dari

Prestasi Belajar Siswa Di Kelas IV Pada Mata Pelajaran

IPAS Di SD Negeri 004 Samarinda Utara Tahun Pelajaran

2025/2026.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 17 April 2026

Yang menyatakan



Parida Nur

NPM. 2286206011

LEMBAR PENGESAHAN

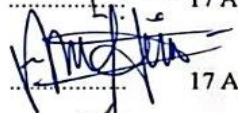
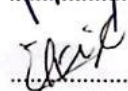
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CANVA DITINJAU DARI PRESTASI
BELAJAR SISWA DI KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD
NEGERI 004 SAMARINDA UTARA TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

**PARIDA NUR
2286206011**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal: 10 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1119098902		17 April 2026
Pembimbing I : <u>Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M. Pd</u> NIDN : 1111088402		17 April 2026
Pembimbing II : <u>Nurdin Arifin, S. Pd., M. Pd</u> NIDN. 1109069101		17 April 2026
Penguji : <u>Eko Kurniawanto, S. Pd.I., M.Pd.I</u> NIDN. 1105068402		17 April 2026

Samarinda, 17 April 2026
Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Dekan FKIP


Dr. Nur Agus Salim, S. Pd., M. Pd
NIK / 2022.084.293

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Parida nur, lahir di Lebak Mantan pada 05 April 2004, beragama Islam. Putri pertama dari 3 bersaudara, anak dari pasangan bapak Rodiansyah dan Ibu Khairunisa. Peneliti memulai pendidikan resmi di tahun 2010 di SD Negeri 010 Muara WIS dan lulus jenjang Sekolah Dasar di tahun 2016. Peneliti melanjutkan ke jenjang pendidikan di SMP Negeri 04

Kota Bangun dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke jenjang pendidikan SMA Negeri 02 Kota Bangun di tahun 2019 dan lulus pada tahun 2022. Lalu peneliti melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi tahun 2022 di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda selaku Mahasiswa FKIP jurusan PGSD pada program strata satu (S1). Pada tahun 2025 peneliti melakukan kegiatan KKN di kelurahan Sempaja Barat, Samarinda, Kalimantan Timur dan melakukan kegiatan pengenalan lingkungan prasekolah (PLP) di SD Negeri 004 Samarinda Utara.

MOTTO

“ langkah kecil yang konsisten akan membawa pada hasil yang besar dan bermakna.”

“ perubahan tidak datang dari mereka yang hanya menunggu, tetapi dari mereka yang berani melangkah”

~ PARIDANUR “

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua peneliti, saudara-saudara dan keluarga besar peneliti, Bapak Dr. Nur Agus Salim, S. Pd., M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Nurdin Arifin, S. Pd., M. Pd selaku Dosen Pembimbing II, serta teman – teman peneliti yang selalu memberikan dukungan agar skripsi ini selesai.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Ditinjau dari Prestasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 004 Samarinda Utara Tahun Pembelajaran 2025/2026”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 004 Samarinda Utara.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh berbagai bentuk bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi.

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Bapak Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah menunjukkan kebijaksanaan serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penulis selama masa perkuliahan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Ibu Hj. Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda,

yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh Pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

5. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang selalu memberikan arahan, dorongan serta motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan serta dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan dorongan dan motivasi selama proses perkuliahan serta dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah banyak membantu mengarahkan, memberikan ilmu, dan dorongan serta motivasi kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Nurdin Arifin, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, masukan, dan arahan sehingga Skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
9. Bapak Eko Kurniawanto, S.Pd.I.,M.Pd.I selaku dosen penguji penulis ucapkan terima kasih telah meluang waktu, tenaga, dan memberikan arahan serta kritik yang sangat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
10. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta dukungan akademik kepada penulis.
11. Kepala Sekolah, Guru, dan wakil kelas IV di SD Negeri 004 Samarinda Utara yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada penulis, serta memberikan arahan, dan motivasi kepada penulis.
12. Teruntuk kedua orang tua penulis Bapak H. Rodiansyah & ibu HJ Khairunnisa yang penulis sayangi dan cintai, penulis ucapkan terima kasih banyak telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan serta perjuangan tanpa lelah yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih sudah menemani berproses dan selalu membuat penulis bangkit agar menjadi orang yang lebih kuat dan lebih baik

terus ke depannya. Terima kasih sudah selalu mendengarkan keluh kesah selama ini selama menyusun skripsi ini, jika bukan karena bapak dan ibu mungkin penulis tidak akan bertahan sampai sekarang. Kasih sayang dan pengorbanan yang bapak ibu berikan tidak akan bisa terbalas, tetapi Isya Allah penulis akan berusaha dan bekerja keras melakukan yang terbaik untuk membuat bangga.

13. Teruntuk kedua adik perempuan dila dan dita yang penulis sayangi terima kasih atas doa dan dukungan kalian yang luar biasa yang selalu mendengarkan semua keluh kesah dan selalu menghibur dalam menyelesaikan Skripsi ini.
14. Teruntuk keluarga besar yang penulis sayangi, terima kasih atas doa, perhatian, dukungan yang tiada hentinya, terima kasih sudah menjadi support system dalam perjalanan menyelesaikan Skripsi ini.
15. Teruntuk teman-teman yang penulis sayangi, terima kasih atas dukungan, bantuan, dan saran selama menyelesaikan Skripsi ini.
16. Terakhir, untuk diri sendiri Parida Nur, terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walaupun sering kali merasa berputus asa atas apa yang di usahakan namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak untuk menyerah sesulit apa pun proses menyelesaikan Skripsi, ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk diri sendiri.

Samarinda, 7 Januari 2025

Parida Nur

NPM 2286206011

ABSTRAK

Nur, P. 2026 Efektivitas Penggunaan Media Canva Ditinjau Dari Prestasi Belajar Siswa Di Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 004 Samarinda Utara. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Pembimbing (1) Dr. Nur Agus Salim, S. Pd., M. Pd dan (2) Nurdin Arifin, S. Pd., M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Canva dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV B SD Negeri 004 Samarinda Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental melalui desain *One Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 27 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest serta observasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang meliputi *One Sample t-test* dan *Paired Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, meskipun tidak memenuhi asumsi homogenitas. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest dan terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 serta nilai t hitung yang lebih besar dibandingkan t tabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci : Media Canva, Prestasi Belajar, IPAS, Pembelajaran digital, Sekolah

ABSTRACT

Nur, P. 2026 *The Effectiveness of Using Canva as a Learning Media on Students' Learning Achievement in IPAS Subject at SD Negeri 004 Samarinda Utara. Thesis, Primary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University Samarinda.*

This study was conducted to examine the effectiveness of Canva as a learning medium in enhancing students' achievement in the IPAS subject for class IV B at SD Negeri 004 Samarinda Utara. The research applied a quantitative approach with a pre-experimental method using a One Group Pretest–Posttest design. A total of 27 students were selected as the sample through purposive sampling. Data collection techniques included tests (pretest and posttest) and observation. The data were analyzed using normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing, namely the One Sample t-test and Paired Sample t-test. The findings indicated that the data were normally distributed, although the homogeneity assumption was not fulfilled. The results of hypothesis testing showed that the average posttest score was higher than the pretest score, with a statistically significant difference between the two. This was supported by a significance value below 0.05 and a calculated t-value exceeding the t-table value. Based on these results, it can be concluded that Canva is an effective learning medium for improving students' achievement in IPAS.

Keywords: Canva, Learning Achievement, IPAS, Digital Learning, Elementary School

DAFTAR ISI

COVER.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A.Deskripsi Konseptual	10
B. Penelitian Relevan.	38
C. Kerangka Teoritis.....	41
D. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
D. Variabel Penelitian	47

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	51
G. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Deskripsi Hasil Penelitian	60
B. Hasil Uji Hipotesis/ Jawaban Pertanyaan Penelitian	71
C. Pembahasan.....	79
D. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	85
A. Simpulan	85
B. Implikasi	85
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Templat Canva	24
Gambar 2. Beranda Canva	24
Gambar 3 Kerangka Teoritis	42
Gambar 4 Diagram Hasil Pembelajaran IPAS	68
Gambar 5 Jawaban Soal Nomor Satu Peserta Didik Nilai Terendah	75
Gambar 6 Jawaban Soal Nomor Satu Peserta Didik Nilai Tertinggi	76
Gambar 7 Jawaban Soal Nomor Dua Peserta Didik Nilai terendah	76
Gambar 8 Jawaban Soal Nomor Dua Peserta Didik Nilai Tertinggi	76
Gambar 9 Jawaban Soal Nomor Tiga Peserta Didik Nilai Terendah	77
Gambar 10 Jawaban Soal Nomor Tiga Peserta Didik Nilai Tertinggi	77
Gambar 11 Jawaban Soal Nomor Empat Peserta Didik Nilai Terendah.....	78
Gambar 12 Jawaban Soal Nomor Empat Peserta Didik Nilai Tertinggi	78
Gambar 13 Jawaban Soal Nomor Lima Peserta Didik Nilai Terendah	78
Gambar 14 Jawaban Soal Nomor Lima Peserta Didik Nilai Tertinggi	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Design One Group Prettest – Posttest.....	45
Tabel 2 Kategori Kriteria Kemampuan Pembelajaran IPAS.....	49
Tabel 3 kategori Keterlaksanaan Pembelajaran Media Canva IPAS	49
Tabel 4 Kategori Validitas Instrumen	52
Tabel 5 Kriteria Reliabilitas Instrumen	53
Tabel 6 Hasil Analisis Angket Instrumen Soal.....	60
Tabel 7 Hasil Analisis Angket Kelayakan Media.....	62
Tabel 8 Hasil Analisis Ahli Materi.....	63
Tabel 9 Hasil Uji Shapiro Wilk	70
Tabel 10 Hasil Uji One Sampel t Test.....	71
Tabel 11 Hasil Uji Proporsi	73
Tabel 12 hasil Uji Paired Sampel t Test	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Definisi Operasional Variabel Media Canva	91
Lampiran 2 Validitas Instrumen Soal Ahli.....	95
Lembar 3 Validitas Ahli Media	102
Lampiran 4 Lembar Hasil Validitas Ahli Materi.....	109
Lampiran 5 Modul Ajar.....	120
Lampiran 6 kisi – kisi Instrumen Soal.....	131
Lampiran 7 pedoman Penskoran.....	133
Lampiran 8 Kartu Soal Prettest.....	134
Lampiran 9 Kartu Soal Posttest.....	139
Lampiran 10 Lembar hasil Observasi.....	144
Lampiran 11 Nilai Tes IPAS Peserta Didik.....	159
Lampiran 12 Output Uji Normalitas.....	161
Lampiran 13 Output Uji Homogenitas.....	162
Lampiran 14 Output Uji One Sampel t- test.....	163
Lampiran 15 Output Uji Proporsi.....	164
Lampiran 16 Output Uji Paired Sampel t – Test.....	165
Lampiran 17 Tabel Untuk menguji t tabel.....	166
Lampiran 18 Tabel Untuk menguji z tabel.....	167
Lampiran 19 Lembar Jawaban Peserta Didik.....	168
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	169
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	175
Lampiran 22 Surat Balasan Penelitian.....	176
Lampiran 22 Surat Selesai Penelitian.....	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan tahap awal yang sangat penting bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan formal. Pada jenjang ini, pendidikan berperan dalam membentuk dasar pengetahuan yang akan digunakan pada tahap pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara optimal, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, peningkatan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab bersama, terutama dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah dasar sebagai dasar pendidikan formal. Selain itu, pendidikan juga memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi diri secara positif, tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga dalam pembentukan nilai dan keterampilan (Yuliana, dkk., 2024).

Menurut Bapak Pendidikan Nasional, Ki Hajar Dewantara, pendidikan diartikan sebagai suatu proses pembinaan yang bersifat menyeluruh, yang bertujuan untuk mengembangkan karakter atau

kekuatan batin, kemampuan intelektual, serta potensi fisik peserta didik. Proses ini diarahkan untuk membentuk individu yang mampu mencapai kehidupan yang lebih sempurna serta dapat menyesuaikan diri secara selaras dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya (Febriyanti, 2021).

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kreativitas, kemandirian, serta rasa tanggung jawab (Syakrani, 2025). Pencapaian tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran, yang salah satunya dapat dilihat melalui prestasi belajar siswa sebagai indikator keberhasilan pembelajaran sekaligus pencapaian tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai berbagai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar, sekaligus menumbuhkan sikap ilmiah, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir kritis. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang sebagai mata pelajaran yang bersifat integratif karena menggabungkan konsep IPA dan IPS, sehingga siswa dituntut untuk memahami materi secara utuh dan mendalam. Namun, karakteristik materi IPAS yang banyak

mengandung konsep abstrak seringkali menjadi kendala bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.(Riset, dkk., 2024)

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih belum berjalan secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 004 Samarinda Utara, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV B masih didominasi oleh metode konvensional. Guru lebih banyak mengandalkan buku teks sebagai sumber utama, dengan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi. Kondisi tersebut membuat pembelajaran cenderung bersifat tekstual dan kurang menarik, sehingga siswa menjadi mudah bosan, kurang fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. Hal ini pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Rendahnya prestasi belajar IPAS dapat dilihat dari hasil pengerjaan LKPD, di mana masih terdapat sejumlah siswa yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS sebagai bagian dari tujuan pendidikan di sekolah dasar belum tercapai secara maksimal.(kasmiati,dkk.,2023), Sejalan dengan itu, hasil survei *internasional Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya sekitar 34% siswa di Indonesia yang mampu mencapai tingkat minimum literasi sains. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di Indonesia masih perlu

ditingkatkan, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah serta penerapan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran IPAS yang lebih kontekstual dan didukung dengan penggunaan media visual yang interaktif, sehingga siswa dapat memahami konsep secara lebih bermakna serta meningkatkan kualitas literasi sains mereka(OECD, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di era digital.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan minat serta perhatian siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.(kasmianti.dkk.,2023).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva. Menurut Resmini dkk. (2021), Canva merupakan salah satu media yang berkembang dalam dunia teknologi pendidikan saat ini. Aplikasi ini adalah program desain berbasis *online* yang menyediakan berbagai fitur serta template menarik, seperti tampilan visual yang berwarna dan estetis, yang dapat digunakan untuk

membuat media pembelajaran. Penggunaan Canva juga mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar berbasis teknologi, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan dan kreativitas. Selain itu, Canva mampu meningkatkan perhatian serta prestasi belajar peserta didik melalui penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik. (Sari, dkk., 2024). Hal ini menjadikan *canva* sebagai solusi yang relevan untuk prestasi belajar IPAS pada siswa.

Dengan demikian, pemanfaatan media Canva diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan memiliki minat belajar yang lebih tinggi, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta peningkatan prestasi belajar. Oleh karena itu, penelitian mengenai efektivitas penggunaan media Canva sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 004 Samarinda Utara perlu dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Prestasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS masih belum optimal.

2. Pembelajaran IPAS masih menggunakan media yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media digital secara maksimal.
3. Penggunaan media *canva* sebagai media pembelajaran IPAS belum diterapkan dan diuji efektivitasnya secara sistematis.
4. Perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *canva* dalam pembelajaran IPAS belum diketahui secara pasti.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media Canva sebagai sarana pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV B SD Negeri 004 Samarinda Utara tahun pelajaran 2026. Materi yang dikaji difokuskan pada aspek IPS dengan topik Kekayaan Budaya Indonesia. Selain itu, prestasi belajar yang dianalisis hanya mencakup ranah kognitif, yang diukur melalui hasil pretest dan posttest. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*, sehingga efektivitas penggunaan media Canva ditinjau berdasarkan peningkatan prestasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa kelas IV B sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *canva* pada pembelajaran IPAS?

2. Apakah penggunaan media pembelajaran *canva* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV B pada pembelajaran IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV B pada mata pelajaran IPAS.

F. Kegunaan Penelitian

Studi ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari segi keilmuan maupun penerapan, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran dan minat belajar. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah yang mendukung teori bahwa pemanfaatan media visual dan digital, seperti Canva, mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Guru dapat menggunakan Canva sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan tidak membosankan, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

b. Bagi siswa

Pemanfaatan media Canva diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPAS secara lebih menarik dan menyenangkan melalui penyajian visual yang atraktif. Media ini juga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa, sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar IPAS

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media *canva* dapat mendukung program sekolah dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran serta mendorong inovasi dalam proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media *canva* atau media pembelajaran lainnya.

e. Bagi universitas

Hasil penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan an memperkuat kontribusi institusi dalam pengembangan inovasi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan kurikulum kontenporer.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Efektivitas Media Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Media pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran adalah alat perantara informasi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima apa yang disampaikan dengan jelas dan dimengerti yang dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun yang menjadi indikator efektivitas media pembelajaran. (Abdillah, 2020).

Efektivitas media pembelajaran adalah kemampuan suatu media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, yang ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman materi, keterlibatan aktif peserta didik, motivasi belajar, serta kemudahan penggunaan dan relevansi media terhadap tujuan pembelajaran yang direncanakan. (Marto & Yulianti, 2022)

Efektivitas media pembelajaran adalah tingkat keberhasilan suatu media dalam mendukung proses belajar sehingga terjadi peningkatan penguasaan materi oleh peserta didik setelah penggunaan media dibandingkan sebelum digunakan, yang mencerminkan kemampuan media tersebut mencapai tujuan pembelajaran secara signifikan. (Masruroh, dkk., 2023)

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan suatu media dalam berperan sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara jelas dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman dan penguasaan materi, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, kemudahan penggunaan media, serta peningkatan hasil belajar setelah media tersebut digunakan.

b. Indikator Efektivitas media pembelajaran

Menurut (Mila, dkk., 2022) adapun indikator yang efektivitas media pembelajaran yaitu:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Keterampilan guru kepada siswa sebagai indikasi.

Menurut (Wasiyah, dkk., 2023) adapun yang menjadi indikator efektivitas media pembelajaran yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya.

- 4) Guru harus terampil di dalam menggunakan media selama proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran antara kelompok besar dan kecil.
- 6) Mutu teknisnya.

Dapat disimpulkan dari beberapa pernyataan di atas bahwa efektivitas media pembelajaran merupakan kemampuan media sebagai sarana penyampaian informasi dalam membantu peserta didik memahami materi secara jelas sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dengan indikator efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, 2) kesesuaian media dengan isi materi pelajaran, 3) kepraktisan dan kemudahan penggunaan media, 4) keterampilan guru dalam menggunakan media, dan 5) mutu teknik media (tampilan, kejelasan visual, dan kualitas penyajian).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari 2 (dua) suku kata. Yakni media dan pembelajaran. Media dapat di artikan sebagai alat atau saran yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dengan murid dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media Pembelajaran

merupakan sarana yang digunakan pendidik untuk membantu siswa memperoleh ilmu, pengetahuan, informasi serta penguasaan terhadap suatu konsep yang di ajarkan oleh pendidik (Hutauruk, dkk.2022).

Menurut (Yustira.dkk, 2022.) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Secara khusus istilah tersebut dapat di artikan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Beberapa tokoh lainnya mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Gagne (dalam sadiman et al., 1993) : menyatakan bahwa media adalah berbagai macam komponen dan lingkungan.
- 2) Garlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menetapkan kondisi atau memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah media.
- 3) Heinich dkk (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman radio, gambar yang di proyeksikan, bahan – bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media.

