



**PENGARUH MEDIA *GRAFIS* BERBASIS APLIKASI *CANVA*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
GUGUS XIV KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**OLEH:
FAYZA OKTAVIA
A1G020086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2024



**PENGARUH MEDIA *GRAFIS* BERBASIS APLIKASI *CANVA*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
GUGUS XIV KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**OLEH:
FAYZA OKTAVIA
A1G020086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul :

**Pengaruh Media *Grafts* Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar IPAS
Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu**

Oleh :

FAYZA OKTAVIA

A1G020086

Telah diperbaiki dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dicetak.

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dra. Dalifa, M.Pd

Ike Kurniawati, M.Pd

NIP. 196010101986032005

NIP. 199609252022032011

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Febrian Tarmizi, M.Pd.

NIP. 19810222 200812 1 004

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :
Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS
Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu

Oleh :
FAYZA OKTAVIA
AIG020086

Telah dipertahankan di depan
Dewan Penguji Sidang Skripsi pada tanggal 25 April 2024
Serta dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Dalifa, M.Pd.	Ketua Sidang		25-04-24
Ike Kumiawati, M.Pd	Sekretaris Sidang		25-04-24
Feri Noperman, M.Pd	Anggota Penguji I		25-04-24
Atika Susanti, S.Pd., M.Pd	Anggota Penguji II		25-04-24

Mengetahui

Dekan FKIP UNIB

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Alexon, M.Pd.
NIP.19601202.198603.1.002

Dr. Osa Juarsa, M.Pd.
NIP.19620615.198603.1.027

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fayza Oktavia
NPM : A1G020086
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai rujukan dengan mengikuti tata cara dan pengutipan dan penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup menerima konsekuensinya dikemudian hari.

Bengkulu, April 2024

Yang Menyatakan,



Fayza Oktavia
NPM. A1G020086

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

سَهْلًا شِئْتَ إِذَا الْحَزْنَ تَجْعَلُ وَأَنْتَ سَهْلًا جَعَلْتَهُ مَا إِلَّا سَهْلًا لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ

“Tidak ada kemudahan kecuali yang Engkau buat mudah. Dan Engkau menjadikan kesedihan/kesulitan, jika Engkau kehendaki pasti akan menjadi mudah.”

-HR. Ibnu Hibban. 3/255-

“Ini hanya tidak mudah, bukan tidak mungkin”

“Hiduplah seperti tidak ada hari esok”

-Bhautik Andahariya-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilalabbil'alaamiin

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan segala rahmat dan kasih sayangnya sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam kepada nabi besar Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya. Serta rasa terima kasih untuk orang-orang yang kusayang dan kucintai, serta orang-orang yang telah mengiringi keberhasilanku.

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi dipersembahkan kepada:

1. Ayah (Muhazir Haryadi), terima kasih untuk segala kasih sayang yang sudah diberikan, doa yang selalu dipanjatkan, dan sudah selalu menjadi ayah yang terbaik. Terima kasih selalu memenuhi apapun itu. Sehat selalu, yah.
2. Ibu (Trisnawati), terima kasih sudah menjadi wanita kuat, terima kasih untuk kasih sayang, perhatian dan nasehat yang selalu diberikan untukku. Terima kasih sudah selalu berjuang untuk kehidupanku, selalu berusaha memberikan yang terbaik setiap harinya. Sehat dan bahagia selalu, bu.

3. Bapak (Aksarudin), terima kasih sudah hadir dalam kehidupanku, terima kasih sudah memberikan kebahagiaan dalam keluargaku terutama kebahagiaan ibu. Sehat selalu, pak, semoga selalu bisa membahagiakan ibu dan kami semua.
4. Kakakku Muhammad Suro, seseorang yang tidak pernah aku temui namun rasa sayangnya selalu terasa setiap harinya. Semoga kita bisa bertemu di syurganya Allah SWT. *Aamiin*.
5. Adikku Ahmad Sakha Wiratama, terima kasih selalu berusaha bertahan. Dia adalah salah satu alasan untuk lebih keras lagi dalam berjuang. Banyak *wishlist* kami yang harus kami penuhi bersama. Doakan kakakmu ini sukses agar kita bisa memenuhi itu. Belajarlah dengan giat hingga apa yang dicita-citakan bisa tercapai. Semoga Allah mudahkan. *Aamiin*.
6. Keluarga Besarku yang tidak dapat kusebutkan satu persatu. Terima kasih untuk doa dan dukungan serta kasih sayang yang diberikan untukku.
7. Kepada seseorang, terima kasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal, selalu membersamai selama proses penyusunan dan pengerjaan skripsi ini, terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga ataupun materi untukku. selalu memberi dukungan ketika semua tidak baik-baik saja.
8. Sahabat-sahabatku (Lia, Tania, Silsi, Dini, Iza, Tiara, Bella, Enjel) yang menemani kegundahan dan keceriaan hari-hariku.
9. Sahabatku Herlin Kurniasari, S.Pd, terima kasih sudah menemani perjalananku dari awal masuk perkuliahan hingga kini. Selalu memberi semangat dan dukungan. Terima kasih selalu bersedia mendengarkan keluh kesahku, dan selalu memberi masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-temanku dari Squad Mawar Berduri Jaya Abadi (Herlin, Sovia, Nurma, Joana, Suci, Hikmah, Meitri) terima kasih sudah memberikan pelajaran yang sangat luar biasa, menjadi tempat tangis dan tawa, dan momen yang sudah kita lewati selama masa perkuliahan.
11. Teman-temanku dari Kampus Mengajar (Lina, Anggun, Intan), terima kasih sudah mendengarkan keluh kesahku selama menyusun dan mengerjakan skripsi ini hingga akhirnya aku bisa menyelesaikannya dengan baik.
12. Keluarga Pondokan 2R, terima kasih selalu mengerti dalam segala kondisi.