- 4) Martin dan Briggs (1986), mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si belajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.
- 5) Hamalik (1994), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan si pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 6) Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (*National Education Association/ NEA*) seperti yang dikutip AECT (1979) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang di pergunakan untuk kegiatan tersebut.
- 7) Yusufhadi (2004 : 456) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan, dan terkendalinya.

Menurut (Syafi'i, dkk.,2022) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, media pembelajaran berarti alat – alat yang mendukung proses belajar mengajar, membantu memperjelas makna pesan yang di sampaikan serta secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan belajar.

b. Manfaat Media pembelajaran

Menurut (Shoffan, dkk.,2023) Manfaat media pembelajaran antara lain :

- 1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
- 2) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat mereka belajar.
- 3) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang – ulang.
- 4) Memungkinkan kebebasan berekspresi dan pengakuan yang tepat atas materi pelajaran.
- 5) Untuk menarik perhatian siswa dan merangsang minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas mereka dalam belajar.

- 6) Membantu siswa belajar secara individu, dalam kelompok, atau dengan cara tradisional.
- 7) Materi pembelajaran diingat lebih lama dan lebih mudah direkonstruksi secara cepat dan tepat.
- 8) Memudahkan dan mempercepat guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.
- 9) Mengatasi ruang, waktu dan indra.

Menurut suwama dkk (2021) dalam kutipan (Karomah.dkk.,2024) mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- a) Penyampaian materi pembelajaran diseragamkan, guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar(audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan lengkap.
- c) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, sering di jumpai guru banyak menghabiskan waktu untuk

menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.

- d) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam.

Dapat di simpulkan berdasarkan pendapat Shoffan (2023), media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Selain itu media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menyajikan materi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Pratiwi,dkk., 2023) Media pembelajaran sangat penting pada proses pembelajaran karena pengajar dapat menyampaikan materi pada siswa sebagai lebih bermakna. pengajar tak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah namun dapat membawa peserta

didik buat tahu secara konkret materi yang disampaikan tadi. dari Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi asal penggunaan media pembelajaran yaitu:

a) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c) Fungsi bermakna

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

e) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Rowntree. (*karomah,dkk.,2024.*) menjelaskan fungsi media pembelajaran yaitu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, menulang materi yang telah dipelajari, mengaktifkan respon siswa, serta mendorong umpan balik siswa. Dengan ini media pembelajaran dapat membantu perkembangan anak dalam konteks belajar, karena secara psikologis media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata atau konkret .

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Media pembelajaran mampu menumbuhkan keinginan peserta

didik untuk belajar, membantu mengulang dan memperkuat pemahaman materi, mengaktifkan respons siswa, serta mendorong terjadinya umpan balik selama pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga membantu perkembangan belajar peserta didik dengan mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara psikologis dan konseptual.

d. Jenis – jenis Media pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga siswa dapat memahami, menyerap pengetahuan, serta mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimilikinya. Berikut jenis media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar, yaitu:

1) Media visual

Media visual memiliki peran untuk menarik perhatian, memperjelas materi pelajaran, dan menggambarkan suatu fakta atau konsep yang sulit diingat jika hanya di jelaskan dengan kata – kata (Siregar, 2025).

2) Media audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan hanya melalui indra pendengaran (silahuddin, dkk.,2022). Media berfungsi untuk merekam dan memancarkan suara, seperti manusia, hewan, dan lainnya, serta digunakan untuk tujuan wawancara. Media audio juga digunakan dalam mengembangkan keterampilan mendengarkan untuk pesan – pesan lisan. Pesan atau informasi yang ingin di sampaikan dituangkan dalam bentuk simbol auditif seperti kata – kata, musik dan efek suara. Media audio memiliki berbagai jenis dan bentuk, di antaranya radio, piringan hitam, kaset suara, dan *compact disc* (CD).

3) Media audio visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang menyajikan unsur audio dan visual secara bersamaan, sehingga siswa menerima pesan atau informasi melalui visualisasi, baik dalam bentuk kata – kata atau gambar, yang dilengkapi dengan suara (Pagarra, dkk., 2022) jenis media visual ada dua ada media audio visual diam dan media audio visual gerak. Audio visual diam adalah media yang menampilkan gambar diam dan suara, contohnya seperti foto bingkai (foto Slide) yang dipadukan dengan suara, atau foto dalam slide power point yang disertai dengan efek suara.

Sedangkan media audio visual gerak adalah media yang menyajikan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video kaset.(Studi, dkk., 2025.)

4) Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media (format file) seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lainnya, yang dikemas dalam bentuk file digital dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publiks (pagarra, dkk., 2022) dalam kutipan (Studi,dkk., 2025.)

Menurut Ashyar (*Karomah.dkk.,2024*) membagi jenis media dalam empat bagian yaitu:

1) Media Visual

Media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang non proyektor dan proyektor.

2) Media audio

Adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.

3) Media audio-visual

Media yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan dapat disebut dengan video.

4) Multimedia

Adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, yaitu media visual, audio, audio visual, dan multimedia, yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan memadukan unsur gambar, suara, dan animasi, media pembelajaran mampu membuat materi lebih jelas, konkret, dan mudah di pahami oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimiliki.

3. Aplikasi *canva*

a. Pengertian *canva*

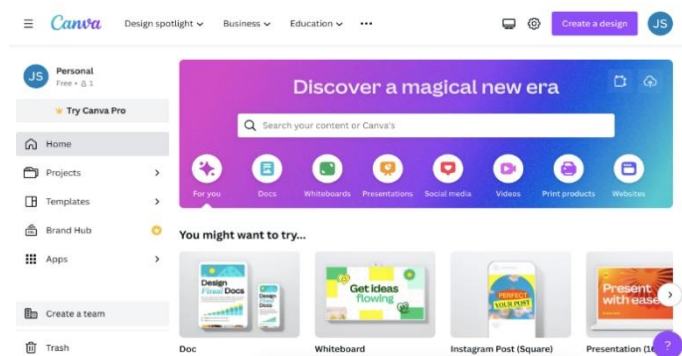
Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi *canva* adalah

salah satu media yang secara visual dapat menunjang proses pembelajaran dan melatih keterampilan visual siswa (Wardhanie dkk., 2021). *Canva* menawarkan berbagai alat pengeditan, editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, dan lainnya. *canva* merupakan aplikasi internet gratis yang mudah digunakan dan dapat ditemukan untuk membuat media pembelajaran. Media *canva* dalam pendidikan sangat berguna untuk membuat media pembelajaran dikarenakan aplikasi *canva* sanggup menciptakan media pembelajaran menjadi menarik dan dapat mewujudkan data tarik siswa dalam belajar. (Fitriyah,dkk., 2024) contoh gambar media Canva,

Gambar 1 Templat Canva



Gambar 2 Beranda Canva



Menurut (Agustiyan, dkk., 2024) *canva* merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik dan banyak lainnya yang disediakan media *canva*. Media *canva* menjadi salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran tidak akan membosankan bagi peserta didik.

Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas *canva* merupakan aplikasi yang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan dan menarik secara visual. Dan penggunaan *canva* membantu guru membuat materi lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian, daya tarik, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media *canva* mampu mendukung pembelajaran agar lebih kreatif dan efektif dan menyenangkan.

b. Manfaat aplikasi *canva*

Menurut (pelangi, 2020) dalam kutipan (Fitriyah, dkk., 2024) aplikasi *canva* memiliki manfaat yaitu meningkatkan kreativitas guru dan siswa untuk membantu suatu media pembelajaran yang menggunakan berbagai macam fitur yang ada, mempersingkat waktu dan efektif dalam merancang media pembelajaran dan pekerjaan desain yang mampu di pakai bersama laptop atau *Handphone*.

Menurut hidayah (2022) dalam kutipan (Susiawati, dkk.,2020) manfaat penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran digital dalam mengembangkan budaya literasi digital di sekolah dasar yaitu dapat memberikan dampak yang positif, siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa mendapatkan informasi dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas peserta didik.

Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas aplikasi *canva* bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, *canva* membantu menghemat waktu karena menyediakan berbagai fitur desain mudah digunakan serta dapat di akses melalui laptop maupun ponsel, sehingga membantu pembuatan media pembelajaran menjadi lebih efektif dan praktis.

c. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Canva*

Adapun kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi *canva* menurut (pelangi 2020:87-88) dalam kutipan (ratnarti p, dkk.,2023)

1) Kelebihan

- a) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau di perlukan. Seperti :pembuatan poster, undangan, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya.

- b) Karena aplikasi menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan penggunaanya dengan menyesuaikan dengan apa yang ingin di buat.

2) Kekurangan

- a) Aplikasi *canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam *Handphone* maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *canva* tidak dapat dipakai ayau mendukung dalam proses mendesain.
- b) Dalam aplikasi *canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa berbayar dan ada yang tidak berbayar. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana penggunaan dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- c) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu template nya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada penggunaan dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Berdasarkan uraian tersebut aplikasi *canva* memiliki kelebihan karena memudahkan penggunaan dalam membuat berbagai jenis desain dengan cepat melalui template yang menarik dan siap pakai. Namun, *canva* juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan adanya sebagai fitur berbayar, serta potensi kemiripan desain dengan pengguna lain. meskipun demikian, *canva* tetap menjadi media yang efektif karena menyediakan banyak pilihan gratis dan dapat dikembangkan sesuai kreativitas pengguna.

4. Prestasi belajar

a. Pengertian prestasi belajar

(Mona & Yunita, 2021) prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan pembelajaran dengan perubahan yang dicapai seseorang. Tingkat keberhasilan tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat dengan standarisasi yang telah ditetapkan. Hasil belajar ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan prestasi peserta didik, hasil ini juga dapat dimaknai sebagai pencapaian pemahaman terkait dengan materi atau lokal tertentu yang telah disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa.

Menurut Muarrofatin (2021) memaparkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari pada aktivitas belajar atau hasil dari

usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, di mana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri peserta didik.

Prestasi belajar menurut Sebastian (2022) dalam kutipan (kasmianti,dkk.,2021) adalah keberhasilan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan dalam mata pelajaran yang sering ditunjukkan melalui hasil tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Adapun prestasi dapat diartikan hasil yang dicapai atau diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai wujud keberhasilan dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan tertentu, yang dinyatakan melalui nilai, skor, simbol, atau bentuk penilaian lainnya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Prestasi belajar mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal.

b. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara individu peserta didik terdiri dari dua materi, yaitu materi fisik dan psikologis. Sedangkan secara sosial seorang peserta didik hidup dalam lingkungannya, baik lingkungan

keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat tempat ia tinggal. Semua faktor tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan segala faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal termasuk meliputi faktor fisiologis dan psikologis (kesehatan dan keadaan tubuh)
 - a) Faktor fisiologis, merupakan faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kegiatan belajar individu. Keadaan fungsi jasmani juga sangat mempengaruhi hasil belajar, salah satunya fungsi pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar.
 - b) Faktor psikologis, merupakan keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang dapat dari luar diri peserta didik yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam . faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar akan

mempengaruhi nilai yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Menurut Slameto rendahnya prestasi belajar itu sendiri dipengaruhi faktor-faktor yaitu faktor jasmani dan faktor psikologi, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.(Suparno & Agnesia Hartini, 2021)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal . faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis peserta didik yang berperan langsung dalam proses belajar, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang mendukung atau menghambat kegiatan belajar. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi dan secara bersama – sama menentukan tingkatan prestasi belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPAS.

c. Indikator Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa dapat diukur melalui beberapa indikator yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan instrumen penelitian. Secara umum, indikator prestasi belajar meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik .

1) Indikator Prestasi Belajar Ranah Kognitif meliputi

- a) Kemampuan mengingat materi pelajaran.
 - b) Kemampuan memahami konsep.
 - c) Kemampuan menerapkan konsep dalam soal atau permasalahan.
 - d) Kemampuan menganalisis masalah kemampuan menjawab soal evaluasi dengan benar
 - e) Nilai hasil belajar (*Pretest -Posttest* / ulangan)
- 2) Indikator Prestasi Belajar Ranah Afektif meliputi;
- a) Sikap positif terhadap pelajaran.
 - b) Minat dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran
 - c) Motivasi belajar siswa.
 - d) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas.
 - e) Kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Indikator Prestasi belajar Ranah Psikomotorik
- a) Keterampilan menggunakan alat atau media pembelajaran.
 - b) Kemampuan melakukan praktik/eksperimen.
 - c) Ketepatan dalam menyelesaikan tugas praktik.
 - d) Keterampilan menerapkan konsep dalam kegiatan nyata.

Indikator prestasi belajar IPAS kelas IV dalam penelitian ini adalah ranah kognitif yang meliputi kemampuan siswa dalam memahami konsep IPAS yang ditunjukkan melalui nilai tes hasil belajar, peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, serta pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM).

5. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada ditingkat SD yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan dua mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD masih tahap konkret/ sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. (Dasar, 2024)

Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purnawanto bahwa penggabungan dua mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu. (Ramdani, 2024)

Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berinteraksi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. (Iestari, dkk., 2023.)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang

menggabungkan IPA dan IPS sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

b. Tujuan pembelajaran IPAS

Integrasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang utuh dan kontekstual tentang fenomena alam dan sosial. serta mendorong terciptanya pembelajaran yang inovatif, kreatif, mandiri, dan menyenangkan bagi peserta didik. IPAS juga bertujuan membentuk sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial serta mendorong keaktifan dan kreativitas siswa dalam belajar. IPAS juga dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk. (Ilmiah & Pendidikan, 2024)

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial dilingkungan sekitarnya sehingga mereka terdorong untuk belajar lebih dalam materi yang dipelajari.
- 2) Mengembangkan keterampilan berpikir inkuiri dan pemecahan masalah, yang memungkinkan peserta didik mengidentifikasi masalah, menganalisis data, serta merumuskan solusi berdasarkan fakta dan observasi.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial, sehingga peserta didik dapat melihat ketertarikan antara ilmu pengetahuan alam dan aspek kehidupan sosial secara terpadu.

- 4) Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, termasuk keterlibatan dalam kegiatan eksplorasi, percobaan sederhana, diskusi, dan refleksi, agar belajar lebih kontekstual dan aplikatif.
- 5) Membantu sikap positif serta kemampuan siswa untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam dan sosial dengan bijak, sebagai bagian dari pengembangan karakter dan tanggung jawab sosial (Rosiyani, dkk 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah membekali peserta didik dengan pemahaman terpadu tentang fenomena alam dan sosial melalui pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan bermakna, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sikap peduli lingkungan, serta karakter dan tanggung jawab sosial peserta didik. kehidupan sosial, serta kreativitas dan kemandirian belajar. Dengan demikian, indikator pembelajaran IPAS menjadi tolok ukur penting untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran secara holistik dan bermakna. (Kurniawan .dkk., 2024)

c. Pembelajaran IPAS dengan Media Canva.

Pembelajaran IPAS dengan media *canva* merupakan strategi pembelajaran digital yang memanfaatkan desain visual interaktif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS secara

lebih konkret dan menarik. *canva* memungkinkan penyajian materi dalam bentuk slide, infografis, poster, dan media audio-visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar IPAS. Selain mudah digunakan oleh guru, *canva* juga mendukung pembelajaran aktif dan kreatif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, media *canva* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang efektif apabila dirancang dan diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran yang jelas.(wahyuni .dkk 2025).

d. Materi Ajar Keberagaman Budaya Indonesia

1) Pengertian Keberagaman budaya (Pangestoeti et al., 2024)

Keberagaman budaya Indonesia adalah berbagai hasil cipta, rasa dan karsa masyarakat Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi identitas bangsa. Kekayaan budaya ini tumbuh dari keberagaman suku, adat istiadat, bahasa serta kondisi alam yang berbeda – beda di setiap daerah.

2) Bentuk – bentuk Keberagaman budaya Indonesia

a) Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan tradisional khas daerah yang mencerminkan : Kondisi lingkungan

setempat, Nilai adat dan kepercayaan masyarakat dan Cara hidup masyarakat daerah tersebut.

b) Pakaian Adat

Pakaian adat adalah busana tradisional yang digunakan pada acara tertentu seperti upacara adat, pernikahan, atau perayaan budaya. Setiap pakaian adat memiliki :Motif khas, Makna simbolis dan Nilai budaya dan filosofi daerah

c) Tarian Daerah

Tarian daerah merupakan seni gerak yang berkembang di suatu daerah dan biasanya ditampilkan dalam: Upacara adat, Penyambutan tamu dan petunjuk seni.

d) Alat musik tradisional

Alat musik tradisional digunakan untuk mengiringi lagu atau tarian daerah. Setiap alat musik memiliki bunyi dan cara memainkan yang berbeda, misalnya dipetik, dipukul, atau ditiup.

e) Manfaat Keberagaman Budaya Indonesia

Keberagaman budaya Indonesia memiliki banyak manfaat, antara lain: Menjadi identitas dan jati diri bangsa Menumbuhkan rasa persatuan dan kebanggaan nasional,

Menjadi sumber pembelajaran nilai moral dan sosial dan
Menarik wisatawan dan mendukung perekonomian.

f) Sikap dalam Menjaga Keberagaman Budaya

Sebagai pelajar, sikap yang dapat dilakukan untuk menjaga Keberagaman budaya antara lain: Menghargai perbedaan budaya, Tidak mengejek budaya daerah lain, Mempelajari dan melestarikan budaya daerah dan Mengikuti kegiatan seni dan budaya di sekolah.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh (Darwis, dkk.,2024) dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ma Ibitidarusalam* “ penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media (gambar / *canva*) memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media visual menunjukkan peningkatan kemampuan membaca/ hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan minat, perhatian, dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan Penelitian metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi eksperimen) menggunakan model pretest – posttest control group desain dan subjek penelitian yang di gunakan adalah siswa kelas IV

sekolah dasar, yang di bagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Penelitian(sherly carolline santo, dkk.,2025) dengan judul “ efektivitas Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran IPAS.”

Canva Terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mata pelajaran IPAS disekolah dasar. Aplikasi ini membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan visual, serta meningkatkan motivasi, kreatifan, literasi sains, dan keterampilan abad 21 siswa. *Canva* juga memudahkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, meskipun memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada internet.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dwi Yuliana & Hermawan wahyu Setiadi(2024) dalam didaktik: *jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* Berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV di SD Negeri Manggis” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan melalui desain quasi eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata – rata posttest kelas eksperimen (70,33) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (58,33). Penggunaan media *Canva* membuat pembelajaran lebih menarik, mengurangi kebosanan siswa, meningkatkan interaksi guru dan siswa,

serta membantu siswa memahami materi IPAS yang bersifat abstrak. Dengan demikian, media *Canva* berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV SD. Meskipun penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yaitu: keterbatasan pada aspek prestasi belajar yang belum mengkaji aspek (minat, motivasi, sikap) dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan berhasil belajar siswa. *Canva* mampu menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih termotivasi, fokus, aktif, dan mudah memahami materi pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *canva* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berdampak positif pada minat belajar, kreativitas, perhatian, serta keterampilan abad 21 siswa, seperti berpikir kritis kemampuan komunikasi. *Canva* juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan menyenangkan meskipun terdapat kendala seperti ketergantungan pada internet dan keterbatasan fitur untuk penggunaan non premium. Secara keseluruhan, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* memiliki potensi besar untuk diterapkan di sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran IPA dan bahasa Indonesia, karena mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa secara

signifikan dibandingkan metode konvensional. Perbedaannya hasil *pretest* dan *posttest*. Namun, terdapat perbedaan mendasar antara penelitian tersebut dengan penelitian dengan penelitian yang peneliti laksanakan. lebih terfokus, terukur, dan kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV SD menggunakan media *Canva*. Persamaannya, sama-sama membuktikan bahwa *Canva* efektif meningkatkan kualitas dan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya karena secara khusus mengkaji penggunaan media *Canva* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan desain pre-experimental *One Group Pretest–Posttest*, fokus pada materi keberagaman budaya Indonesia, serta pelaksanaannya secara langsung di SD Negeri 004 Samarinda Utara, sehingga memberikan kontribusi yang lebih spesifik, kontekstual, dan terukur dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan konsep yang krusial dalam penelitian karena fungsi sebagai dasar yang mendasari studi dan memberikan arahan dalam interpretasi data yang diperoleh. (Risna Fitriyana & Mohamad 2022) Kerangka teoritis dalam penelitian ini menjelaskan hubungan antara penggunaan media *canva* (X) dan prestasi belajar siswa kelas IV B pada pembelajaran IPAS (Y). Media *canva* sebagai media pembelajaran berbasis

visual dan digital membantu mengkonkretkan materi IPAS yang bersifat abstrak melalui tampilan yang menarik dan sistematis. Berdasarkan teori belajar kognitif dan pembelajaran multimedia, penyajian materi secara visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Peningkatan pemahaman ini berdampak pada peningkatan prestasi belajar yang ditunjukkan melalui perbedaan nilai *pretes* dan *posttest*. Dengan demikian penggunaan media *canva* diharapkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS peserta didik Kelas IV B.

Gambar 3 Kerangka Teoritis



Variabel

X : menggunakan media canva

Y : Prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS

Kerangka teoritis Dapat dideskripsikan kemampuan awal siswa diukur melalui pretest sebelum pembelajaran IPAS menggunakan media canva untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa. Selanjutnya,

siswa diberikan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media canva sebagai perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan *posttest* untuk mengukur prestasi belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan salah satu komponen kunci yang memberikan arah dan tujuan dalam proses investigasi ilmiah. Secara umum hipotesis didefinisikan sebagai dugaan atau pertanyaan sementara yang masih perlu di uji melalui penelitian lebih lanjut. (Murtiadi, 2022.)

Dalam penelitian ini, hipotesis dirumuskan untuk melihat apakah penggunaan media *canva* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di bandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *canva*.

Ho: tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* prestasi belajar IPAS siswa kelas IV B setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media Canva.

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretes* dan *posttest* prestasi belajar IPAS siswa kelas IV B setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media Canva.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan pre – eksperimental. Pre eksperimental adalah yang hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tidak memiliki kelas kontrol. Penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol karena tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perubahan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan melalui perbandingan hasil *pretes* dan *posttest* pada kelompok yang sama. (Arib.Dkk, 2024)

Penelitian ini menggunakan desain pendekatan *One Group pretest – posttest design*. Pada desain ini adanya ukuran pretes yang diberikan kepada responden, pengamatan single pretes dilakukan kepada sekelompok responden yang kemudian diberikan adanya perlakuan. Setelah itu, peneliti melakukan pengamatan terhadap responden dengan single postes pada ukuran yang sama dengan sebelumnya. Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan dengan adanya *Pretest* (sebelum perlakuan) dengan *posttest* (sesudah perlakuan).(Ummul Aiman,dkk., 2022)

Tabel 1 Design One Group pretest – Post Test

<i>Pre – test</i>	Perlakuan	<i>Post – test</i>
O₁	X	O₂

(Rambang, dkk., 2022)

Keterangan :

O₁ : Tes awal dilakukan sebelum penggunaan media canva.

X : Pembelajaran dengan menggunakan media canva.

O₂ : Tes akhir setelah penggunaan media canva.

(Rambang, dkk., 2022)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 004 Samarinda Utara yang beralamat di Jl. Padat Karya, kelurahan Sempaja, Kota Samarinda. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki karakteristik murid yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, serta mendapat dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan kegiatan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2026/2027. Adapun pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Februari – Maret 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang akan dipelajari untuk menarik kesimpulan (sugiyono,2013).sedangkan Menurut Creswell (2014), populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki karakteristik yang sama, yang menjadi dasar dalam pengumpulan data penelitian (Susanto,dkk., 2024). Dalam penelitian ini, populasi mencakup seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 004 Samarinda Utara yang berjumlah 84 peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono,2010) dalam kutipan (Susanto, dkk., 2024) sampel merupakan bagian dari populasi yang merupakan bagian dari populasi, yang merupakan bagian yang diambil dari jumlah dan karakteristik yang terdapat dalam populasi. Pengambilan sampel akan lebih mempermudah peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian.

Menurut Penelitian ini menggunakan teknik Non Probability Sampling dengan jenis purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena peneliti memilih satu kelas yang dianggap representatif dan memungkinkan untuk diterapkan pembelajaran menggunakan media canva secara optimal(Sugiyono, 2022).

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas yang diberikan perlakuan *pretest* dan *posttest*. Kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas IV B SD Negeri 004 Samarinda Utara dengan jumlah 27 peserta didik, yang dipilih berdasarkan pertimbangan kesiapan kelas, kesesuaian materi pembelajaran.

D. Variabel Penelitian

Sugiyono (2020) menegaskan pengertian variabel penelitian dari beberapa penulis bahwa penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki dan ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media Canva, yaitu sebuah aplikasi digital yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa, yaitu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diartikan sebagai pendekatan terencana dan prosedural yang dibuat untuk mendapatkan informasi empiris yang relevan, valid, dan dapat diandalkan demi menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Tes

Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan siswa, tes pengetahuan dilakukan dalam bentuk tulisan. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa terhadap suatu objek yang ditanyakan (Ummul Aiman, dkk., 2022)

Tes adalah serentetan pertanyaan atau soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu. Tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini tes sebagai metode utama yang terdiri dari pertanyaan yang harus di jawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa dalam penelitian ini yang diterapkan *pretes* dan *posttes*. *Pretes* digunakan untuk mengukur kemampuan awal

siswa sebelum menggunakan media *canva*, sedangkan post tes digunakan untuk mengukur setelah perlakuan media *canva*.

Tabel 2 Kategori kriteria kemampuan pembelajaran IPAS

Rentan Nilai	Katagori Kemampuan
80 – 100	Tinggi
60-79	Sedang
< 60	Rendah

(Fanani et al., 2025)

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati dan merekam fenomena atau kejadian langsung, baik itu perilaku, situasi atau objek tertentu. Observasi digunakan untuk mengamati respon peserta didik selama pembelajaran.

Tabel 3 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran Media *canva* Pada Pembelajaran IPAS.

Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran	Katagori
$K \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang
$K < 60$	Sangat kurang

(Nafisah & Setyarsih, 2024)

Dengan rumus sebagai berikut :

$$K = \frac{\text{Skor pada setiap aspek}}{\text{Skor maksimal pada setia aspek}} \times 100\%$$

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna(*Comtelindo*, .2020).

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk melakukan kegiatan penelitian terutama sebagai pengukuran dan pengumpulan data berupa angket, seperangkat soal tes, lembar observasi. Pernyataan tersebut senada dengan pengertian instrumen penelitian menurut Sugiyono (2018,) yang mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang di amati atau di teliti (Pokhrel, 2024). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal.

a. Instrumen tes

Instrumen tes digunakan pada penelitian ini berupa soal tes kemampuan IPAS. Tes akan dilakukan sebelum *Tretment* yaitu *Pretest* dan sesudah *Tretment* yaitu *Posttest*.

b. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, yang digunakan untuk mengamati

respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil lembar observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian yang diperoleh melalui instrumen tes.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk menilai apakah suatu alat ukur, misalnya kuesioner dan soal benar – benar mengukur apa yang ingin diukur. Suatu kuesioner dan soal dikatakan valid apabila setiap pertanyaan di dalamnya mampu memberikan data atau informasi yang relevan dengan tujuan pengukuran secara statistik, validitas terpenuhi jika nilai r hitung lebih tinggi dari nilai r tabel Atau jika nilai validitas tiap butir soal lebih dari 0,3 dengan demikian, butir soal itu di anggap valid (sugiyono dan suryono) dalam (Rosita et al., 2021) instrumen soal untuk kemampuan siswa dalam penelitian ini di uji validitas isi. Validitas isi ialah sebuah item instrumen meliputi semua aspek dari konstruk yang diukur dan berkaitan dengan konsepnya, uji validitas akan dilakukan dengan meminta pendapat dari guru kelas IV B. Kemudian instrumen dapat diuji coba kepada murid yang telah mendapatkan materi. Menghitung validitas isi dalam penelitian ini menggunakan pendapat ahli dan menghitung dengan menggunakan rumus *Gregory* (Subhaktiyasa, 2024). yakni :

$$CV = \frac{D}{A + B + C + D}$$

CV = Validitas Isi

A = kedua ahli menyatakan bahwa tidak relevan

B = Ahli I menyatakan relevan sedangkan ahli II kurang relevan

C = Ahli I menyatakan kurang relevan sedangkan ahli II relevan

D = Kedua ahli menyatakan relevan (Juniartina et al., 2026)

Tinggi rendahnya validitas isi dapat ditentukan dengan menggunakan katagori sebagai berikut :

Tabel 4 Kategori Validitas Instrumen

Nilai CV	Keterangan
0,8 -1	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,40 – 0,59	Validitas sedang
0.20 -0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

(Melia. Dkk, 2024.)

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu instrumen pengukuran menghasilkan yang konsisten dan stabil saat digunakan dalam kondisi yang identitas atau serupa (Subhaktiyasa, 2024). Reliabilitas tes adalah salah satu kriteria agar data yang dikumpulkan sah dan hasil penelitian dapat dipercaya. Pada penelitian ini perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan rumus *perentage of agreements*. Untuk menilai tingkat

reliabilitas pada suatu instrumen tes, dapat diterapkan rumus *percentage of agreements* yaitu:

$$PA = \frac{Agreements}{Disagreements + Agreements} \times 100\%$$

PA = *Percentage of Agreement*

A = jumlah kesepakatan antar penilai

D = jumlah tidak kesepakatan antar penilai

Penentuan kriteria reliabilitas instrumen yang berpatokan pada klasifikasi reliabilitas yang telah diklasifikasikan (Fitriyah, dkk., 2025).

Tabel 5 Kriteria Reliabilitas Instrumen

Koefisien Kolerasi	Kategori
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Reliabilitas Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Reliabilitas Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas Rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas Sangat Rendah

(Rahmatika, et al., 2024)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data dapat dipahami dengan lebih mudah. Selain itu, analisis data juga bertujuan untuk membantu menemukan solusi terhadap permasalahan,

khususnya dalam penelitian. Dengan demikian, analisis data dapat diartikan sebagai proses mengubah data hasil penelitian menjadi informasi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan.(Ummul Aiman, dkk., 2022).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar menggunakan media Canva, yaitu pretest dan posttest pada pembelajaran IPAS. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial, yang meliputi uji Prasyarat dan uji hipotesis.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk menguji normalitas data sampel yang diperoleh dari skor hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *canva* pada peserta didik dari kelas IV B yang dijadikan sebagai sampel. Pengujian data pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena sesuai untuk jumlah sampel kecil hingga menengah dan memiliki tingkat kepekaan yang tinggi dalam mendeteksi penyimpangan data dari berdistribusi normal. Uji ini dinilai akurat dan reliabel sebagai dasar sebelum melakukan analisis statistik parametrik terhadap data hasil pembelajaran

sebelum dan sesudah menggunakan media *canva* dengan bantuan aplikasi (Gosselin, 2024).

Rumus Shapiro- Wilk :

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan :

W : nilai statistik uji Shapiro- Wilk

X(i): Data yang telah diurutkan

X : rata – rata sampel

a_i : Konstanta

n : jumlah sampel (Ritonga, et al., 2025)

Kriteria Pengambilan Keputusan

Jika nilai Sig. (p-value) > 0,05, maka H₀ diterima, artinya data berdistribusi normal.

Jika nilai Sig. (p-value) ≤ 0,05, maka H₀ ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok penelitian memiliki kesamaan (homogen). Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis statistik parametrik, seperti uji t dan

ANOVA, agar hasil penelitian dapat dianalisis secara tepat. (A. P. Sari et al., 2024)

Pengambilan Keputusan

Jika nilai sig. (signifikasikansi) $> 0,05$ data Homogen (varians Sama)

Jika nilai sig (signifikansi) $< 0,05$ data tida Homogen (varians berbeda) (A. P. Sari et al., 2024)

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis, juga dikenal sebagai uji statistik. Adalah pemeriksaan terhadap pertanyaan yang validitasnya masih diragukan atau tidak jelas. pengujian hipotesis menggunakan perangkat lunak .adapun uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Ummul Aiman, dkk., 2022).

a. Uji One Sample t-test

Uji One Sample t-test Merupakan jenis uji hipotesis yang digunakan untuk membantu menentukan keputusan terhadap suatu hipotesis deskriptif. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah rata-rata nilai tes Pembelajaran IPAS suatu kelompok berada di atas atau di bawah angka 70.

Hipotesis:

$H_0 : \mu_{km} < 70$ (Nilai rata-rata tes materi IPAS kurang dari 70).

$H_1 : \mu_{km} > 70$ (Nilai rata-rata tes materi IPAS lebih dari 70).

Kesimpulannya:

$t_{tabel} < t_{hitung}$ maka H_0 ditolak

$t_{tabel} > t_{hitung}$ maka H_0 diterima

Taraf signifikansi/kesalahan yang digunakan yaitu 5% atau 0,05.

Untuk menentukan nilai t dapat menggunakan rumus:

$$\text{Rumus } t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t : t hitung

X : rata-rata hasil post-test

μ_0 : nilai yang dihipotesiskan

s : simpangan baku

n : jumlah anggota sampel (Hidayah, dkk., 2024)

b. Uji Proporsi

Proporsi digunakan sebagai alat untuk menyatakan hasil dalam bentuk persentase. Dalam penelitian ini, uji proporsi dimanfaatkan untuk mengetahui persentase peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah pembelajaran menggunakan media Canva, yaitu siswa yang memperoleh nilai di atas 70.

Hipotesis:

$H_0 : p < 75\%$, yaitu persentase peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari 70 kurang dari 75 %

$H_1 : p \geq 75\%$, yaitu persentase peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75%.

Kesimpulannya:

Jika $Z_{\text{tabel}} < Z_{\text{hitung}}$ maka H_0 ditolak

Jika $Z_{\text{tabel}} > Z_{\text{hitung}}$ maka H_0 diterima

Taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$.

Untuk menentukan uji statistik pada uji proporsi dapat menggunakan

rumus:
$$Z = \frac{\hat{p} - p_0}{\sqrt{\frac{p_0(1-p_0)}{n}}}$$

Keterangan :

X = banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari 70

n = ukuran sampel

$P_0 = 75\%$

$1-p_0 = 25\%$

Kriteria keputusan yaitu H_0 ditolak jika nilai $Z_{\text{hitung}} > Z_{\text{tabel}}$

atau value signifikasi lebih kecil dari 0,05. (Asman et al., 2024)

c. Uji t berpasangan (*paired Sampel t- test*).

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama setelah diberikan perlakuan menggunakan media Canva.

$$\text{Rumus } t = \frac{\bar{D}}{s_D/\sqrt{n}}$$

t= nilai t hitung

d = rata – rata selisih pengukuran pada nilai pre test dan pos test

sd = standar deviasi

N = jumlah responden

Kriteria keputusan yaitu H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima jika terdapat perbedaan. Jika nilai signifikan $< 0,05$.(Syuhada, 2025)

:

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga Maret 2026 di SD Negeri 004 Samarinda Utara dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV B yang berjumlah 27 orang. Data yang dikumpulkan selama penelitian merupakan data utama, sedangkan data yang diperoleh melalui lembar observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji validitas

Uji validitas instrumen soal serta kelayakan media dan materi dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah butir-butir soal dan media/materi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid. Proses validasi dilakukan oleh para ahli, yaitu guru kelas IV SD Negeri 004 Samarinda Utara dan dosen Program Studi Teknik Informatika UWGM. Perhitungan validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Gregory.

Tabel 6 Hasil Analisis Angket Instrumen Soal

Ahli I

Indikator	Skor	Tabulasi
1	4	D
2	4	D

3	4	D
4	4	D
Indikator	Skor	Tabulasi
5	4	D
6	4	D
7	4	D
8	4	D
9	4	D
10	4	D

Ahli II

Indikator	Skor	Tabulasi
1	5	D
2	5	D
3	5	D
4	5	D
5	5	D
6	5	D
7	5	D
8	5	D
9	5	D
10	5	D

Berdasarkan tabel hasil analisis angket kelayakan oleh validator I, seluruh indikator (1–10) dinyatakan valid. Sementara itu, hasil penilaian dari validator II menunjukkan bahwa seluruh indikator (1–10) termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kategori penilaian terdiri dari A = 0, B = 0, C = 0, dan D = 10. Selanjutnya, dilakukan perhitungan validitas instrumen menggunakan rumus validitas isi Gregory sebagai berikut.

$$\text{Rumus CV} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$= \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$= \frac{10}{10}$$

$$= 1 \text{ (Juniartina et al., 2026)}$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *Content Validity* (validitas Isi) sebesar 1 sehingga sebagai ketentuan kriteria validitas isi pada tabel dapat dikatakan bahwa butir – butir soal pembelajaran IPAS validitas sangat tinggi atau dapat dikatakan sangat valid.

Tabel 7 Hasil Analisis Angket Kelayakan Ahli Media

Indikator	Skor	Tabulasi
1	4	D
2	4	D
3	4	D
4	4	D
5	4	D
6	4	D
7	4	D
8	4	D
9	4	D
10	4	D
11	4	D
12	4	D
13	4	D
14	4	D
15	4	D
16	4	D
17	4	D
18	4	D

Berdasarkan tabel hasil analisis penilaian ahli media, seluruh indikator (1–18) dinyatakan valid. Dengan demikian, diperoleh kategori

penilaian yaitu $A = 0$, $B = 0$, $C = 0$, dan $D = 18$. Selanjutnya, dilakukan perhitungan validitas instrumen menggunakan rumus validitas isi Gregory sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 CV &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{18}{0 + 0 + 0 + 18} \\
 &= \frac{18}{18} \\
 &= 1 \text{ (Juniartina et al., 2026)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai Content Validity (validitas isi) sebesar 1. Mengacu pada kriteria validitas isi pada tabel, nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media berada pada kategori sangat tinggi atau dapat dinyatakan sangat valid.