13. Teman-teman seperjuangan kelas C dan seluruh angkatan 2020 dan yang selalu memberikan support dalam segala hal, berbagi cerita dan kenangan indah selama kurang lebih 4 tahun.
14. Seluruh keluarga besar SDN 42 dan SDN 45 Kota Bengkulu yang sudah membantu selama melaksanakan penelitian sehingga dapat menyelesaikannya dengan lancar. Dan semua pihak yang sudah membantu
15. Almamaterku tercinta Universitas Bengkulu

**PENGARUH MEDIA *GRAFIS* BERBASIS APLIKASI *CANVA*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS
IV GUGUS XIV KOTA BENGKULU**

Oleh:

Fayza Oktavia, Dalifa, Ike Kurniawati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media grafis berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV gugus XIV Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan desain penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah SDN Gugus XIV Kota Bengkulu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 42 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SDN 45 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian menggunakan tes berbentuk soal pilihan ganda. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji prasyarat, dan analisis inferensial yaitu uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut dibuktikan dari nilai $t_{hitung} = 3,336$ dan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,002 serta nilai distribusi t_{tabel} adalah 1,686. Sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,336 > 1,686$) dan *Sig (2-tailed)* sebesar $0,002 < 0,05$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV gugus XIV Kota Bengkulu.

Kata kunci: Aplikasi *Canva*, Hasil Belajar, Media Grafis

**INFLUENCE OF GRAPHIC MEDIA BASED ON THE CANVA
APPLICATION CONCERNING LEARNING RESULTS
FOR CLASS IV SCIENCE AND SOCIAL SCIENCES,
GROUP XIV BENGKULU CITY**

By:

Fayza Oktavia, Dalifa, Ike Kurniawati

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Canva-based graphic media applications on the learning outcomes of fourth-grade IPAS students in Cluster XIV, Bengkulu City. This type of research is quantitative research, and the method used is a quasi-experimental method with The Matching Only Pretest-Posttest Group Design research design. The population in this study is SDN Cluster XIV, Bengkulu City. The sample in this study is fourth-grade students of SDN 42 Bengkulu City as the experimental group and fourth-grade students of SDN 45 Bengkulu City as the control group. The research instrument used multiple-choice test questions. The data analysis used is descriptive analysis, prerequisite test, and inferential analysis, namely the t-test. The results of this study indicate a significant difference between pretest and posttest data. This result is evidenced by the value of t count = 3.336 and the Sig. (2-tailed) value is 0.002, and the value of the t -table distribution is 1.686. So, the t count value $>$ t -table ($3.336 > 1.686$) and Sig (2-tailed) of $0.002 < 0.05$. thus H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, from the results of this study, it can be concluded that there is an influence of using Canva-based graphic media applications on the learning outcomes of IPAS students in fourth grade of Cluster XIV, Bengkulu City.

Keywords: *Canva Application, Graphic Media, Learning Results*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur, segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu”**. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media grafis berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sholawat beriring salam semoga tetap tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW serta para sahabatnya yang selalu istiqomah dalam menegakkan kebenaran.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar JIP FKIP Universitas Bengkulu. Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Retno Agustina Ekaputri, S. E., M. Sc., selaku rektor Universitas Bengkulu yang telah memberikan fasilitas kegiatan dalam bidang Akademik.
2. Bapak Dr. Alexon, M. Pd., selaku dekan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan fasilitas administrasi selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Osa Juarsa, M. Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan fasilitas administrasi selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Pebrian Tarmizi, M. Pd., selaku Koordinator Prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan fasilitas administrasi selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Dra. Dalifa, M.Pd., selaku dosen pembimbing utama yang telah membimbing, memotivasi, mengarahkan dengan penuh kesabaran kepada penulis dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Ibu Ike Kurniawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah membimbing, dan mengarahkan penulisan skripsi ini hingga selesai.

7. Bapak Feri Noperman, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam perbaikan skripsi ini.
8. Ibu Atika Susanti, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam perbaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf TU program studi S1 PGSD JIP FKIP UNIB yang telah memberikan banyak ilmu dan bantuannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dan mendapat gelar sarjana pendidikan.
10. Ibu Agus Rina S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 42 Kota Bengkulu dan Bapak Supranusi S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 45 Kota Bengkulu beserta dewan guru dan staf yang telah memberikan kesempatan, dukungan dan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Peneliti berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini, namun peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhirnya dengan kerendahan hati, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, April 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xivv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Hasil Belajar.....	7
2. Hakikat Media Pembelajaran	9
3. Media <i>Grafis</i>	12
4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	16
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Berpikir.....	20
D. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis, Metode dan Desain Penelitian.....	24
1. Jenis Penelitian.....	24
2. Metode Penelitian.....	24
3. Desain Penelitian.....	25

B. Populasi dan Sampel Penelitian	27
1. Populasi Penelitian	27
2. Sampel Penelitian.....	27
C. Variabel Penelitian	29
1. Variabel bebas	29
2. Variabel terikat	29
D. Definisi Operasional.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Instrumen Penilaian.....	31
1. Uji Validasi Instrumen.....	33
2. Uji Reliabilitas	37
3. Uji Taraf Kesukaran	37
4. Uji Daya Pembeda.....	38
G. Teknik Analisis Data	40
1. Analisis Statistik Deskriptif	40
2. Analisis Inferensial.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Uji Statistik Deskripsi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
2. Analisis Uji Prasyarat Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
3. Analisis Uji Inferensial	48
B. Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
RIWAYAT HIDUP.....	63
LAMPIRAN.....	64
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal pada saat login pada aplikasi <i>canva</i>	14
Gambar 2.2 Tampilan beranda aplikasi <i>canva</i>	15
Gambar 2.3 Tampilan awal untuk mendesain pada aplikasi <i>canva</i>	15
Gambar 2.4 Tampilan awal desain pada aplikasi <i>canva</i>	15
Gambar 2.5 Tampilan desain pada aplikasi <i>canva</i>	16
Gambar 2.6 Tampilan desain yang diinginkan pada aplikasi <i>canva</i>	16
Gambar 2.7 Bagan kerangka berpikir.....	22
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>The Matching Only Pretest-Posttest Group</i> <i>Desain</i>	26
Gambar 4.1 Diagram nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	44
Gambar 1.....	144
Gambar 2.....	144
Gambar 3.....	145
Gambar 4.....	145
Gambar 5.....	146
Gambar 6.....	146

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SD pada gugus XIV Kota Bengkulu.....	27
Tabel 3.2 Data Hasil Uji Homogenitas Sampel.....	28
Tabel 3.3 Kriteria Validitas.....	35
Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen.....	36
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Kesukaran.....	38
Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda.....	39
Tabel 3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen.....	39
Tabel 4.1 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar.....	45
Tabel 4.2 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	46
Tabel 4.3 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	47
Tabel 4.4 Uji Inferensial <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian.....	65
LAMPIRAN 2 Lembar Validasi Instrumen.....	73
LAMPIRAN 3 Uji Homogenitas Sampel.....	88
LAMPIRAN 4 Pembakuan Instrumen.....	90
LAMPIRAN 5 Perangkat Pembelajaran.....	110
LAMPIRAN 6 Instrumen Penelitian.....	128
LAMPIRAN 7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	134
LAMPIRAN 8 Dokumentasi Penelitian.....	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka merupakan inovasi dalam pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat belajar siswa. Kurikulum merdeka memuat beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran gabungan dari IPA dan IPS yang ada pada mata pelajaran di SD. Pembelajaran IPAS pada jenjang SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa. Menurut Anggraena, *et al.* (2022), Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dengan dasar bahwa IPA dan IPS merupakan pengembangan keterampilan inkuiri/berpikir ilmiah. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijayanti & Anita (2023) yang menyatakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains dan bertujuan untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Pendapat ini menjadi dasar bagi siswa dalam mempelajari IPA dan IPS lebih dalam di jenjang pendidikan selanjutnya. Serta sesuai dengan pendapat Anggraena, *et al.* (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di SD sangat penting sebagai pondasi bagi mereka untuk mempelajari konsep lebih dalam lagi pada mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang SMP.

Pembelajaran IPAS tidak hanya untuk mengetahui materi saja, tetapi siswa dapat turun langsung dalam mencari tahu kebenaran materi tersebut, seperti halnya untuk melihat peninggalan sejarah yang ada di sekitar. Sesuai dengan yang

disampaikan oleh Afifah (2023:58), IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam muatan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) tidak semata-mata merupakan mata pelajaran hapalan yang diingat siswa dalam waktu tertentu kemudian dilupakan begitu saja. Siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu pengetahuan sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki kemampuan mengkaji masalah sosial tersebut.

Pada proses pembelajaran, guru lebih sering berpatokan pada satu sumber belajar dan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai pembangkit minat belajar siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, guru masih sering menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Menurut Susanto (2014:3), pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional, khususnya dalam pembelajaran IPS. Masih terdapat kelemahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan IPS, sekalipun berbagai inovasi telah dilakukan tetapi hasilnya belum memuaskan. Beberapa kelemahan dari model pembelajaran konvensional ini di antaranya, guru kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran, guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang

memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif. Siswa hanya pasif dalam menerima pelajaran, dan tidak adanya usaha dari siswa untuk mencari pengetahuan sendiri. Jadi dalam hal ini, siswa terkesan hanya menunggu perintah atau suruhan dari gurunya.