Tabel 8 Hasil Analisis Ahli Materi

Ahli Materi I

Indikator	Skor	Tabulasi
1	4	D
2	4	D
3	4	D
4	4	D
5	4	D
6	4	D
7	4	D
8	4	D

9	4	D
10	4	D
11	4	D
12	4	D
13	4	D
14	4	D
15	4	D

Ahli Materi II

Indikator	Skor	Tabulasi
1	5	D
2	5	D
3	5	D
4	5	D
5	5	D
6	5	D
7	5	D
8	5	D
9	5	D
10	5	D
11	5	D
12	5	D
13	5	D
14	5	D
15	5	D

Berdasarkan tabel hasil analisis ahli materi validator I menyatakan bahwa indikator 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 valid. Dan pada

validator II menyatakan bahwa indikator 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 sangat valid Sehingga dapat disimpulkan bahwa katagori A=0, B=0, C=0, dan D=15. Dan Adapun lebih jelasnya terletak pada lampiran. kemudian dilakukan perhitungan validitas instrumen menggunakan rumus validitas isi *Gregory* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 CV &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{15}{0 + 0 + 0 + 15} \\
 &= \frac{15}{15} \\
 &= 1 \text{ (Juniartina et al., 2026)}
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai Content Validity (validitas Isi) sebesar 1 sehingga sebagaimana ketentuan kriteria validitas isi pada tabel dapat dikatakan bahwa kelayakan media validitas sangat tinggi atau dapat dikatakan sangat valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir soal dan kelayakan media/materi reliabel atau tidak. Adapun hasil perhitungan reliabilitas *percentage of agreements* instrumen soal sebagai berikut:

$$PA = \frac{Agreements}{Disagreements + Agreements} \times 100$$

$$= \frac{10}{0+10} \times 100 \%$$

$$= 1 \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Vanbelle et al. 2024)}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa *N of Items* (banyaknya butir pertanyaan) ada 10 item dengan nilai sebesar 100%. Karena nilai sebesar 100% maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan tinggi rendahnya reliabilitas instrumen pada tabel terletak pada $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ sehingga termasuk dalam katagori reliabilitas sangat tinggi.

Adapun hasil perhitungan reliabilitas *percentage of agreements* kelayakan ahli media sebagai berikut:

$$PA = \frac{Agreements}{Disagreements + Agreements} \times 100$$

$$= \frac{18}{0+18} \times 100 \%$$

$$= 1 \times 100 \%$$

$$= 100 \% \text{ (Vanbelle et al. 2024)}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa *N of Items* (banyak butir pertanyaan) ada 18 item dengan nilai sebesar 100%. Karena nilai sebesar 100% maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan tinggi rendahnya reliabilitas kelayakan media pada tabel

terletak $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ sehingga termasuk dalam katagori reliabilitas sangat tinggi.

Adapun hasil perhitungan reliabilitas *percentage of agreements* kelayakan ahli materi sebagai berikut:

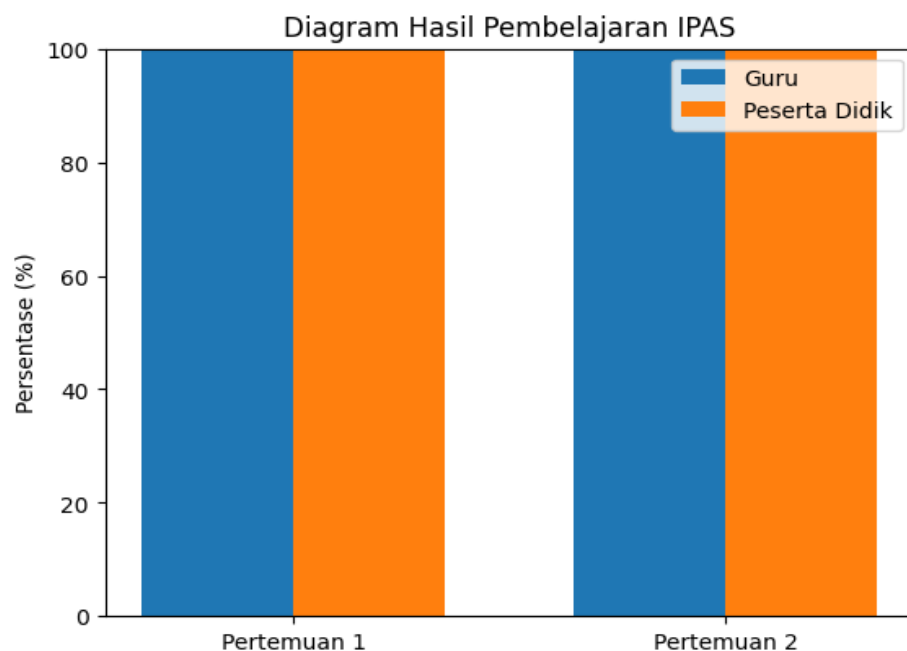
$$\begin{aligned}
 PA &= \frac{Agreements}{Disagreement + Agreements} \times 100\% \\
 &= \frac{15}{0+15} \times 100 \\
 &= 1 \times 100\% \\
 &= 100\% \text{ (Vanbelle et al. 2024)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa N of Items (banyaknya butir pertanyaan) ada 15 Item dengan nilai sebesar 100% karena nilai sebesar 100% maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan tinggi rendahnya reliabilitas kelayakan materi pada tabel terletak $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ sehingga termasuk dalam katagori reliabilitas sangat tinggi.

2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data keterlaksanaan pembelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan media *canva* di kelas. Pembelajaran IPAS menggunakan media *canva* dikatakan terlaksana apabila minimal

memenuhi kriteria baik. Perhitungan dilakukan secara manual dengan menganalisis data angket dan kemudian menggunakan presentasi .



Gambar 4 Diagram Hasil Pembelajaran IPAS.

Berdasarkan data hasil observasi yang ditampilkan pada diagram, diketahui bahwa pada pertemuan pertama persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 100% dari 10 indikator yang dinilai. Hal yang sama juga terlihat pada peserta didik yang memperoleh persentase 100% dari seluruh indikator tersebut. Mengacu pada kriteria keterlaksanaan pembelajaran pada Tabel 3 halaman 67, pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan bantuan media Canva pada pertemuan pertama termasuk dalam kategori sangat baik.

Pada pertemuan kedua, hasil observasi menunjukkan bahwa baik guru maupun peserta didik kembali memperoleh persentase sebesar 100% dari 10 indikator keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan

kriteria yang sama, pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Canva pada pertemuan kedua juga berada pada kategori sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS berbasis media Canva pada kedua pertemuan telah berlangsung secara optimal dan memenuhi seluruh indikator keterlaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Hasil Uji Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Proses analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi statistik. Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal.

H_1 : Data tidak berdistribusi normal.

Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Shapiro-Wilk

<i>Tests of Normality</i>	
Perlakuan	<i>Sig</i>
<i>Pretest</i>	0,166
<i>Posttest</i>	0,303

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 9, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,166 yang lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi posttest sebesar 0,303 juga lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 kembali diterima. Dengan demikian, data posttest juga berdistribusi normal. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 159.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah varians data dari dua atau lebih memiliki kesamaan (homogen) atau tidak.

Kriteria Pengambilan Keputusan

Jika $\text{Sig.} > 0,05 \rightarrow$ data homogen

Jika $\text{Sig.} < 0,05 \rightarrow$ data tidak homogen

Menarik kesimpulan dengan membandingkan nilai F_{tabel} dan F_{hitung} ,

H_0 diterima apabila $F_{\text{tabel}} < F_{\text{hitung}}$. Pada penelitian ini uji homogenitas

data menggunakan uji F (Fisher) secara manual menggunakan excel sebagai berikut :

Tabel 10 Hasil Uji homogenitas Data Uji F (Fisher)

F hitung	F tabel
13,290	4,03

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen. Meskipun demikian, karena penelitian ini menggunakan desain satu kelompok (*One Group Pretest–Posttest*), uji homogenitas tidak menjadi persyaratan utama dalam analisis. Oleh sebab itu, pengujian dapat tetap dilanjutkan ke tahap uji hipotesis. Perhitungan secara rinci dapat dilihat pada lampiran.

B. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data dinyatakan memenuhi kriteria, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian.

1. Uji *One sampel t Test*

Uji pertama dilakukan untuk mengetahui apakah rata-rata nilai tes pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya Indonesia berada di atas atau di bawah nilai 70. Pengujian ini menggunakan uji *one*

sample t-test dengan bantuan aplikasi pada taraf signifikansi 0,05. Penetapan nilai 70 sebagai batas acuan didasarkan pada ketentuan Dinas Pendidikan yang menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPAS di sekolah. Adapun hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

$H_0: \mu_{km} < 70$ (rata-rata nilai tes kemampuan pembelajaran IPAS kurang dari 70).

$H_1: \mu_{km} > 70$ (Nilai rata-rata tes kemampuan pembelajaran IPAS lebih dari 70).

Kriteria Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima.

Tabel 11 Hasil Uji *One Sample t-Test*

<i>One Sample t-Test</i>		
<i>Post test</i>	t_{hitung}	<i>Sig.</i>
	51,347	0,000

Berdasarkan hasil uji *One-Sample t-test* pada pertemuan kedua, diperoleh nilai t hitung sebesar 51,347 dengan derajat kebebasan (df) = 26 dan nilai signifikansi (*Sig.* 2-tailed) sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($51,347 > 2,056$) serta nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

rata-rata nilai tes pembelajaran IPAS peserta didik berada di atas 70, dengan nilai rata-rata sebesar 77,704. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah memenuhi bahkan melampaui kriteria yang telah ditetapkan. Perhitungan secara rinci dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji proporsi

Uji kedua ini dilakukan untuk mengetahui presentase nilai kemampuan pembelajaran IPAS peserta didik yang lebih dari 70 menapai 75%. Uji statistik yang digunakan uji proporsi satu sampel menggunakan aplikasi. Hipotesis uji yang digunakan adalah sebagai berikut :

$H_0: p < 75\%$ (banyaknya peserta didik yang mencapai nilai lebih dari 70 kurang dari 75%).

$H_1: p \geq 75\%$ (banyaknya peserta didik yang mencapai nilai lebih dari 70, lebih dari atau sama dengan 75%).

Dengan taraf signifikan 0,05 dan kriteria keputusan H_0 akan ditolak jika nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ atau $P\ value$ (signifikasi) lebih kecil dari 0,05.

Tabel 12 Hasil Uji Proporsi

<i>Post test</i>	N	<i>sig.</i>	Z_{hitung}	Z_{tabel}
≤ 70	4	0,110	1,224	1,645
> 70	23			

Berdasarkan Tabel 8 hasil uji proporsi pada data posttest, diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai ≤ 70 sebanyak 4 orang, sedangkan yang memperoleh nilai > 70 sebanyak 23 orang dari

total 27 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar.

Hasil perhitungan uji proporsi diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,110 dengan nilai Zhitung sebesar 1,224. Pada taraf signifikan 0,05 dengan uji satu pihak, diperoleh nilai Ztabel sebesar 1,645. Karena nilai Zhitung lebih kecil dari Ztabel ($1,224 < 1,645$) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,110 > 0,05$), maka H_0 tidak ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proporsi peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari 70 belum secara signifikan mencapai atau melebihi 75%. Namun, secara deskriptif jumlah peserta didik yang tuntas lebih dominan, sehingga ketuntasan belajar secara klasikal tetap dapat dikatakan tercapai.

3. Uji Paired Sampel t -Test

Uji ketiga ini dilakukan untuk mengetahui adanya kenaikan rata-rata nilai pretes dan posttest. Uji statistik yang digunakan uji *paired sampel t- test*. Hipotesis uji yang digunakan adalah sebagai berikut :

$H_0: \mu_{akhir} \leq \mu_{awal}$ (rata-rata pada skor *posttest* tidak lebih dari skor *pretest*).

$H_1: \mu_{akhir} > \mu_{awal}$ (rata-rata pada skor *posttest* lebih dari skor *pretest*)

Dengan taraf signifikansi 0,05 dan kriteria keputusan yang di ambil adalah H_0 akan ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $t_{tabel} = 2,056$ dan nilai signifikansi $< 0,05$.

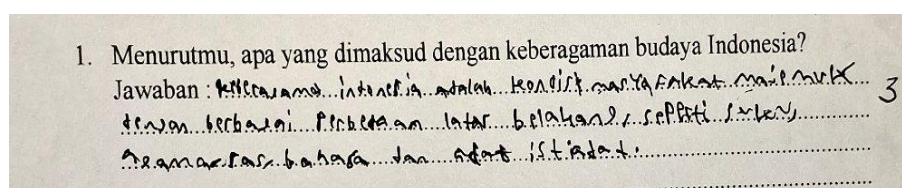
Tabel 13 *Tabel Uji Paired Sample t-Test*

N	T _{hitung}	Sig.
27	-11,678	0,000

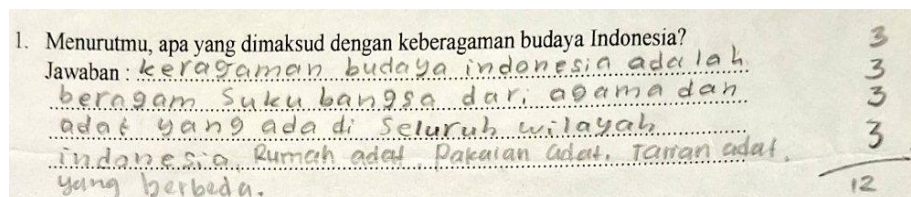
Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 13, diperoleh selisih rata-rata (mean) sebesar -29,296. Nilai negatif ini menunjukkan bahwa rata-rata pada variabel pretest lebih rendah dibandingkan dengan posttest. Selain itu, nilai t hitung yang diperoleh sebesar -11,678 juga bernilai negatif, yang menandakan adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Jika dilihat dari nilai absolutnya, t hitung (11,678) lebih besar dibandingkan t tabel (2,056), serta nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa rata-rata hasil posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Perhitungan secara rinci dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 162.

Selain pengujian hipotesis, dilakukan juga analisis terhadap hasil jawaban peserta didik berdasarkan indikator prestasi belajar, dengan membandingkan peserta didik yang memperoleh nilai terendah berjumlah 1 orang dengan nilai 61 dan nilai tertinggi berjumlah 2 orang dengan nilai 90 yaitu:

1. Perbandingan jawaban peserta didik pada soal Nomor satu.



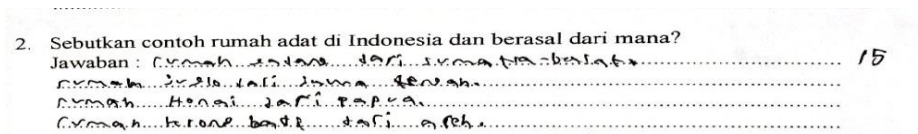
Gambar 5 Jawaban Soal Nomor Satu Terendah



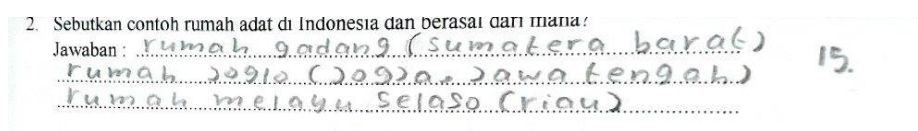
Gambar 6 Jawaban Soal Nomor Satu Nilai Tertinggi

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dibandingkan hasil jawaban peserta didik pada soal nomor satu materi IPAS tentang keberagaman budaya Indonesia antara yang memperoleh nilai terendah dan tertinggi. Terlihat adanya perbedaan jawaban, di mana peserta didik dengan nilai terendah belum mampu menyebutkan contoh keberagaman budaya seperti rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah. Sementara itu, peserta didik dengan nilai tertinggi telah menyebutkan adanya keberagaman budaya Indonesia, meskipun penjelasannya masih belum lengkap, seperti belum merinci contoh rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah secara menyeluruh.

2. Perbandingan Jawaban Peserta didik Pada Soal Nomor Dua.



Gambar 7 Soal Nomor Dua Peserta Didik Nilai Terendah

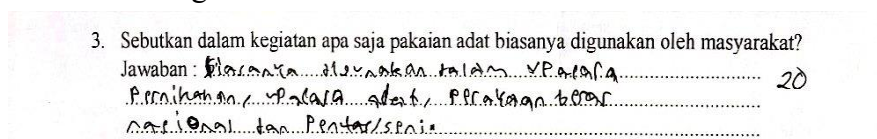


Gambar 8 Soal Nomor Dua Peserta Didik Nilai Tertinggi

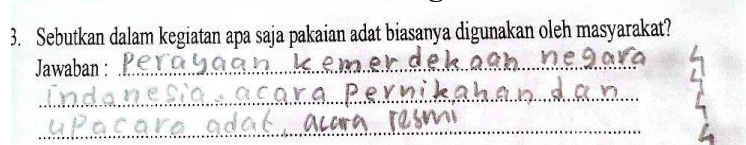
Berdasarkan gambar tersebut, dapat dibandingkan hasil jawaban peserta didik pada soal nomor dua materi IPAS tentang keberagaman budaya Indonesia. Baik peserta didik dengan nilai

terendah maupun tertinggi sama-sama mampu menyebutkan rumah adat beserta asal daerahnya dengan benar. Oleh karena itu, pada soal nomor dua tidak terdapat perbedaan nilai antara peserta didik dengan nilai terendah dan tertinggi

3. Perbandingan Jawaban Peserta Didik Pada Soal Nomor Tiga.



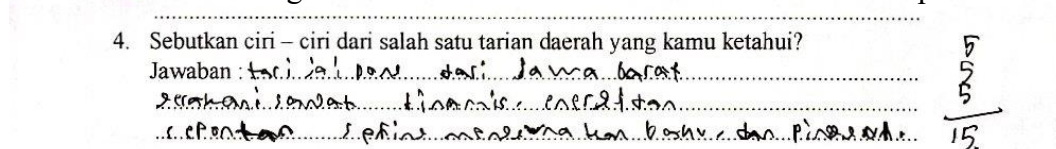
Gambar 9 Jawaban Soal Nomor Tiga Peserta Didik Nilai rendah



Gambar 10 Jawaban Soal Nomor Tiga Peserta Didik Nilai Tertinggi

Berdasarkan gambar di atas dapat di bandingkan hasil jawaban soal nomor tiga pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia peserta didik nilai terendah dan tertinggi. Terlihat persamaan jawaban di mana peserta didik dengan nilai terendah pada nomor tiga menyatakan penggunaan pakaian adat pada perayaan kemerdekaan negara, acara pernikahan dan upacara adat dan acara resmi. Sedangkan peserta didik dengan nilai tertinggi menyatakan penggunaan pakaian adat digunakan upacara kemerdekaan, upacara pernikahan acara besar, dan pentas seni. Di mana nilai yang di dapatkan peserta nilai dan terendah sama.

4. Perbandingan Jawaban Peserta Didik Pada Soal Nomor Empat



Gambar 11 Soal Nomor Empat Peserta Didik Nilai Terendah

4. Sebutkan ciri – ciri dari salah satu tarian daerah yang kamu ketahui?
 Jawaban : saman aceh menggunakan baju adat diiringi lagu tradisional dan menggunakan gerakan khas.
- 5 + 5 = 10
 5 + 5 = 10
 20

Gambar 12 Soal Nomor Empat Peserta Didik Nilai Tertinggi

Berdasarkan gambar di atas dapat dibandingkan hasil jawaban soal nomor empat pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia peserta didik nilai terendah dan tertinggi. Terlihat perbedaan jawaban di mana peserta didik dengan nilai terendah pada nomor empat tidak menyatakan adanya tarian diiringi lagu tradisional, pakaian adat sedangkan peserta didik dengan nilai tertinggi menyatakan jawaban lengkap tarian adat, asal tarian, diiringi lagu tradisional dan ada gerakan khas dalam tarian sebagai perbedaannya.