Berdasarkan hasil penelitian Ariesta & Kusumayati (2018), hasil belajar siswa rendah dibuktikan dengan skor nilai rata-rata yang diperoleh siswa secara klasikal pada materi IPS yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 67%. Dari hal tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran kurang tepat dan motivasi belajar yang dimiliki siswa juga masih rendah sehingga hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Salah satu faktor yang mendukung pembelajaran di sekolah adalah dengan adanya media pembelajaran. Menurut Satrianawati (2018:9), manfaat media pembelajaran yaitu untuk membangkitkan minat belajar siswa dan dapat menghasilkan kualitas hasil mengajar lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *grafis* berbasis aplikasi *canva*. Menurut Akbar (2022:52), media *grafis* dapat juga disebut dengan media dua dimensi, yaitu dapat dilihat dari satu arah saja serta memiliki panjang dan lebar. Media *grafis* adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara *grafis*. Menurut Agustina (2023:27), media *grafis* memiliki fungsi untuk menarik perhatian, mengilustrasikan fakta, dan dapat lebih menjelaskan ide agar mudah dipahami, serta siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyanti, *et al.* (2017), terdapat

pengaruh penggunaan media *grafis* pada pembelajaran IPS dengan hasil 84,05 dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, yaitu 73,39.

Penggunaan media *grafis* pada penelitian ini dibuat dengan aplikasi *canva*, yaitu aplikasi yang sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Triningsih (2021:103), bahwa aplikasi *canva* mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan aplikasi *canva* mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Peneliti akan mendesain media *grafis* melalui aplikasi *canva* sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa terkait pembelajaran IPAS kurikulum merdeka, dan menarik judul yaitu **“Pengaruh Media *Grafis* Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan menambah wawasan pembaca dalam mengetahui pengaruh penggunaan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus XIV kota Bengkulu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat membedakan tingkatan kebutuhan melalui kegiatan menempel media *grafis*, siswa dapat memahami konsep pelajaran dengan mudah,

mendapatkan pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi dan merasa senang belajar IPAS.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman peneliti mengenai pengaruh penggunaan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Melatih kreativitas dalam bidang teknologi serta mampu mengetahui media apa yang sesuai dengan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai yang dihasilkan dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas. Menurut Julhadi (2021), hasil belajar adalah nilai akhir dalam bentuk angka- angka yang diperoleh oleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang diikuti oleh perubahan tingkah laku. Sejalan dengan pendapat Kurniawati, *et al.* (2019), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa secara keseluruhan yang menjadi alat ukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Dan sesuai dengan pendapat Nurrochman, *et al.* (2014) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti dan melaksanakan proses pembelajaran dalam bentuk perubahan perilaku, sikap, maupun pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Kristin (2016:92), hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan, hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu teori *Kingsley Davis* dalam Kurniawan (2014:9), membedakan hasil belajar siswa (individu) menjadi tiga jenis yaitu: a) keterampilan kebiasaan; b) pengetahuan dan pengertian; c) sikap dan cita-cita.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan nilai yang didapatkan setelah mengikuti pembelajaran yang ada

di kelas tertentu dan dapat merubah sikap dan perilaku. Pada pembelajaran ada 3 aspek penilaian yaitu a) aspek pengetahuan; b) aspek keterampilan; dan c) aspek sikap. Pada penelitian ini, peneliti meneliti aspek pengetahuan siswa.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Benyamin Bloom dalam Suciati (2022:8) mengklasifikasikan jenis-jenis hasil belajar menjadi 3, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

a) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Menurut Zaim (2016:29), kawasan kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari ranah terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Menurut Fathoni (2023:36), ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

b) Ranah Afektif (Sikap)

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Menurut Syafi'i, *et al.* (2018:119), ranah afektif ialah ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh Jamin (2020:16), ranah afektif adalah suatu yang berkenaan dengan perasaan, suasana hati, atau emosi yang nampak pada sikap, nilai, minat, apresiasi, karakter, penyesuaian, moral dan tingkah laku individu.

c) Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

Menurut Syafi'i, *et al.* (2018:120), psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya. Menurut Widodo (2021:140), hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Hasil kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik apabila peserta didik mampu menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang tergantung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.

Berdasarkan penjelasan 3 ranah di atas, dapat disimpulkan bahwasannya jika siswa memiliki ketiga ranah tersebut maka kualitas diri siswa akan sempurna, ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya cerdas dalam materi tetapi siswa juga harus dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan. Fokus penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar aspek kognitif.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu bentuk alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar dapat merangsang siswa dalam belajar. Menurut Sumiharsono & Hisbuyatul (2017: 9-10), media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sejalan dengan

Aqib (2013:50), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang siswa dalam belajar sehingga lebih mengerti materi yang disampaikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sumiharsono & Hisbuyatul (2017:11) ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain: a) penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan; b) penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar; c) media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran; d) media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan; e) media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar; dan f) penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Menurut Aqib (2013: 51), ada 7 manfaat umum media pembelajaran antara lain: a) menyeragamkan penyampaian materi; b) pembelajaran lebih jelas dan menarik; c) proses pembelajaran lebih interaksi; d) efisiensi waktu dan tenaga; e) belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja; f) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; g) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif produktif. Selain itu Satrianawati (2018:9) mengemukakan juga mengenai manfaat media pembelajaran, antara lain: a) materi yang bersifat

abstrak menjadi kongkret; b) membangkitkan minat belajar siswa; c) multi-aktif; d) kualitas hasil mengajar lebih baik.