5. Perbandingan Jawaban Peserta Didik Pada Soal Nomor Lima.

5. Apa yang dapat kamu lakukan sebagai siswa untuk menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 Jawaban : sebagai siswa, saya akan menghormati budaya orang lain, tidak mengejek budaya orang lain, dan mengikuti kegiatan budaya.
- 7.5

Gambar 13 Soal Nomor Lima Peserta Didik Nilai Terendah

5. Apa yang dapat kamu lakukan sebagai siswa untuk menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 Jawaban : menghormati perbedaan suku dan agama, tidak mengejek budaya orang lain, dan mengikuti kegiatan budaya.
- 7.5
 7.5
 7.5
 22.5

Gambar 14 Soal Nomor Lima Peserta Didik Nilai Tertinggi

Berdasarkan gambar di atas dapat dibandingkan hasil jawaban soal nomor lima pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia peserta didik nilai terendah dan tertinggi. Terlihat perbedaan jawaban di mana peserta didik dengan nilai terendah pada nomor lima menyatakan masih kurang tepat tidak membedakan suku, belajar, dan tidak mengejek

tradisi lain. sedangkan peserta didik dengan nilai tertinggi menyatakan mengikuti kegiatan budaya, tidak mengolok budaya lain, menerima perbedaan suku dan budaya menghormati tradisi teman dan saling tolong menolong tanpa memandang perbedaan.

Berdasarkan seluruh hasil analisis, baik dari uji statistik maupun perbandingan jawaban peserta didik, menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *canva*, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari nilai rata – rata *posttest* sebesar 77,70 yang termasuk dalam katagori cukup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan media *canva* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran *Canva* ditinjau dari prestasi belajar siswa serta perbedaan hasil nilai rata-rata tes pada materi keberagaman budaya Indonesia peserta didik kelas IV B SD Negeri 004 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2025/2026. Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen serta kelayakan media dan materi oleh ahli, yaitu guru kelas IV SD Negeri 004 Samarinda Utara dan Dosen Program Studi Teknik Informatika UWGM. Hal ini bertujuan agar instrumen dan media yang digunakan benar-benar layak sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat dipercaya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukkan efektivitas penggunaan media canva dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV B SD Negeri 004 Samarinda Utara. Data tersebut dianalisis melalui beberapa tahapan, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Pada tahap awal, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,166 dan posttest sebesar 0,303, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa data telah memenuhi asumsi normalitas sehingga layak digunakan dalam analisis statistik parametrik.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga data dinyatakan tidak homogen. Meskipun demikian, hal tersebut tidak menjadi hambatan dalam penelitian ini, karena desain yang digunakan adalah *One Group Pretest – Posttest* yang hanya melibatkan satu kelompok. Oleh karena itu, uji homogenitas tidak menjadi syarat utama, sehingga analisis tetap dapat dilanjutkan.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan *uji One Sampel t – test* dan *Paired Sampel t – test*. Hasil uji *One Sampel t – test* menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel serta nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Hal ini

menunjukkan bahwa rata – rata hasil belajar siswa telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70.

Selain itu, hasil Uji *Paired Sampel t – test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini dibuktikan dengan nilai *t* hitung sebesar 11, 678 yang lebih besar dari *t* tabel sebesar 2, 056, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya media canva dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut mencerminkan adanya peningkatan prestasi akademik siswa, yaitu tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan melalui capaian nilai. Prestasi akademik tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi belajar. penggunaan media pembelajaran canva yang menarik secara visual mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hajar, dkk., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Selain itu, temuan penelitian ini juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Mayer & Fiorella, 2022) yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks gambar, dan desain visual yang menarik dapat membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih efektif. Dalam konteks ini, canva sebagai

media berbasis visual mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian meningkatnya pemahaman tersebut, maka prestasi akademik siswa juga mengalami peningkatan .

Peningkatan motivasi belajar yang timbul oleh penggunaan media canva yang berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik seperti berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan pendapat. Keaktifan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Lamappapoleonro, dkk., 2024).

Efektivitas penggunaan media Canva dalam penelitian ini juga dapat dilihat dari indikator efektivitas media pembelajaran menurut yaitu kesesuaian (Bakara, 2023)n dengan tujuan pembelajaran, kepraktisan penggunaan, keterampilan guru, kesesuaian dengan karakteristik siswa, serta mutu teknis media. Canva memenuhi indikator tersebut karena mudah digunakan, fleksibel, menarik secara visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep, motivasi belajar, serta prestasi belajar siswa. Oleh

karena itu, media canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Canva Ditinjau Dari Prestasi Belajar Siswa Di Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sd Negeri 004 Samarinda Utara” tentunya memiliki keterbatasan . adapun keterbatasan – keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest–posttest*. Meskipun desain ini efektif untuk mengamati perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan utama adalah tidak adanya kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga sulit untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan yang diberikan. Selain itu, kemungkinan adanya pengaruh faktor eksternal, seperti kondisi lingkungan belajar maupun pengalaman siswa di luar proses pembelajaran, juga dapat memengaruhi hasil *posttest*.

Selain itu, desain ini juga rentan terhadap efek pengukuran, yaitu kemungkinan siswa menjadi lebih terbiasa atau lebih siap dalam mengerjakan *posttest* karena telah terlebih dahulu mengerjakan *pretest* dengan materi serupa. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan skor yang bukan berasal

dari keberhasilan perlakuan, tetapi karena efek pengulangan soal atau peningkatan kepercayaan diri peserta didik terhadap format soal.

Keterbatasan lain muncul dari penggunaan instrumen tes tulis sebagai alat pengukuran data. Instrumen ini lebih menekankan pada hasil, bukan proses berpikir siswa secara mendalam Akibatnya, beberapa aspek dari kemampuan pembelajaran IPAS penalaran yang muncul dalam diskusi kelompok, tidak terekam secara komprehensif dalam data kuantitatif yang dikumpulkan.

Keterbatasan juga terdapat pada jumlah dan karakteristik sampel. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok dari satu sekolah . sehingga hasil penelitian belum dapat secara luas ke populasi yang lebih besar .

Keterbatasan juga terdapat pada teknologi yang dimiliki sekolah yang akibatnya pembelajaran menggunakan media canva yang harus di tampilkan kepada peserta didik menjadi kurang efektif.

Dengan beberapa keterbatasan, maka dapat dikatakan ini sebagai kekurangan dari penelitian yang peneliti laksanakan. Akan tetapi, penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu kesimpulan yang sementara ini dapat diuji kelayakannya. Jadi hasil dari penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran canva efektif ditinjau dari prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV B di Sd Negeri 004 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2025/2026 sehingga untuk hipotesis yang peneliti ajukan dapat diterima.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV B SD Negeri 004 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar yang mencapai 77,70 dan telah melampaui kriteria ketuntasan, serta lebih dari 75% peserta didik mencapai nilai di atas standar yang ditetapkan. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dari rata-rata 48,41 menjadi 77,70 setelah penggunaan media *Canva*. Dengan demikian, *Canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

B. Implikasi

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva merupakan alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran IPAS. Penggunaannya mempermudah peserta didik memahami materi melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan partisipasi aktif. Dengan demikian, media Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek psikologis peserta didik, seperti rasa ingin tahu dan keterlibatan dalam pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, guru terlebih dahulu memahami cara penggunaan dan pengembangan media tersebut agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru disarankan untuk memaksimalkan penggunaan media canva agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam penelitian sejenis. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media canva pada materi atau mata pelajaran lain serta menggunakan desain penelitian yang lebih variatif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya canva, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2020). Efektivitas media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 274–282.
- Agustiyani, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri, D. (2024). Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195. <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research in educational research. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Asman, A. A., Nofrianto, A., Siska, M. P., Rafulta, E., & Amri, M. A. (2024). Telaah keterampilan berpikir evaluasi (C5) siswa SMA dalam menyelesaikan soal statistika. *Jurnal Aksioma*, 15(3), 315–325.
- Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 205–212
- Pakaya, I., & Hakeu, R. (2023). Kurikulum Merdeka sebagai pengganti Kurikulum 2013 dalam meningkatkan kemandirian dan kreativitas peserta didik. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>
- Diniarti, N., & Sulianto, J. (2023). Validitas dan reliabilitas instrumen *critical thinking* pada pemanfaatan media SIGUPIS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 17(1), 53–58.
- Fanani, A., Kholidah, N. D., Azmy, B., & Wardani, I. S. (2025). Response and learning outcomes of Digital Forest Predator Game (DFPG) implementation in elementary school. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(4), 780–790. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i4.2279>
- Fitriyah, A., Dzulkarami, D., & Jannah, S. W. (2024). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(3), 51–61
- Gosselin, R. D. (2024). Testing for normality: a user's (cautionary) guide. *Laboratory Animals*, 58(5), 433–437. <https://doi.org/10.1177/00236772241276808>
- Hajar, O., Kasiyun, S., & Susanto, R. U. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 6404–6413.
- Hasil, T., Sosiologi, B., & Sman, D. I. (2025). Hasil belajar sosiologi siswa di

- SMAN 1. Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 10(3), 228–237. *hipotesis*. (n.d.).
- Huda, M. M. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV semester II di MIN 7 Nganjuk. *Skripsi*. IAIN Kediri. <https://etheses.iainkediri.ac.id/14757/>
- Hutauruk, D. (2024 .). *No Title* (matias julyus fika Sirait (Ed.)). yayasan kita menulis.
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 179–187.
- Lamappapoleonro, U., Botto, K., & Puangrimaggalatung, U. (2024). *pendidikan sekolah dasar* 2(2), 88–94.
- Marto, H., & Yulianti. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Informatika Di Smk Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(20), 18–24.
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., Sutarja, M. C., & Ipa, P. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(3), 2654–4210.
- Materi, P., Sifat, S., Datar, B., Kelas, D. I., Rahmatika, R., Suptiatna, M. N., & Diyanti, I. E. (2024). 1 , 2 , 3 , 4. 09(September).
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). *Introduction to Multimedia Learning**. 3–16.
- Melia, K., Sari, I., Sriartha, I. P., & Suastika, I. N. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Literasi Keuangan Siswa Di Sma Negeri 1 Gianyar Pendahuluan*. 10, 335–351.
- Menulis, K., & Undangan, S. (2023). *Volume 03 (4), December 2023* <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. 03(57), 869–884.
- Mona, S., & Yunita, P. (2021). Factors Related To Achievement Student Learning. *Menara Ilmu*, 15(2), 117–125.
- Nafisah, L., & Setyarsih, W. (2024). *Keterlaksanaan Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Al- Qur ' an Pada Materi Pemanasan Global*. 13(1), 57–62.
- Ritonga, A., Saragih, E. L., Purba, G. A., Sarinah, P. P., Damanik, R. N., & Azmi, F. A. (2025). Penerapan distribusi normal dalam pengukuran tinggi badan mahasiswa FMIPA Universitas Negeri Medan tahun 2024. *Jurnal Statistika Pendidikan*,
- OECD. (2023). PISA 2022 Results,Factsheets,. *Factsheets*, 1, 29. <https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume->

i_53f23881-en

- Pangesti, A., Mahanani, P., & Ahdhianto, E. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Materi Mensyukuri Keberagaman dengan Penguatan Sikap Kemandirian Siswa Kelas IV*. 2(9), 819–830. <https://doi.org/10.17977/um065v2i92022p819-830>
- Pangestoeti, W., Ramadhani, B., & Syalsabila, K. D. (2024). *Keanekaragaman Masyarakat Indonesia*. 1(June), 77–80.
- PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR _ *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*. (n.d.).
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Pratiwi, A., Azhura, F., Husna, M., Hilda, M., & Azhari, S. (2023). *Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. 1(2), 53–59.
- Rambang, N., Konseling, B., & Palembang, U. P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1120–1123.
- Ramdani, P. (2024). *Perspekif Guru Terhadap Pembelajaran Yang Efektif Dalam Pembelajaran IPAS (IPA dan SOSIAL) di Sekolah Dasar*. 04(01). <https://doi.org/10.51700/almutaliyah>.
- Riset, J., Pendidikan, I., & Winandika, G. (2024). *Efforts to Increase Students ' Curiosity and Learning Achievement IPAS in Grade IV Natural Phenomena Material*. 4(4), 154–164. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1l.xxxx>
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Pendidikan Tambusai*, 8(2012), 51329–51337.
- Sari, D. S., Astuti, D. S., & Pontianak, I. P. (2024.). *Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya*. 5(2), 1064–1070.
- Shodiq, A., Barriroh, H., & Alimah, N. (n.d.). *Pengembangan Instrumen dan Rubrik Penilaian Untuk Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah*.

- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Suparno, Agnesia Hartini, A. S. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Vii C. *Jurnal PEKAN*, 7(1), 63–77.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. 3(1), 1–12.
- Susiawati, I., & Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Syafi'i, A., Rapi, M., Tarbiyah, F., Ilmu, D., Uin, K., & Makassar, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 14(1), 52–70. <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>
- Yustira, A., Wahab, L., Nuraini, H., Banat, A., Husyain, M., Pd, R. M., Wiranta, E., Siahaan, B., & Pd, M. (2024.). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Definisi Operasional Variabel Media Canva

No.	Ahli	Definisi
1.	(Wardhanie, dkk.,2021)	Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar melalui tampilan visual serta melatih keterampilan visual siswa.
2.	(fitriyah, dkk.,2024)	Canva adalah aplikasi berbasis internet yang menyediakan berbagai fitur desain untuk membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan minat belajar siswa.
3.	(Agustiyani, dkk.,2024)	Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, poster, dan grafik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

4.	(Pelangi, 2020)	Canva adalah aplikasi desain yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai media pembelajaran secara cepat dengan bantuan template yang menarik dan mudah digunakan.
5.	(Hidayah, 2022)	Canva sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan ketertarikan siswa, memudahkan pemahaman materi, serta mengembangkan kreativitas peserta didik.
Kesimpulan		Media canva merupakan aplikasi berbasis digital yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat, kreativitas, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Definisi Operasional Variabel Prestasi Belajar

No.	Ahli	Definisi
1.	(Mona & Yunita, 2021)	Pestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan yang dicapai siswa dalam bentuk nilai atau skor tertentu.
2.	(Muarrofatin, 2021)	Prestasi belajar adalah hasil dan usaha, latihan, dan pengalaman belajar yang diperoleh seseorang selama proses pembelajaran.
3.	(Sebastian, 2022)	Prestasi belajar merupakan keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan yang ditunjukkan melalui hasil tes atau nilai yang diberikan oleh guru.
4.	(Slameto, dkk., 2021)	Pestasi belajar adalah hasil yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang mencerminkan keberhasilan siswa dalam belajar.

5.	(Kasmianti, dkk.,2021)	Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menunjukkan tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari
Kesimpulan		Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui nilai atau skor sebagai indikator keberhasilan dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Lampiran 2 Validitas Instrumen Ahli Soal

Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk kevalidatan instrumen soal pembelajaran IPAS peserta didik.

Petunjuk

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu guru mengukur mengenai soal Esay yang disajikan untuk mengetahui prestasi belajar siswa.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan penilaian untuk setiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) dalam kolom skala penilaian dengan kriteria.

1= tidak valid

2= kurang valid

3= Cukup valid

4= valid

5= Sangat valid

3. Berikan tanda centang (✓) dalam kolom skala penilaian instrumen dengan kriteria sebagai berikut :

LD = layak digunakan

LDR= layak Digunakan Dengan Revisi

TLD = Tidak Layak Digunakan

4. Saran Bapak/ ibu silahkan ditulis pada bagian yang telah disediakan

Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian butir soal dengan materi						
1.	Soal sesuai dengan materi pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 004 Samarinda Utara.					
2.	Permasalahan yang disajikan merupakan soal – soal untuk mengukur pengetahuan IPAS peserta didik.					
3.	Soal menggunakan stimulus yang menarik.					
4.	Soal mengukur level kognitif penalaran (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis)					
5.	Petunjuk soal jelas dan tidak menimbulkan makna ganda					
6.	Tidak rutin (tidak familiar) dan mengusung kebaruan					
B. Bahasa						
7.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah tata bahasa yang benar					
8.	Penggunaan kalimat sederhana dan komunikatif					
9.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda					
10.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik					
	Total Skor					
	Kesimpulan penelitian	LD		LDR	TDR	

Sumber (Diniarti & Sulianto, 2023)

--

Komentar / saran

Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak untuk diuji cobakan

☐

Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

☐

Tidak layak untuk diuji cobakan

☐

Samarinda

Validator

Nama

NIP

A. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian butir soal dengan materi						
1.	Soal sesuai dengan materi pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 004 Samarinda Utara.				✓	
2.	Permasalahan yang disajikan merupakan soal – soal untuk mengukur pengetahuan IPAS peserta didik.				✓	
3.	Soal <i>menggunakan stimulus</i> yang menarik.				✓	
4.	Soal mengukur level kognitif penalaran (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis)				✓	
5.	Petunjuk soal jelas dan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
6.	Tidak rutin (tidak familiar) dan mengusung kebaruan				✓	
B. Bahasa						
7.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah tata bahasa yang benar				✓	
8.	Penggunaan kalimat sederhana dan komunikatif				✓	
9.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
10.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik				✓	
Total Skor		40				
	Kesimpulan penelitian	LD	✓	LDR	TDR	

Sumber (Diniarti & Suliarto, 2023)

B. Saran Validator

Layak untuk di uji cobakan

Komentar / saran

Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak untuk diuji cobakan

☒

Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

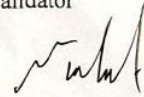
☐

Tidak layak untuk diuji cobakan

☐

Samarinda, 25 februari 2026

Validator



Nur Hafizah, S.Pd

NIP

A. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian butir soal dengan materi						
1.	Soal sesuai dengan materi pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 004 Samarinda Utara.					√
2.	Permasalahan yang disajikan merupakan soal – soal untuk mengukur pengetahuan IPAS peserta didik.					√
3.	Soal menggunakan stimulus yang menarik.					√
4.	Soal mengukur level kognitif penalaran (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis)					√
5.	Petunjuk soal jelas dan tidak menimbulkan makna ganda					√
6.	Tidak rutin (tidak familiar) dan mengusung kebaruan					√
B. Bahasa						
7.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah tata bahasa yang benar					√
8.	Penggunaan kalimat sederhana dan komunikatif					√
9.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda					√
10.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik					√
Total Skor						
Kesimpulan penelitian		LD		LDR	TDR	
		√				

Sumber (Diniarti & Sulianto, 2023)

B. Saran Validator

Sangat bagus

Komentar / saran

Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak untuk diuji cobakan

☒

Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

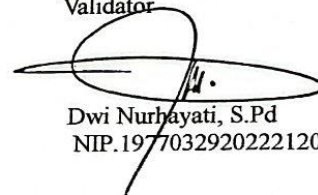
☐

Tidak layak untuk diuji cobakan

☐

Samarinda, 3 April 2026

Validator



Dwi Nurhayati, S.Pd
NIP.1977032920222120004

Lampiran 3 Lembar Validitas Ahli Media

Judul :

Mata Pelajaran :

Penyusun

Petunjuk :

1. Lembar Validitas Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis media *canva* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas IV.
2. Pendapat, kritik, komentar, penilaian, dan saran Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan saran respon pada setiap pertanyaan dengan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.
3. Keterangan skala penilaian:
5= Sangat Sesuai / Sangat Baik
4= Sesuai / Baik
3= Cukup sesuai / Cukup baik
2= Kurang sesuai/ Kurang baik
1= Sangat Kurang sesuai/ Sangat kurang baik

No.	Aspek	Pertanyaan	Skala Penilaian				
1.	Kemudahan penggunaan dan Navigasi	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
2.		Media dapat di pasang (install) dengan mudah					
3.		Media pembelajaran mudah dibagikan kepada siswa melalui tautan					
4.		Navigasi pada media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan fungsi yang ditetapkan					
5.		Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan lancar tanpa hambatan teknis					
6.	Tampilan Visual	Tampilan desain media pembelajaran menarik perhatian siswa					
7.		Tata letak menu dan elemen pada media pembelajaran tersusun rapi					

8.		Teks, gambar, dan konten pada media pembelajaran di sajikan rapi					
9.		Pemilihan warna pada media pembelajaran menarik dan sesuai					
10.		Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran sesuai					
11.		Teks pada media pembelajaran mudah di baca dan jelas					
12.		Proporsi ukuran gambar pada media pembelajaran seimbang dan sesuai					
13.	Integrasi media	Tombol navigasi pada media pembelajaran merespons dengan cepat saat digunakan					
14.		Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran mendukung isi materi.					

15.		Video disajikan dalam media pembelajaran mendukung isi materi					
16.	Manfaat media	Media pembelajaran dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik					
17.		Media pembelajaran membantu siswa memahami materi pembelajaran					
18.		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					
Total Skor							
Kesimpulan penilaian			LD	LDR	TDR		

Sumber (Pangesti,dkk., 2022)

A. Saran Validator

--

B. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak untuk diuji cobakan

☐

Layak untuk diuji cobakan dengan revisis sesuai saran

☐

Tidak layak untuk diuji cobakan

☐

Samarinda

Validator

Nama

NIP

A. Penilai Media

No.	Aspek	Pertanyaan	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemudahan penggunaan dan Navigasi	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah		✓			
2.		Media dapat di pasang (install) dengan mudah		✓			
3.		Media pembelajaran mudah dibagikan kepada siswa melalui tautan		✓			
4.		Navigasi pada media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan fungsi yang ditetapkan		✓			
5.		Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan lancar tanpa hambatan teknis		✓			
6.	Tampilan Visual	Tampilan desain media pembelajaran menarik perhatian siswa		✓			
7.		Tata letak menu dan elemen pada media pembelajaran tersusun rapi		✓			
8.		Teks, gambar, dan konten pada media pembelajaran di sajikan rapi		✓			
9.		Pemilihan warna pada media pembelajaran menarik dan sesuai		✓			
10.		Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran sesuai		✓			
11.		Teks pada media pembelajaran mudah di baca dan jelas		✓			
12.		Proporsi ukuran gambar pada media pembelajaran seimbang dan sesuai		✓			

13.	Integrasi media	Tombol navigasi pada media pembelajaran merespons dengan cepat saat digunakan		✓			
14.		Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran mendukung isi materi.		✓			
15.		Video disajikan dalam media pembelajaran mendukung isi materi		✓			
16.	Manfaat media	Media pembelajaran dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			
17.		Media pembelajaran membantu siswa memahami materi pembelajaran		✓			
18.		Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja		✓			
Total Skor							
Kesimpulan penilaian			LD	LDR	TDR		

Sumber (Pangesti,dkk., 2022)

B. Saran Validator

Sudah Layak dan Bisa Direkomendasikan untuk media pembelajaran

C. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak untuk diuji cobakan ☐

Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran ☒

Tidak layak untuk diuji cobakan ☐

Samarinda

Validator

[Signature]

Nama *Mr. Yudhi Rajar, S. Skom, M. S*

NIP *117105850002.*

Lampiran 4 Lembar Validitas Ahli Materi

Judul :

Mata Pelajaran :

Penyusun

Petunjuk :

1. Lembar validitas instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis media Canva yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SD .
2. Pendapat, kritik, komentar, penilaian, dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka
3. Keterangan skala penilaian :

5= sangat sesuai / sangat baik

4 = sesuatu / baik

3= cukup sesuai/ cukup baik

2= kurang sesuai / kurang baik

1= sangat kurang sesuai /sangat kurang baik
4. Berikan tanda centang (✓) dalam kolom skala penilaian dengan kriteria sebagai

berikut

LD= Layak diuji cobakan

LDR= Layak diujikan dengan revisi

TLD= Tidak layak untuk diujicobakan

5. Komentar atau saran bapak/ibu dimohon dituliskan pada kolom yang tersedia sebagai bahan perbaikan dan peningkatan kualitas kelayakan pembelajaran IPAS ini terima kasih atas waktu dan kesediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar validitas ini.

A. Instrumen Penilaian

No.	Aspek	Pertanyaan	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	
1.	Relevansi Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TAPI mata pelajaran IPAS kelas IV					
2.		Materi yang disajikan sesuai dengan mata pelajaran IPAS kelas IV					
3.		Materi yang disajikan menyesuaikan dengan kurikulum merdeka					

4.	Penyajian materi	Kejelasan penyampaian dan kebenaran materi					
5.		Materi yang disajikan disusun dengan menarik					
6.		Cakupan materi yang disajikan lengkap					
7.		Materi yang disajikan benar					
8.		Materi yang disajikan secara tersusun					
9.	Latihan mandiri dan tata bahasa	Tingkat kesulitan soal yang disusun bervariasi					
10.		Kesesuaian soal latihan dengan isi materi					
11.		Istilah – istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang IPAS kelas IV					
12.		Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami					

		oleh siswa SD					
13.	Efek bagi strategi pembelajaran	Media dapat membantu siswa dalam mempelajari materi bangun datar					
14.		Media pembelajara n mempermudah siswa menerapkan konspe materi pelajaran					
15.		Media pembelajara n dapat mendukung siswa untuk dapat belajar IPAS					
Total Skor							
Kesimpulan penilaian			LD		LD R	TDR	

Sumber (Pangesti,dkk., 2022)

B. Saran Validator

C. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak Untuk di uji cobakan

☐

Layak di uji coba kan dengan Revisi sesuai saran

☐

Tidak layak diuji cobakan

☐

Samarinda,
Validator

5. Komentar atau saran bapak/ibu dimohon dituliskan pada kolom yang tersedia sebagai bahan perbaikan dan peningkatan kualitas kelayakan pembelajaran IPAS ini terima kasih atas waktu dan kesediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar validitas ini.

A. Instrumen Penilaian

No.	Aspek	Pertanyaan	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Relevans Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TAPI mata pelajaran IPAS kelas IV		✓			
2.		Materi yang disajikan sesuai dengan mata pelajaran IPAS kelas IV		✓			
3.		Materi yang disajikan menyesuaikan dengan kurikulum merdeka		✓			
4.	Penyajian materi	Kejelasan penyampaian dan kebenaran materi		✓			
5.		Materi yang disajikan disusun dengan menarik		✓			
6.		Cakupan materi yang disajikan lengkap		✓			
7.		Materi yang disajikan benar		✓			
8.		Materi yang disajikan secara tersusun		✓			
9.	Latihan mandiri dan tata bahasa	Tingkat kesulitan soal yang disusun		✓			

		bervariasi					
10.		Kesesuaian soal latihan dengan isi materi		✓			
11.		Istilah – istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang IPAS kelas IV		✓			
12.		Bahasa yang <i>digunakan</i> mudah untuk dipahami oleh siswa SD		✓			
13.	Efek bagi strategi pembelajaran	Media dapat membantu siswa dalam mempelajari materi bangun datar		✓			
14.		Media pembelajaran mempermudah siswa menerapkan konse materi pelajaran		✓			
15.		Media pembelajaran dapat mendukung siswa untuk dapat belajar IPAS		✓			
Total Skor			60				
Kesimpulan penilaian			LD ✓	LDR		TDR	

Sumber (Pangesti,dkk., 2022)

B.

Saran

Layak untuk di uji cobakan

Validator

C. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak Untuk di uji cobakan



Layak di uji coba kan dengan Revisi sesuai saran

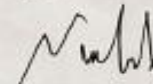


Tidak layak diuji cobakan



Samarinda, 25 februari 2026

Validator



Nur hafizah, S.Pd.

NIP:

bahan perbaikan dan peningkatan kualitas kelayakan pembelajaran IPAS ini terima kasih atas waktu dan kesediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar validitas ini.

A. Instrumen Penilaian

No.	Aspek	Pertanyaan	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Relevans Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TAPI mata pelajaran IPAS kelas IV	√				
2.		Materi yang disajikan sesuai dengan mata pelajaran IPAS kelas IV	√				
3.		Materi yang disajikan menyesuaikan dengan kurikulum merdeka	√				
4.	Penyajian materi	Kejelasan penyampaian dan kebenaran materi	√				
5.		Materi yang disajikan disusun dengan menarik	√				
6.		Cakupan materi yang disajikan lengkap	√				
7.		Materi yang disajikan benar	√				
8.		Materi yang disajikan secara tersusun	√				

9.	Latihan mandiri dan tata bahasa	Tingkat kesulitan soal yang disusun bervariasi	√				
10.		Kesesuaian soal latihan dengan isi materi	√				
11.		Istilah – istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang IPAS kelas IV	√				
12.		Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami oleh siswa SD	√				
13.	Efek bagi strategi pembelajaran	Media dapat membantu siswa dalam mempelajari materi bangun datar	√				
14.		Media pembelajaran mempermudah siswa menerapkan konsep materi pelajaran	√				
15.		Media pembelajaran dapat mendukung siswa untuk dapat belajar IPAS	√				
Total Skor							
Kesimpulan penilaian			LD √	LDR	TDR		

Sumber (Pangesti,dkk., 2022)

B. Saran Validator

Sangat bagus dan baik

C. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom sesuai kesimpulan

Layak Untuk di uji cobakan

☒

Layak di uji coba kan dengan Revisi sesuai saran

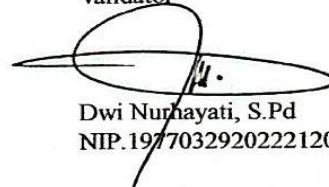
☐

Tidak layak diuji cobakan

☐

Samarinda, 3 April 2026

Validator



Dwi Nurhayati, S.Pd

NIP.1977032920222120004

Lampiran 5 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026

IPAS KELAS IV

INFORMASI UMUM		
B. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	:	Parida Nur
Nama Sekolah	:	SDN 004 Samarinda Utara
Tahun Penyusunan	:	2026
Modul Ajar	:	IPAS (Keberagaman Budaya Indonesia)
Fase/Kelas	:	B / IV (Empat)
Alokasi Waktu	:	(2x35) Pertemuan 1
Pendekatan	:	Mindful – Meaningful – Jouful
C. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
Peserta didik mampu memahami keberagaman budaya Indonesia serta menunjukkan sikap menghargai dan melestarikan budaya sebagai identitas bangsa.		
D. Tujuan Pembelajaran		
1. Menjelaskan pengertian kekayaan budaya Indonesia. 2. Mengidentifikasi contoh rumah adat di Indonesia. 3. Menyebutkan fungsi pakaian adat di Indonesia.		
E. Profil Pelajar Pancasila		
1. Berkebinekaan Global. 2. Gotong Royong. 3. Bernalar Kritis.		

4. Kreatif. 5. Berakhlak Mulia.
F. PRAKTIK PEDAGOGIK
Model : Problem Based Learning (PBL) Metode : Diskusi, Tanya jawab, Presentasi
G. MODEL PEMBELAJARAN
Model : Problem Based Learning (PBL) Metode : Diskusi, tanya jawab, dan presentasi
H. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN
1. Lingkungan kelas nyaman dan kolaboratif. 2. Siswa saling menghargai perbedaan pendapat. 3. Guru memberikan apresiasi positif.
I. PEMANFAATAN DIGITAL
1. Guru menggunakan Canva untuk menampilkan materi. 2. Menampilkan gambar rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan musik. 3. Video singkat tentang keberagaman budaya Indonesia.
J. LANGKAH PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1 Materi : pengertian keberagaman Budaya, Rumah Adat dan Pakaian adat Alokasi : 2x35 Menit 1. Kegiatan awal (<i>Mindful</i>) • Guru memberikan apersepsi melalui gambar budaya di canva. • Guru memberikan panduan menarik nafas 1 menit untuk fokus. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kegiatan Inti (<i>Sintaks PBL</i>) Sintaks 1 Orientasi Masalah • Guru menyajikan permasalahan tentang pelestarian budaya. “ ada siswa yang mengatakan pakaian adat daerah lain terlihat aneh sehingga tidak perlu dipelajari. Bagaimana pendapat kalian? Sintaks 2 Mengorganisasi • Siswa dibagi menjadi kelompok dan menerima LKPD Sintaks 3 Penyelidikan • Siswa mengidentifikasi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik, manfaat budaya, dan sikap menjaga budaya. Sintaks 4 Presentasi

- Kelompok mempresentasikan hasil diskusi Sintaks 5 evaluasi
- Guru memberikan penguatan dan klarifikasi
- 3. Kegiatan penyelidikan
Siswa mengidentifikasi (pengertian kekayaan budaya, contoh rumah adat dan fungsi pakaian adat).
- 4. Kegiatan 4 presentasi
Kelompok mempresentasikan hasil diskusi
- 5. Kegiatan 5 Evaluasi
Guru memberikan penguatan dan klarifikasi konsep
- 6. Kegiatan penutup
 - Guru memberikan refleksi pembelajaran
 - Guru menyimpulkan materi
 - Doa dan salam

E. Asessmen

- Asessmen Diagnostik
Siswa dapat menyebutkan kekayaan budaya Indonesia .
- Asessmen Formatif
Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang kekayaan budaya Indonesia
Siswa dapat mengerjakan soal LKPD
- Asessmen Sumatif
Lembar LKPD
Tes lisan menyebutkan kekayaan budaya Indonesia

F. REFLEKSI

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ?
- Apakah seluruh bpeserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias ?
- Kesulitan apa yang di alami ?
- Langkah apa yang di perlukan untuk memperbaiki proses belajar ?

Peserta Didik

- Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini ?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut ?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan ?
Bantuan seperti apa yang kamu harapkan
- Hal apa yang membuatmu bersemangat belajar hari ini ?

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik

yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru

LAMPIRAN

BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Materi keberagaman Budaya Indonesia Keberagaman Budaya Indonesia merupakan hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang diwariskan secara turun – temurun dan menjadi identitas bangsa. Contoh rumah adat, pakaian adat, tarian adat daerah, dan alat musik tradisional.

B. LKPD

Aktivitas 1

Pertanyaan:

1. menurut pendapatmu, apa arti keberagaman budaya?

Jawab: _____

2. perhatikan contoh berikut: Rumah Gadang berasal dari Sumatra Barat. Sekarang tuliskan 2 contoh rumah adat lainnya beserta daerah asalnya?

Jawab: _____

3. Diskusikan dengan temanmu.
Dalam kegiatan apa saja pakaian adat biasanya digunakan? sebutkan minimal 2.

Jawab: _____

4. pilih satu tarian daerah yang kamu ketahui.
Tuliskan ciri - ciri tarian tersebut?

Jawab: _____

5. Diskusikan bersama kelompokmu.
tuliskan contoh kegiatan di sekolah yang dapat membantu melestarikan budaya Indonesia?

Jawab: _____

C. GLOSARIUM

Budaya : hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam kehidupan masyarakat.

Keberagaman budaya : adalah berbagai bentuk budaya yang menjadi identitas suatu bangsa.

Rumah adat : Rumah tradisional khas daerah tertentu.

Pakaian adat : busana tradisional yang digunakan pada acara adat.

D. DAFTAR PUSTAKA

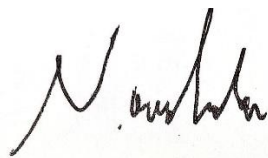
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022a). *Buku panduan guru IPAS kelas IV SD Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022b). *Buku siswa IPAS kelas IV SD Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Sani, R. A. (2023). *Pembelajaran berbasis problem based learning*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, A. (2022). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Guru Kelas



Nur Havizah. S.Pd

Samarinda, 27 Februari 2026

Peneliti



Parida Nur
NPM : 2286206011

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Endang Hindriastuti, S.Pd

NIP. 19690806 199210 2 002

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026

IPAS KELAS IV B

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	:	Parida Nur
Nama Sekolah	:	SDN 004 Samarinda Utara
Tahun Penyusunan	:	2026
Modul Ajar	:	IPAS (Keberagaman Budaya Indonesia)
Fase/Kelas	:	B / IV (Empat)
Alokasi Waktu	:	(2x35) Pertemuan 2
Pendekatan	:	Mindful – Meaningful – Jouful
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
Peserta didik mampu memahami keberagaman budaya Indonesia serta menunjukkan sikap menghargai dan melestarikan budaya sebagai identitas bangsa.		
C. Tujuan Pembelajaran		
1. Menjelaskan ciri- ciri tarian adat. 2. Mengelompokkan alat musik tradisional berdasarkan cara memainkannya. 3. Menunjukkan sikap peduli terhadap pelestarian budaya.		
D. Profil Pelajar Pancasila		
1. Berkebinekaan Global. 2. Gotong Royong. 3. Bernalar Kritis.		

4. Kreatif. 5. Berakhlak Mulia.
E. PRAKTIK PEDAGOGIK
Model : Problem Based Learning (PBL) Metode : Diskusi, Tanya jawab, Presentasi
F. MODEL PEMBELAJARAN
Model : Problem Based Learning (PBL) Metode : Diskusi, tanya jawab, dan presentasi
G. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN
1. Lingkungan kelas nyaman dan kolaboratif. 2. Siswa saling menghargai perbedaan pendapat. 3. Guru memberikan apresiasi positif.
H. PEMANFAATAN DIGITAL
1. Guru menggunakan Canva untuk menampilkan materi. 2. Menampilkan gambar rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan musik. 3. Video singkat tentang keberagaman budaya Indonesia.
I. LANGKAH PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2 Materi : Tarian adat, Alat musik tradisional, dan Sikap melestarikan budaya Alokasi : 2x35 Menit 1. Kegiatan awal (<i>Mindful</i>) 10 menit - Guru mereview kembali materi sebelumnya. - Guru mengajak menarik nafas 1 menit - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kegiatan Inti (<i>Sintaks PBL</i>) 50 menit - Sintaks 1 Orientasi Masalah - Guru menyajikan permasalahan tentang “ saat pentas seni, ada siswa yang menertawakan tarian daerah temannya. Apa sikap yang seharusnya dilakukan?” - Sintaks 2 Mengorganisasi - Siswa dibagi menjadi kelompok dan menerima LKPD - Sintaks 3 Penyelidikan - Siswa mengidentifikasi ciri – ciri tarian adat, alat musik tradisional berdasarkan cara memainkan, manfaat budaya dan sikap menjaga budaya. - Sintaks 4 Presentasi - Kelompok mempresentasikan hasil diskusi

Sintaks 5 evaluasi Guru memberikan penguatan dan klarifikasi 3. Kegiatan penutup • Guru memberikan refleksi pembelajaran • Guru menyimpulkan materi • Doa dan salam
E. Asessmen • Asessmen Diagnostik Siswa dapat menyebutkan kekayaan budaya Indonesia . • Asessmen Formatif Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang kekayaan budaya Indonesia Siswa dapat mengerjakan soal LKPD • Asessmen Sumatif Lembar LKPD Tes lisan menyebutkan kekayaan budaya Indonesia
F. REFLEKSI Guru • Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ? • Apakah seluruh bpeserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias ? • Kesulitan apa yang di alami ? • Langkah apa yang di perlukan untuk memperbaiki proses belajar ? Peserta Didik • Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini ? • Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut ? • Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan ? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan • Hal apa yang membuatmu bersemangat belajar hari ini ?
F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru
LAMPIRAN
BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Materi keberagaman Budaya Indonesia Keberagaman Budaya Indonesia merupakan hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang diwariskan secara turun – temurun dan menjadi identitas bangsa. Contoh rumah adat, pakaian adat, tarian adat daerah, dan alat musik tradisional.

K. LKPD

Aktivitas 1

Pertanyaan:

1. menurut pendapatmu, apa arti keberagaman budaya?