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, dan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, serta mendapatkan hasil belajar yang baik.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki keunikan dan kelebihan masing-masing. Pemilihan media yang sesuai dengan materi, konteks pembelajaran, dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta membantu memahami konsep-konsep yang diajarkan. Menurut Jalmur & Ambiyar (2016:16-18), masing-masing kelompok media memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya.

a) Media *grafis*

Media *grafis* menggunakan simbol-simbol visual untuk menyampaikan pesan, bersifat konkret dan dapat diinterpretasikan secara beragam, cocok untuk berbagai tingkat usia dan bidang pembelajaran; serta memiliki kemampuan untuk mengatasi batasan ruang dan waktu.

b) Media audio

Media audio menggunakan simbol-simbol auditif (*non verbal*), dapat direkam dan diputar kembali, mampu mengembangkan imajinasi pendengar, dan mampu mengatasi keterbatasan guru dalam penyampaian informasi serta komunikasi cenderung satu arah dan dapat melewati batasan ruang dan waktu.

c) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam menggunakan alat bantu seperti proyektor untuk menyampaikan pesan visual atau audio, memungkinkan penyampaian pesan secara serentak kepada sejumlah siswa, memberikan kontrol kepada guru dalam proses penyajian teori dan praktik secara terpadu, serta menggunakan teknik-teknik visual dan audio seperti warna, animasi, gerak lambat pada media film.

3. Media Grafis

a. Pengertian Media Grafis

Media *grafis* adalah media yang menampilkan gambar atau simbol. Menurut Nuridayanti (2023: 148), media *grafis* adalah media visual yang merepresentasikan fakta, ide atau gagasan dengan menggunakan kata, kalimat, angka dan simbol atau gambar. Sejalan dengan pendapat Januaripin (2023:50), media *grafis* adalah media visual yang dapat dinikmati oleh panca indera mata yang menampilkan simbol atau gambar disertai dengan kata-kata yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memperjelas materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *grafis* adalah media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yang menyajikan suatu fakta menggunakan simbol atau gambar.

b. Macam-macam Media Grafis

Menurut Susilana dalam Mansyur & Akhmad (2020:4), macam-macam media *grafis* antara lain: a) grafik, media yang memvisualisasikan data melalui gabungan angka, garis, dan simbol; b) diagram, representasi sederhana yang menunjukkan hubungan timbal balik, seringkali menggunakan garis-garis dan

simbol; c) bagan, gabungan kata-kata, garis, dan simbol yang merangkum suatu proses, perkembangan, atau hubungan penting; d) sketsa, gambar sederhana atau draf kasar yang menggambarkan inti dari suatu bentuk gambar; e) poster, kombinasi visual yang menarik dan mencolok untuk menarik perhatian orang yang melihat; f) komik, jenis kartun yang menyampaikan karakter dan cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar, umumnya untuk hiburan pembaca; g) media foto, gambar diam (*still picture*) yang merupakan representasi visual yang tidak bergerak; h) papan flanel, papan dilapis kain flanel yang memudahkan pemasangan dan pelepasan gambar atau kata-kata; i) bulletin board, papan biasa tanpa lapisan kain flanel yang memungkinkan langsung menempelkan gambar atau tulisan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Grafis*

a) Kelebihan media *grafis*

Menurut Pratama (2023:103) kelebihan media *grafis* antara lain: 1) memperjelas konsep, memudahkan siswa memahami hubungan antar konsep; 2) meningkatkan daya ingat, informasi visual lebih mudah diingat daripada teks biasa; 3) meningkatkan keterlibatan, media pembelajaran *grafis* menarik minat siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar; 4) memfasilitasi pembelajaran mandiri, siswa dapat menggunakan media pembelajaran *grafis* secara mandiri, memungkinkan akses ke materi kapan saja, di mana saja, yang mendukung pembelajaran mandiri dan pemahaman lebih mendalam; 5) mendukung visual learner, untuk siswa dengan preferensi belajar

visual, media ini membantu memenuhi kebutuhan belajar mereka dengan menyajikan informasi dalam format yang lebih mudah dipahami dan diingat.

Menurut Akbar (2020:53), manfaat media *grafis* dalam pembelajaran: 1) dapat digunakan untuk mengolah gagasan melalui simbol atau lambang (huruf atau angka); 2) membuat penyajian informasi lebih menarik perhatian; 3) membantu memperjelas ide; 4) mengilustrasikan atau menghiasi informasi; 5) memperlancar pemahaman; 6) mempermudah pikiran untuk mengingat informasi; 7) menumbuhkan minat untuk mengetahui informasi.