Jawab: _____

2. perhatikan contoh berikut: Rumah Gadang berasal dari Sumatra Barat. Sekarang tuliskan 2 contoh rumah adat lainnya beserta daerah asalnya?

Jawab: _____

3. Diskusikan dengan temanmu.
Dalam kegiatan apa saja pakaian adat biasanya digunakan? sebutkan minimal 2.

Jawab: _____

4. pilih satu tarian daerah yang kamu ketahui.
Tuliskan ciri - ciri tarian tersebut?

Jawab: _____

5. Diskusikan bersama kelompokmu.
tuliskan contoh kegiatan di sekolah yang dapat membantu melestarikan budaya Indonesia?

Jawab: _____

L. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022a). *Buku panduan guru IPAS kelas IV SD Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

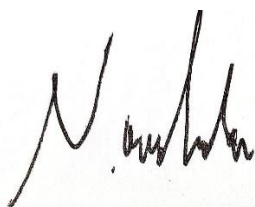
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022b). *Buku siswa IPAS kelas IV SD Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Sani, R. A. (2023). *Pembelajaran berbasis problem based learning*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, A. (2022). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja

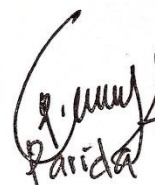
Samarinda, 27 Februari 2026

Guru Kelas



Nur Havizah. S.Pd

Peneliti



Parida Nur
NPM : 2286206011

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Lampiran 6 Kisi – Kisi Instrumen soal

Satuan pendidikan : SD

Waktu : 60 Menit

Kelas/semester : IV/2

Jumlah soal : 5 soal

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Kekayaan Budaya Indonesia

Guru bidang : Parida Nur

Tabel Kisi -Kisi Instrumen Penulisan Soal Pretest (ESSAY)

No.	Indikator soal	Materi pokok	Level kognitif	Bentuk soal	No. soal
1	Menjelaskan pengertian keberagaman budaya dengan bahasa sendiri	Pengertian keberagaman budaya	C2 memahami	Esai	1
2	Menjelaskan contoh rumah adat beserta daerah asalnya	Rumah adat	C2 memahami	Esai	2
3	Menjelaskan fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat	Pakaian adat	C3 menerapkan	Esai	3
4	Menentukan dan menjelaskan ciri – ciri tarian daerah tertentu	Tarian daerah	C3 menerapkan	Esai	4
5	Menjelaskan peran siswa dalam melestarikan keberagaman budaya Indonesia	Pelestarian budaya	C4 menganalisis	Esai	5

Kisi – Kisi Instrumen Penulisan Soal Posttest (Esai)

No.	Indikator soal	Materi pokok	Level kognitif	Bentuk soal	No. soal
1	Menjelaskan pengertian keberagaman budaya dengan bahasa sendiri	Pengertian keberagaman budaya	C2 memahami	Esai	1
2	Menjelaskan contoh rumah adat beserta daerah asalnya	Rumah adat	C2 memahami	Esai	2
3	Menjelaskan fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat	Pakaian adat	C3 menerapkan	Esai	3
4	Menentukan dan menjelaskan ciri – ciri tarian daerah tertentu	Tarian daerah	C3 menerapkan	Esai	4
5	Menjelaskan peran siswa dalam melestarikan keberagaman budaya Indonesia	Pelestarian budaya	C4 menganalisis	Esai	5

Lampiran 7 Pedoman Penskoran

PEDOMAN PENSKORAN / RUBIK PENILAIAN

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	Keterangan	Skor
1.	Menjawab soal sesuai konsep IPAS	Ketepatan konsep	Jawaban sangat tepat sesuai konsep, tidak terdapat kesalahan	4
			Jawaban tepat namun terdapat sedikit kekurangan	3
			Jawaban kurang tepat, terdapat kesalahan konsep kecil	2
			Jawaban tidak tepat atau tidak sesuai konsep	1
2.	Menjelaskan materi secara lengkap	Kelengkapan jawaban	Jawaban lengkap, mencakup seluruh poin penting	4
			Jawaban cukup lengkap namun ada poin yang belum dijelaskan	3
			Jawaban kurang lengkap, hanya sebagian poin	2
			Jawaban sangat tidak lengkap atau kosong	1
3.	Menggunakan bahasa yang jelas dan runtut	Kejelasan penulisan	Bahasa jelas, runtut, dan mudah dipahami	4
			Bahasa cukup jelas namun kurang runtut	3
			Bahasa kurang jelas dan sulit dipahami	2
			Bahasa tidak jelas/tidak terbaca	1
4.	Menjawab sesuai tuntutan soal	Kesesuaian dengan soal	Menjawab seluruh tuntutan soal dengan tepat	4
			Menjawab sebagian besar tuntutan soal	3
			Menjawab sebagian kecil tuntutan soal	2
			Tidak menjawab sesuai tuntutan soal	1

Sumber (Shodiq, dkk.,2025)

Lampiran 8 Kartu soal *Pretest***KARTU SOAL NOMOR 1****(SOAL ESAYY)**

Jenis sekolah : SD

Kurikulum : Merdeka

Kelas semester : IV /2

Guru mata Pelajaran : Parida Nur

Mata Pelajaran : IPAS

Unit Sekolah : SDN 004
Samarinda
Utara.

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan keberagaman budaya Indonesia.
Indikator soal	Menjelaskan pengertian keberagaman budaya
Materi	Pengertian Keberagaman budaya
Level Kognitif	C2 (memahami)

Soal :

- 1. menurutmu, apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya Indonesia?**

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
1	Menyebutkan bahwa keberagaman budaya adalah perbedaan budaya.	3
	Menyebutkan contoh rumah adat.	3
	Menyebutkan contoh pakaian adat.	3
	Menyebutkan contoh tarian daerah .	3
	Menyebutkan contoh bahasa daerah/ adat istiadat.	3
	Total skor	15

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menjelaskan contoh keberagaman budaya Indonesia.
Indikator soal	Menjelaskan contoh rumah adat beserta daerah asalnya.
Materi	Rumah adat
Level Kognitif	C2 (memahami)

2. Sebutkan contoh rumah adat di Indonesia dan berasal dari mana ?

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
2	Menyebutkan nama rumah adat di Indonesia dengan benar (gadang, joglo, tongkonan, honai dan lain)	5
	Menyebutkan daerah asal rumah adat (sumatra barat, jawa tengah, sulawesi selatan, papua dan lain	5
	Kesesuaian antara rumah adat dengan daerah asalnya tepat	5
	Total skor	15

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menerapkan pemahaman tentang budaya Indonesia
Indikator soal	Menjelaskan fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat.
Materi	Pakaian adat
Level Kognitif	C3 (menerapkan)

3. Jelaskan fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat?

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
3	penggunaan pakaian adat saat upacara adat	4
	penggunaan pakaian adat saat pernikahan	4
	penggunaan pakaian adat pada acara resmi	4
	penggunaan pakaian adat saat pertunjukan adat saat pertunjukan budaya	4
	penggunaan pakaian adat pada perayaan hari besar	4
	Total skor	20

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menjelaskan ciri kekayaan budaya Indonesia
Indikator soal	Menentukan ciri-ciri tarian daerah
Materi	Tarian daerah
Level Kognitif	C3 (menerapkan)

4. Sebutkan ciri – ciri dari salah satu tarian daerah yang kamu ketahui ?

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
4	Tarian daerah memiliki gerakan khas	5
	Menggunakan pakaian adat	5
	Diiringi musik Tradisional	5
	Berasal dari daerah tertentu	5
	Total skor	20

KARTU SOAL NOMOR 5
(SOAL ESAYY)

Jenis sekolah : SD

Kurikulum : Merdeka

Kelas semester : IV /2

Guru mata Pelajaran : Parida Nur

Mata Pelajaran : IPAS

Unit Sekolah : SDN 004
Samarinda
Utara.

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menganalisis peran dalam pelestarian budaya
Indikator soal	Menganalisis peran siswa dalam melestarikan budaya
Materi	Pelestarian budaya
Level Kognitif	C4 (menganalisis)

Soal :

- 5. Apa yang dapat kamu lakukan sebagai siswa untuk menghargai keberagaman budaya di Indonesia? Jelaskan**

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
5	Tidak mengejek budaya lain	7,5
	Mau belajar lain	7,5
	Mengikuti kegiatan budaya	7,5
	Menjaga persatuan	7,5
	Total skor	30

Lampiran 9 Kartu Soal *Posttest***KARTU SOAL NOMOR 1****(SOAL ESAYY)**

Jenis sekolah : SD

Kurikulum : Merdeka

Kelas semester : IV /2

Guru mata Pelajaran : Parida Nur

Mata Pelajaran : IPAS

Unit Sekolah : SDN 004
Samarinda
Utara.

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan keberagaman budaya Indonesia.
Indikator soal	Menjelaskan pengertian keberagaman budaya
Materi	Pengertian Keberagaman budaya
Level Kognitif	C2 (memahami)

Soal :

- 1. menurutmu, apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya Indonesia?**

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
1	Menyebutkan bahwa keberagaman budaya adalah perbedaan budaya.	3
	Menyebutkan contoh rumah adat.	3
	Menyebutkan contoh pakaian adat.	3
	Menyebutkan contoh tarian daerah .	3
	Menyebutkan contoh bahasa daerah/ adat istiadat.	3
	Total skor	15

KARTU SOAL NOMOR 2
(SOAL ESAYY)

Jenis sekolah : SD

Kurikulum : Merdeka

Kelas semester : IV /2

Guru mata Pelajaran : Parida Nur

Mata Pelajaran : IPAS

Unit Sekolah : SDN 004
Samarinda
Utara.

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menjelaskan contoh keberagaman budaya Indonesia.
Indikator soal	Menjelaskan contoh rumah adat beserta daerah asalnya.
Materi	Rumah adat
Level Kognitif	C2 (memahami)

Soal

- 2. Sebutkan contoh rumah adat di Indonesia dan berasal dari mana ?**

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
2	Menyebutkan nama rumah adat di Indonesia dengan benar (gadang, joglo, tongkonan, honai dan lain)	5
	Menyebutkan daerah asal rumah adat (sumatra barat, jawa tengah, sulawesi selatan, papua dan lain	5
	Kesesuaian antara rumah adat dengan daerah asalnya tepat	5
	Total skor	15

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menerapkan pemahaman tentang budaya Indonesia
Indikator soal	Menjelaskan fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat.
Materi	Pakaian adat
Level Kognitif	C3 (menerapkan)

3. Dalam kegiatan apa saja pakaian adat biasanya digunakan oleh masyarakat?

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
3	Menyebutkan penggunaan pakaian adat saat upacara adat	4
	Menyebutkan penggunaan pakaian adat saat pernikahan	4
	Menyebutkan penggunaan pakaian adat pada acara resmi	4
	Menyebutkan penggunaan pakaian adat saat pertunjukan adat saat pertunjukan budaya	4
	Menyebutkan penggunaan pakaian adat pada perayaan hari besar	4
	Total skor	20

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menjelaskan ciri kekayaan budaya Indonesia
Indikator soal	Menentukan ciri-ciri tarian daerah
Materi	Tarian daerah
Level Kognitif	C3 (menerapkan)

4. Sebutkan ciri – ciri dari salah satu tarian daerah yang kamu ketahui ?

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
4	Tarian daerah memiliki gerakan khas	5
	Menggunakan pakaian adat	5
	Diiringi musik Tradisional	5
	Berasal dari daerah tertentu	5
	Total skor	20

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menganalisis peran dalam pelestarian budaya
Indikator soal	Menganalisis peran siswa dalam melestarikan budaya
Materi	Pelestarian budaya
Level Kognitif	C4 (menganalisis)

5. Apa yang dapat kamu lakukan sebagai siswa untuk menghargai keberagaman budaya di Indonesia? Jelaskan

No.	Uraian Jawaban / Kata Kunci	Skor
5	Tidak mengejek budaya lain	7,5
	Mau belajar lain	7,5
	Mengikuti kegiatan budaya	7,5
	Menjaga persatuan	7,5
	Total skor	30

Lampiran 10 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN 004 Samarinda Utara

Kelas : IV

Mata pelajaran : IPAS

Materi Pokok : keberagaman Budaya Indonesia

Pertemuan : 1

A. Tujuan

penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

B. Petunjuk

Berikan penilaian pada pilihan Ya atau Tidak dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran.

C. Penilaian

Kegiatan pendahuluan	Kegiatan guru	Keterlaksanaan		Kegiatan siswa	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
Kegiatan pendahuluan	Mengajak peserta didik memulai pembelajaran dengan doa.			Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran		

	Mengecek kehadiran peserta didik.			Menjawab ketika namanya dipanggil oleh guru		
	Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi keberagaman budaya Indonesia.			Menyimak dan merespon pertanyaan guru mengenai budaya yang mereka ketahui		
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.			Mendengarkan dan memperbaiki tujuan pembelajaran		
Kegiatan intin						
Tahap orientasi pada masalah	Menampilkan media pembelajaran canva yang berisi gambar rumah adat, pakaian adat, dan taian daerah.			Mengamati gambar dan informasi budaya Indonesia yang ditampilkan pada media Canva.		
	Menjelaskan keberagaman budaya Indonesia melalui tampilan canva.			Mendengarkan penjelasan guru mengenai keberagaman budaya		
Tahap 2 Mengorgani sasikan peserta didik untuk belajar.	Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok diskusi.			Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan		
	Memberikan LKPD tentang keberagaman budaya Indonesia			Membaca dan memahami tugas yang terdapat pada LKPD		
Tahap 3 membimbing penyelidikan	Membimbing peserta didik mengidentifikasi berbagai budaya daerah di Indonesia.			Berdiskusi dengan kelompok untuk mengidentifikasi keberagaman budaya		
	Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengerjakan LKPD.			Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan		
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil.	Meminta kelompok mempresentasikan hasil diskusi.			Menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.		

Tahap 5 analisis dan evaluasi	Memberikan penguatan dan penjelasan tambahan mengenai keberagaman budaya Indonesia.			Mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.		
Kegiatan penutup	Bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.			Menyampaikan kesimpulan pembelajaran.		
	Memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasinya			Mendengarkan apresiasi dari guru		
	Menutup pembelajaran dengan doa			Berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.		

Samarinda, 7 Maret 2026

Peneliti

Observer

Parida Nur
NPM. 2286206011

Nur Havizah. S.Pd
NIP.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor pada setiap aspek}}{\text{Skor maksimal pada setiap aspek}} \times 100\%$$

Lampiran 10. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN 004 Samarinda Utara

Kelas : IV

Mata pelajaran : IPAS

Materi Pokok : keberagaman Budaya Indonesia

Pertemuan : 1

A. Tujuan

penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

B. Petunjuk

Berikan penilaian pada pilihan Ya atau Tidak dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran.

C. Penilaian

Kegiatan pendahuluan	Kegiatan guru	Keterlaksanaan		Kegiatan siswa	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
Kegiatan pendahuluan	Mengajak peserta didik memulai pembelajaran dengan doa.	✓		Berdoa bersama sebelum	✓	

				memulai pembelajaran		
	Mengecek kehadiran peserta didik.	✓		Menjawab ketika namanya dipanggil oleh guru	✓	
	Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi keberagaman budaya Indonesia.	✓		Menyimak dan merespon pertanyaan guru mengenai budaya yang mereka ketahui	✓	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓		Mendengarkan dan memperbaiki tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan intin						
Tahap orientasi	Menampilkan media pembelajaran canva yang	✓		Mengamati gambar dan	✓	

pada masalah	berisi gambar rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah.			informasi budaya Indonesia yang ditampilkan pada media Canva.		
	Menjelaskan keberagaman budaya Indonesia melalui tampilan canva.	✓		Mendengarkan penjelasan guru mengenai keberagaman budaya	✓	
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok diskusi.	✓		Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan	✓	
	Memberikan LKPD tentang keberagaman budaya Indonesia	✓		Membaca dan memahami tugas yang terdapat pada LKPD	✓	

Tahap 3 membimbing g penyelidikan	Membimbing peserta didik mengidentifikasi berbagai budaya daerah di Indonesia.	✓		Berdiskusi dengan kelompok untuk mengidentifikasi keberagaman budaya	✓	
	Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengerjakan LKPD.	✓		Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	✓	
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil.	Meminta kelompok mempresentasikan hasil diskusi.	✓		Menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	✓	
Tahap 5 analisis dan evaluasi	Memberikan penguatan dan penjelasan tambahan mengenai keberagaman budaya Indonesia.	✓		Mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.	✓	
Kegiatan penutup	Bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.	✓		Menyampaikan kesimpulan pembelajaran.	✓	

142

	Memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasinya			Mendengarkan apresiasi dari guru		
	Menutup pembelajaran dengan doa	✓		Berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.	✓	

Samarinda, 7 Maret 2026

Peneliti



Parida Nur
NPM. 2286206011

Observer



Nur Havizah. S.Pd
NIP.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor pada setiap aspek}}{\text{Skor maksimal pada setiap aspek}} \times 100\%$$

Peneliti :

Peserta didik :

Sekolah : SDN 004 Samarinda Utara

Kelas : IV

Mata pelajaran : IPAS

Materi Pokok : keberagaman Budaya Indonesia

Pertemuan : 2

A. Tujuan

penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan

Peneliti :

Peserta didik :

Sekolah : SDN 004 Samarinda Utara

Kelas : IV

Mata pelajaran : IPAS

Materi Pokok : keberagaman Budaya Indonesia

Pertemuan : 2

A. Tujuan

penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

B. Petunjuk

Berikan penilaian pada pilihan Ya atau Tidak dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran.

C. Penilaian

Kegiatan pendahuluan	Kegiatan guru	Keterlaksanaan		Kegiatan siswa	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak

Kegiatan pendahuluan	Mengajak peserta didik memulai pembelajaran dengan doa.			Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran		
	Mengecek kehadiran peserta didik.			Menjawab ketika namanya dipanggil oleh guru		
	Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi keberagaman budaya Indonesia.			Menyimak dan merespon pertanyaan guru mengenai budaya yang mereka ketahui		
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.			Mendengarkan dan memperbaiki tujuan pembelajaran		
Kegiatan intin						
Tahap orientasi pada masalah	Menampilkan media pembelajaran canva yang berisi gambar rumah adat, pakaian adat, dan taian daerah.			Mengamati gambar dan informasi budaya Indonesia yang ditampilkan pada media Canva.		
	Menjelaskan keberagaman budaya Indonesia melalui tampilan canva.			Mendengarkan penjelasan guru mengenai keberagaman budaya		
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok diskusi.			Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan		
	Memberikan LKPD tentang keberagaman budaya Indonesia			Membaca dan memahami tugas yang terdapat pada LKPD		
Tahap 3 membimbing penyelidikan	Membimbing peserta didik mengidentifikasi berbagai budaya daerah di Indonesia.			Berdiskusi dengan kelompok untuk mengidentifikasi keberagaman budaya		
	Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengerjakan LKPD.			Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan		

Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil.	Meminta kelompok mempresentasikan hasil diskusi.			Menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.		
Tahap 5 analisis dan evaluasi	Memberikan penguatan dan penjelasan tambahan mengenai keberagaman budaya Indonesia.			Mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.		
Kegiatan penutup	Bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.			Menyampaikan kesimpulan pembelajaran.		
	Memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasinya			Mendengarkan apresiasi dari guru		
	Menutup pembelajaran dengan doa			Berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.		