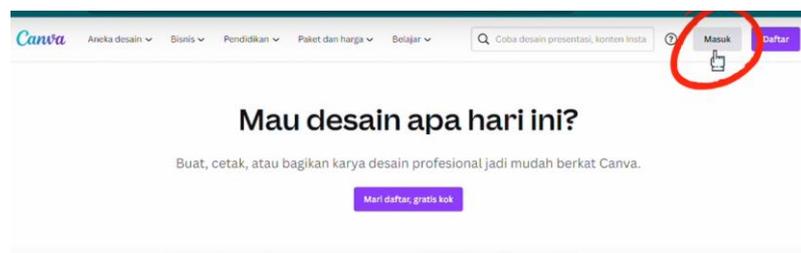
b) Kekurangan media *grafis*

Menurut Nuridayanti (2023:152) Kekurangan media *grafis* yaitu membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya terutama untuk *grafis* yang lebih kompleks, penyajian pesan hanya berupa unsur visual dan ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar serta media *grafis* menekankan hanya pada persepsi indra mata. Maka dari itu, untuk memudahkan pendidik dalam mendesain media, pendidik dapat menggunakan fitur aplikasi *canva* dalam pembuatannya.

d. Cara Membuat Media *Grafis* Berbasis Aplikasi *Canva*

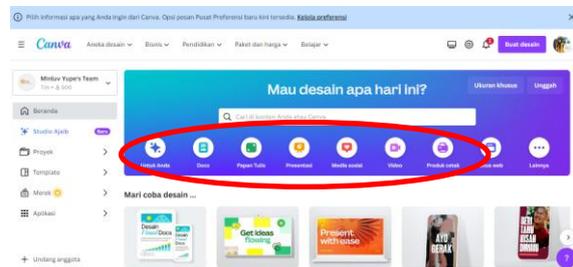
Berikut ini adalah cara membuat media *grafis* berbasis aplikasi *canva*:

a) Buka dan login pada aplikasi *Canva*



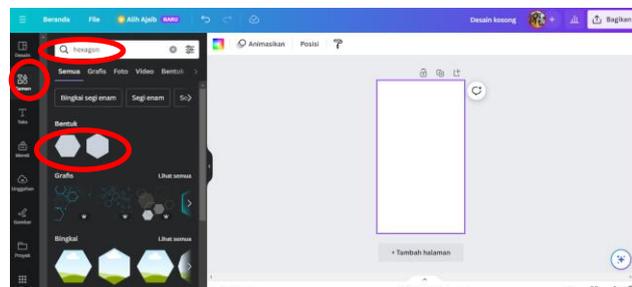
Gambar 2.1 Tampilan awal pada saat login pada aplikasi *canva*

b) Cari desain sesuai keinginan



Gambar 2.2 Tampilan beranda aplikasi *canva*

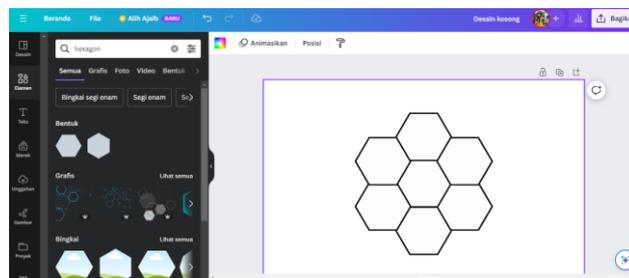
c) Klik elemen dan ketik icon yang diinginkan (*ex: bentuk hexagon*)



Gambar 2.3 Tampilan awal untuk mendesain pada aplikasi *canva*

d) Susun bentuk *hexagon* dengan cara meng-*copy paste*

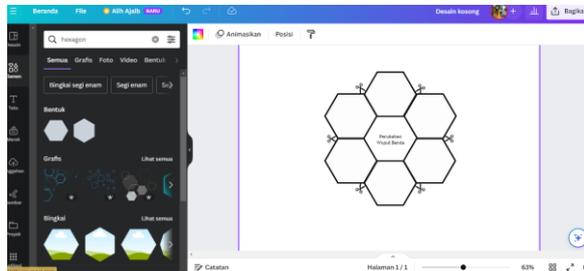
e) Buat bentuk *hexagon* sesuai jumlah rusuk yaitu 1 dibagian tengah dan dibagian pinggir.