Samarinda, 9 maret 2026

Peneliti

Observer

Parida Nur
NPM. 2286206011

Nur Havizah. S.Pd
NIP.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor pada setiap aspek}}{\text{Skor maksimal pada setiap aspek}} \times 100\%$$

Peneliti :

Peserta didik

Peneliti : Parida Nur

Peserta didik : Kelas IV B.

Sekolah : SDN 004 Samarinda Utara

Kelas : IV

Mata pelajaran : IPAS

Materi Pokok : keberagaman Budaya Indonesia

Pertemuan : 2

A. Tujuan

penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

B. Petunjuk

Berikan penilaian pada pilihan Ya atau Tidak dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran.

C. Penilaian

Kegiatan pendahuluan	Kegiatan guru	Keterlaksanaan		Kegiatan siswa	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
		✓			✓	

Kegiatan pendahuluan	Mengajak peserta didik memulai pembelajaran dengan doa.	✓		Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran	✓	
	Mengecek kehadiran peserta didik.	✓		Menjawab ketika namanya dipanggil oleh guru	✓	
	Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi keberagaman budaya Indonesia.	✓		Menyimak dan merespon pertanyaan guru mengenai budaya yang mereka ketahui	✓	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓		Mendengarkan dan memperbaiki tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan intin						
Tahap orientasi pada masalah	Menampilkan media pembelajaran canva yang berisi gambar rumah adat, pakaian adat, dan taian daerah.	✓		Mengamati gambar dan informasi budaya Indonesia yang ditampilkan pada media Canva.	✓	
	Menjelaskan keberagaman budaya	✓		Mendengarkan penjelasan guru	✓	

	Indonesia melalui tampilan canva.			mengenai keberagaman budaya		
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok diskusi.	✓		Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan	✓	
	Memberikan LKPD tentang keberagaman budaya Indonesia	✓		Membaca dan memahami tugas yang terdapat pada LKPD	✓	
Tahap 3 membimbing penyelidikan	Membimbing peserta didik mengidentifikasi berbagai budaya daerah di Indonesia.	✓		Berdiskusi dengan kelompok untuk mengidentifikasi keberagaman budaya	✓	
	Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengerjakan LKPD.	✓		Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	✓	
Tahap 4 Mengembangkan dan	Meminta kelompok mempresentasikan hasil diskusi.	✓		Menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	✓	

146

menyajikan hasil.						
Tahap 5 analisis dan evaluasi	Memberikan penguatan dan penjelasan tambahan mengenai keberagaman budaya Indonesia.	✓		Mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.	✓	
Kegiatan penutup	Bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.	✓		Menyampaikan kesimpulan pembelajaran.	✓	
	Memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasinya	✓		Mendengarkan apresiasi dari guru	✓	
	Menutup pembelajaran dengan doa	✓		Berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.	✓	

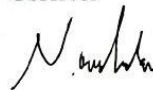
Samarinda, 9 maret 2026

Peneliti



Parida Nur
NPM. 2286206011

Observer



Nur Havizah. S.Pd
NIP.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor pada setiap aspek}}{\text{Skor maksimal pada setiap aspek}} \times 100\%$$

Lampiran 11 Nilai Tes IPAS Peserta Didik

Nilai Pretest IPAS Peserta Didik

No.	Nama	Soal					Total	Hasil
		1	2	3	4	5		
1.	Abdul Zafi	3	5	12	5	7,5	32,5	33
2.	Aktifa Nayla	9	15	8	5	7,5	44,5	45
3.	Andi Tenripada mukarramah	14,5	10	16	15	7,5	63	63
4.	Annisa Sepriasa	12	10	3	10	15	53	53
5.	Aqila Talita Az Zahra	3	5	4	15	7,5	34,5	35
6.	Arkanaya Azza Namyra	12	10	4	4	4	34	34
7.	Azka Nandana Maruli	9	8	8	5	15	45	45
8.	Fitri Fadriyah	15	5	4	5	3	32	32
9.	Indah maulida Ramadhani	12	15	12	12	7,5	58	58
10.	Karina salsabila Amanda	4	14	4	14	7,5	43,5	44
11.	Karlyta Asyfa Salsabila	4	5	4	15	7,5	35,5	36
12.	Muhammad Aimar Rumambie	12	15	16	20	7,5	70,5	71
13.	Muhammad Ali Sabirin	15	10	4	15	15	56	56
14.	Muhammad Anshori	12	10	8	15	15	60	60
15.	Muhammad Anugrah Setiawan	2	5	4	15	7,5	33,5	34
16.	Muhammad Nadi Fauzan	12	10	4	4	7,5	37,5	38
17.	Hadisiannur Rahel Agisna Santoso	6	10	4	20	15	55	55
18.	Najwa Nur Asyifa	3	10	2	2	7,5	24,5	25
19.	Nuri Silfi Ilmiyah	4	14	8	14	5	45	45
20.	Putri adelia	15	15	4	10	15	59	59
21.	Raisa Zahra	12	10	3	10	15	53	53
22.	Raissa desinta Ariansyah	4	14	4	14	7,5	43,5	44
23.	Safrial Hidayah	15	15	4	10	15	59	59
24.	Salma Salsabila	12	15	16	20	7,5	70,5	71
25.	Syandana Rayyan Wahyudi	8	9	4	3	7,5	31,5	32
26.	Syila Sidqia	15	20	4	15	15	69	69
27.	Ahmad Fadil Rajendra	12	15	12	12	7,5	58	58
Jumlah							1307	
Rata -Rata							48,41	

Nilai Posttest IPAS Peserta Didik

	Nama	Soal					Total	Hasil
		1	2	3	4	5		
1.	Abdul Zafi	6	15	20	15	30	86	86
2.	Aktifa Nayla	12	15	16	15	15	73	73
3.	Andi Tenripada mukarramah	15	20	15	15	15	80	80
4.	Annisa Sepriasa	12	15	16	20	15	78	78
5.	Aqila Talita Az Zahra	12	15	20	20	22,5	89,5	90
6.	Arkanaya Azza Namyra	9	15	20	15	22,5	81,5	82
7.	Azka Nandana Maruli	12	15	16	20	15	78	78
8.	Fitri Fadriyah	6	15	16	15	15	67	67
9.	Indah maulida Ramadhani	9	15	20	5	15	64	64
10.	Karina salsabila Amanda	12	15	16	15	15	73	73
11.	Karlyta Asyfa Salsabila	12	15	20	15	15	77	77
12.	Muhammad Aimar Rumambie	12	15	20	15	22,5	84,5	85
13.	Muhammad Ali Sabirin	12	15	20	10	22,5	79,5	78
14.	Muhammad Anshori	12	15	20	20	22,5	89	89
15.	Muhammad Anugrah Setiawan	3	15	20	15	7,5	60,5	61
16.	Muhammad Nadi Fauzan	12	15	16	20	15	78	78
17.	Hadisiannur Rahel Agisna Santoso	3	15	20	10	22,5	70,5	71
18.	Najwa Nur Asyifa	12	15	20	5	22,5	74,5	76
19.	Nuri Silfi Ilmiyah	12	15	16	20	15	78	78
20.	Putri adelia	6	15	20	15	30	86	86
21.	Raisa Zahra	3	15	16	15	22,5	71,5	72
22.	Raissa desinta Ariansyah	12	15	12	10	15	64	64
23.	Safrial Hidayah	15	15	20	5	22,5	77,5	78
24.	Salma Salsabila	12	15	16	20	22,5	90	90
25.	Syandana Rayyan Wahyudi	12	15	12	15	22,5	76,5	77
26.	Syila Sidqia	12	15	12	15	30	84	84
27.	Ahmad Fadil Rajendra	6	15	20	20	22,5	83	83
Jumlah							2098	
Rata -Rata							77,70	

Lampiran 12 *Output Uji Normalitas*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pertemuan 1	,121	26	,200 [*]	,945	26	,166
pertemuan 2	,131	26	,200 [*]	,956	26	,303

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 13 *Output* Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
prettes	Based on Mean	13,290	1	52	,001
	Based on Median	10,397	1	52	,002
	Based on Median and with adjusted df	10,397	1	46,549	,002
	Based on trimmed mean	13,342	1	52	,001

Lampiran 14 Output Uji One Sampel t - Test

One-Sample Test

Test Value = 0

	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pertemuan 1	18,913	26	,000	48,407	43,15	53,67
pertemuan 2	51,347	26	,000	77,704	74,59	80,81

Lampiran 15 *Output Uji Proporsi*

Binomial Test						
		Category	N	Observed Prop.	Test Prop.	Exact Sig. (1-tailed)
pertemuan akhir	Group 1	<= 70	4	0,148	0,75	0,110
	Group 2	> 70	23	0,852		
	Total		27	1,0		

a. Alternative hypothesis states that the proportion of cases in the first group < ,7.

Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Z_0 = \frac{23 - (27)(0,75)}{\sqrt{(27)(0,75)(0,25)}}$$

$$Z_0 = \frac{23 - 20,25}{\sqrt{5,0625}}$$

$$Z_0 = \frac{2,75}{2,25}$$

$$Z_0 = 1,22$$

Berdasarkan hasil uji proporsi diperoleh nilai Zhitung sebesar 1,22 lebih kecil dari Ztabel sebesar 1,645 serta nilai signifikansi sebesar 0,110 > 0,05, sehingga Ho diterima. Hal ini menunjukkan bahwa proporsi peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar tidak berbeda secara signifikan dari kriteria yang ditetapkan sebesar 75%. Namun demikian, secara deskriptif sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar

Lampiran 16 Output Paired Sampel t Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pertemuan 1	48,4074	27	13,29910	2,55941
	pertemuan 2	77,7037	27	7,86333	1,51330

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	pertemuan 1 - pertemuan 2	-29,29630	13,03491	2,50857	-34,45273 -24,13986	-11,678	26	,000

Lampiran 17 Tabel Untuk Menguji t_{tabel}

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 18 Tabel Untuk Menguji z_{tabel}

z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Lampiran 19 Lembar Jawaban Peserta Didik.

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran : IPAS
 Kelas / Semester : IV / 2
 Materi : Keberagaman Budaya Indonesia
 Nama : ABDUL ZAFI
 Kelas : IV B
 Tanggal : 11

Petunjuk Pengerjaan :

1. Bacalah setiap soal dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dengan jelas dan lengkap.
3. Gunakan bahasa yang baik dan benar.

SOAL

1. Menurutmu, apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya Indonesia?
 Jawaban : keberagaman budaya Indonesia adalah keberagaman identitas nasional dan aset tak ternilai yang mencerminkan kemajemukan suku, bahasa, adat istiadat, serta kesenian dari Sabang sampai Merauke 3
3
4
2. Sebutkan contoh rumah adat di Indonesia dan berasal dari mana?
 Jawaban : Rumah Lamin berasal dari Kalimantan Timur dan Rumah Tongkonano Sulsel (Sulawesi Selatan) 15
3. Sebutkan dalam kegiatan apa saja pakaian adat biasanya digunakan oleh masyarakat?
 Jawaban : Pertikahan, Prosesi adat, upacara adat ritual, perayaan hari besar seperti hari kemerdekaan hari jadi daerah instansi, dan Festival budaya 20
4. Sebutkan ciri – ciri dari salah satu tarian daerah yang kamu ketahui?
 Jawaban : Tari Saman dari dataran tinggi Gayo Aceh dicirikan dengan gerakan koreografi badan dan kepala yang sangat cepat, ritmis dan sinkron dalam posisi duduk berlutut 15
5. Apa yang dapat kamu lakukan sebagai siswa untuk menghargai keberagaman budaya di Indonesia?
 Jawaban : Berteman tanpa membedakan suku, agama, memelajari budaya daerah lain, mengenakan batik/pakaian adat serta menghormati perbedaan pendapat tidak mengolok budaya 7,5
7,5
7,5
7,5

Skor : 80

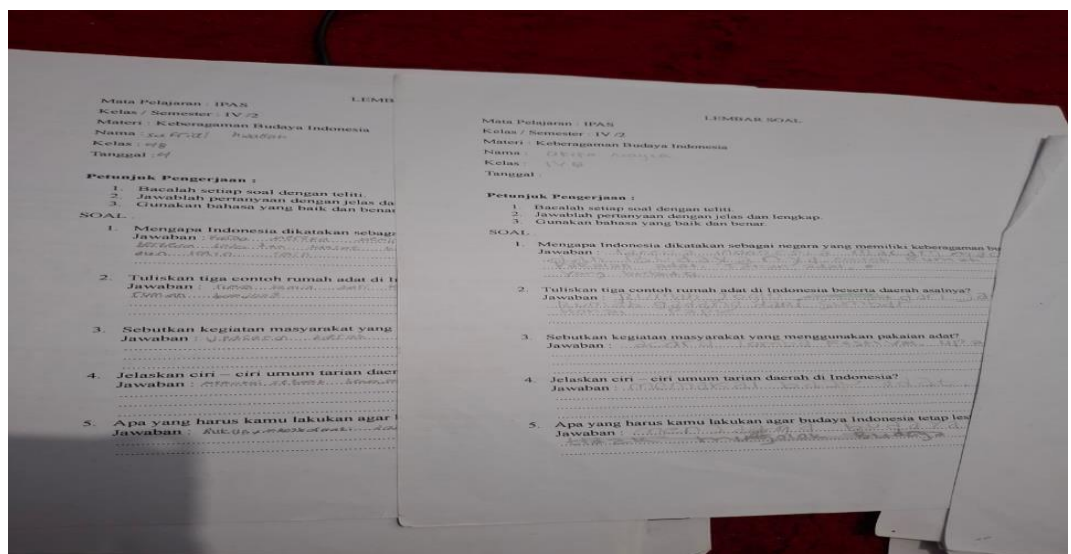
30

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

1. Kegiatan *Prettest*



Peserta didik mengerjakan soal prettest



Jawaban Prettest Peserta Didik

2. Kegiatan Pembelajaran pertemuan ke 1



Persiapan Pembelajaran



Peneliti Menjelaskan Materi



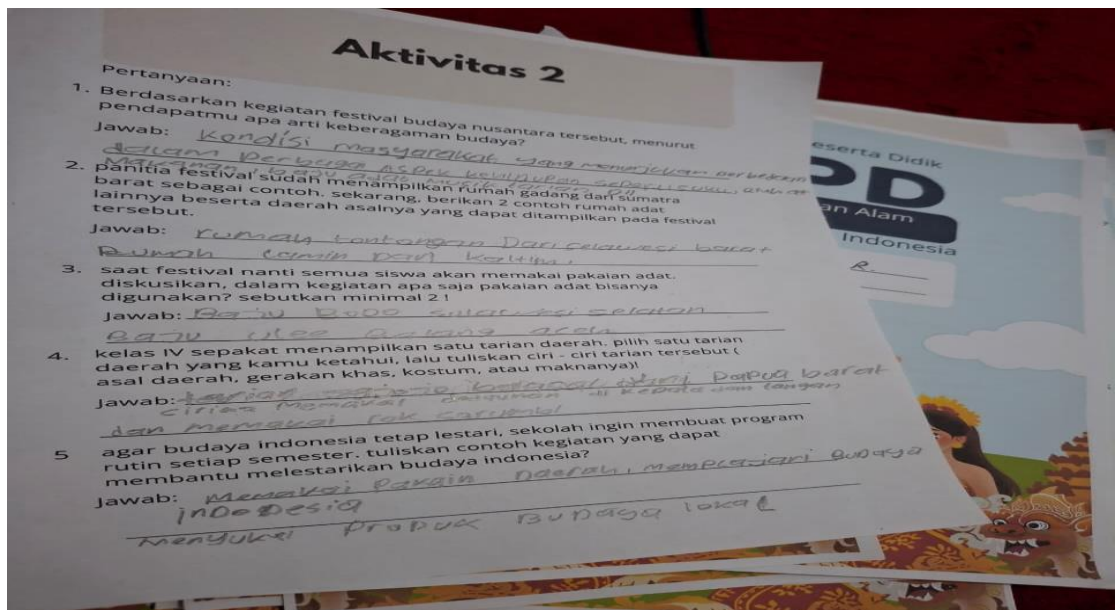
Pembagian LKPD



Diskusi Kelompok



Presentasi Hasil Diskusi



Hasil Jawaban LKPD

3. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke 2



Peneliti Menjelaskan Materi



Membimbing Peserta didik



Pengerjaan Posttest

Lampiran 21 Surat Izin Penelitian

175



**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BANK :
+ BPD KALTIM
+ BUKOPIN
+ MUAMALAT
+ MANORI

Samarinda, 24 Februari 2026

Nomor : 182/UWGM/FKIP-PGSD/II/2026
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,
 Kepala SD Negeri 004 Samarinda Utara
 di -
 Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : Parida Nur
 NPM : 2286206011
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Canva Ditinjau Dari Prestasi Belajar Siswa Di Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 004 Samarinda Utara Tahun Pelajaran 2025/2026.

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.

Mengetahui
 Ketua Program Studi PGSD,

Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd
 NIK. 2016.089.215

Telp : (0541) 4121117
 Fax : (0541) 736572
 Email : uwigama@uwgm.ac.id
 Website : uwgm.ac.id

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.

Kampus Biru UWGM
 Rektorat – Gedung B
 Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
 Samarinda 75119

Lampiran 22 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 004
KECAMATAN SAMARINDA UTARA
Jl. Padat Karya Kelurahan Sempaja Utara, email : sdn004samarindautara7@gmail.com

NSS : 101166006004
NIS : 100040
NPSN : 30401352

SURAT REKOMENDASI
Nomor : 421.2/ 035 /100.01.18.0604

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama	: Lilik Hindriastuti, S.Pd
NIP	: 19690806 199210 2 002
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina / IV.A
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 004 Samarinda Utara

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama	: Parida Nur
NPM	: 2286206011
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang	: Strata 1
Tempat Kuliah	: Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Untuk melaksanakan Penelitian pada SD Negeri 004 Samarinda Utara berdasarkan Surat Pengantar Melaksanakan Penelitian dari Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Nomor **181/UWGM/FKIP-PGSD/II/2026**

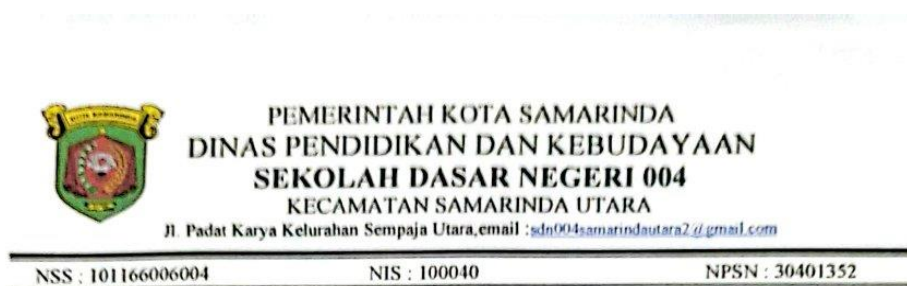
Demikian rekomendasi ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 24 Februari 2026
Kepala Sekolah,



Lilik Hindriastuti, S.Pd
Lilik Hindriastuti, S.Pd
NIP. 19690806 199210 2 002

Lampiran 23 Surat telah melaksanakan penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 043.1 /100.01.18.0604

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 004 Samarinda Utara, menerangkan bahwa :

Nama	: Parida Nur
NPM	: 2286206011
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang	: Strata 1
Tempat Kuliah	: Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Telah melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi S1 pada tanggal 24 Februari – 11 Maret 2026 di SD Negeri 004 Samarinda Utara Kota Samarinda.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 11 Maret 2026

Kepala Sekolah,


[Signature]
Lita Hindriastuti, S.Pd
NIP. 19690806 199210 2 002