Gambar 2.4 Tampilan awal desain pada aplikasi *canva*

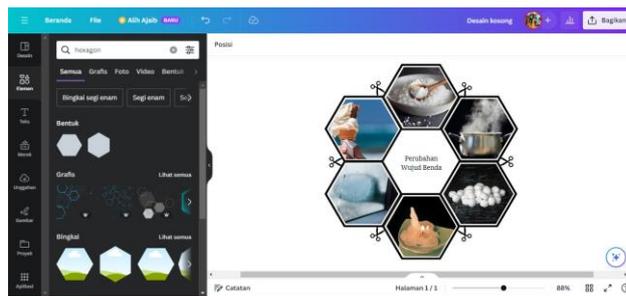
f) Selanjutnya ke desain untuk bagian yang akan digunting oleh siswa dengan mencari pada elemen yaitu “garis gunting”

- g) Setelah itu susun garis gunting pada setiap ruas yang akan digunting oleh siswa



Gambar 2.5 Tampilan desain pada aplikasi *canva*

- h) Kemudian masukkan fenomena yang relevan sesuai materi pelajaran (*ex: pembelajaran IPS topik aku dan kebutuhanku*)



Gambar 2.6 Tampilan desain yang diinginkan pada aplikasi *canva*

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah sumber ilmu yang dijelaskan oleh pengajar kepada siswa mengenai apa yang ada di sekitar, maupun yang terjadi di alam semesta. Menurut Nadhifah (2023:4), kedua ilmu pengetahuan ini memiliki materi yang berintegrasi antara alam dan sosial, seperti alam itu sendiri yang dapat berhubungan dengan sosial mulai dari alam yang dapat memenuhi kebutuhan manusia hal ini berkaitan dengan biologi dan kimia yang berkaitan dengan ilmu

sosial yaitu ekonomi. Pembelajaran mengenai masyarakat atau sosiologi juga akan bergantung pada alamnya, bagaimana alam sekitar dapat membentuk budaya masyarakat ataupun hubungan antar masyarakat. Geografi lebih kompleks dalam menghubungkan antara alam dan sosial, melalui metode yang digunakan yaitu lingkungan dan kompleks wilayah, selain itu juga membahas mengenai kebencanaan. Hal ini sangat berkaitan antara alam dan sosial. Menurut Afifah (2023:58), IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah ilmu yang mempelajari alam dan makhluk sosial yang saling berhubungan dalam memenuhi kebutuhan.

b. Tujuan pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang ingin dicapai agar dapat berguna baik untuk diri sendiri, orang lain maupun lingkungan. Mustaqilatunnikmah (2023:40), menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran atau *instructional objective* adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu tujuan pembelajaran merupakan arah yang ingin di tuju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Menurut Dewi, *et al.* (2023:60) tujuan utama pembelajaran IPAS di SD adalah untuk membantu siswa memahami konsep IPAS secara holistik dan

kontekstual, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka. Selain itu dengan adanya pembelajaran IPAS di SD maka siswa dapat mengembangkan kemampuan dirinya yang sesuai dengan profil pelajar pancasila, melalui pembelajaran IPAS ketertarikan siswa untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia dapat berkembang.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS yaitu untuk mencapai tujuan baik dari segi pengetahuan, sikap dan perilaku yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dalam memecahkan masalah yang ada.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Priyanti. *et al.* (2021) dengan judul “Pengaruh Keterampilan Dasar Literasi Berbantuan Media Grafis Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD” Hasil penelitian berdasarkan analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 3,15$ dan dengan taraf *signifikan* 5% ($dk = 74$) diperoleh harga $t_{tabel} = 2,00$ dan rerata penguasaan pengetahuan IPS yang mengikuti pembelajaran menggunakan keterampilan dasar literasi berbantuan media grafis, yaitu 84,05 dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, yaitu 73,39. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat pengaruh keterampilan dasar literasi berbantuan media grafis terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD

Gugus I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ningwiasih (2016) dengan judul “Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team assisted individualization* dengan media *grafis* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VB SDN 1 Raman Endra Lampung Timur.” Kesimpulan dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team assisted individualization* dengan media *grafis* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VB. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 2,324 > t_{tabel} = 2,028$ dan nilai signifikansi sebesar 0,026. Jika dibandingkan dengan ketetapan $\alpha = 0,05$, maka nilai $0,026 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan dan positif antara hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Trisnadewi (2020) dengan judul “Model *Advance Organizer* berbantuan media *grafis* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS” Kesimpulan dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *advance organizer* dengan berbantuan media *grafis* pada pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 7,79$ dan pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 64$ diperoleh $t_{tabel} = 2,00$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan, dapat disimpulkan jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *grafis* maka akan ada peningkatan dalam hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan

penelitian yang saya lakukan adalah, penelitian sebelumnya tidak berbantuan aplikasi *canva*, penelitian ini menggunakan aplikasi *canva* untuk mendesain media *grafis* yang digunakan. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPS muatan pembelajaran IPAS.

C. Kerangka Berpikir

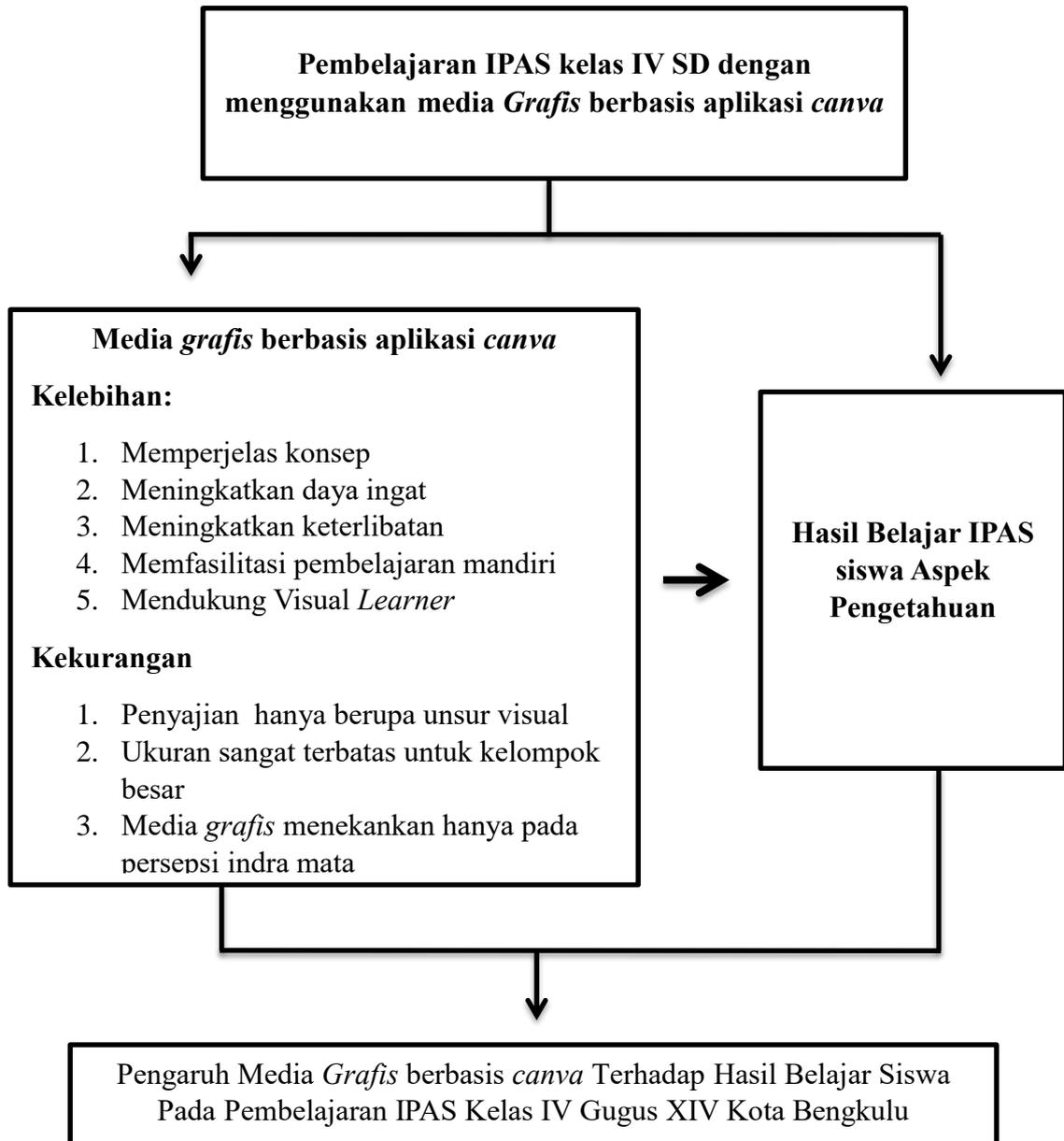
Sugiyono (2016) mengatakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang digunakan sebagai landasan teori yang terkait dengan faktor-faktor dalam penelitian, suatu penelitian membutuhkan kerangka berpikir agar bisa menjelaskan secara teoritis, dan dapat menjelaskan alasan adanya hubungan antar variabel.

IPAS adalah mata pelajaran yang penting sehingga wajib dipelajari pada tingkat SD. IPAS adalah ilmu yang mempelajari mengenai alam dan kehidupan sosial. Pada pembelajaran IPAS, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan walaupun sebenarnya penerapan atau contoh-contoh terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena kurangnya minat siswa dalam memahami pembelajaran karena guru masih sering menerapkan pembelajaran konvensional, salah satu cara untuk permasalahan ini guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *grafis*.

Media *grafis* adalah media dua dimensi yang diberi gambar/foto atau fenomena sesuai dengan materi pembelajaran. Pada penggunaan media *grafis* ini, siswa tidak akan jenuh dalam belajar, karna dalam proses pembelajarannya siswa diajak dan diarahkan untuk mengamati fenomena yang ada pada media *grafis*

tersebut. Selain itu, penggunaan media *grafis* dalam pembelajaran IPAS mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep yang abstrak. Melalui media *grafis* siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep abstrak. Media *grafis* dapat memvisualisasikan hal-hal yang abstrak dan tidak memungkinkan untuk dihadirkan di kelas. Pada penelitian ini, peneliti mencari pengaruh dari media *grafis* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV gugus XIV Kota Bengkulu.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.7 Bagan kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Gunawan dalam Wardani (2020:15), hipotesis adalah suatu asumsi atau anggapan atau dugaan teoritis yang dapat ditolak atau tak ditolak secara empiris. Penentuan apakah suatu hipotesis dapat ditolak atau tak ditolak merupakan tujuan pengujian hipotesis. Sedangkan menurut Sugiyono (2016 :96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah. Jawaban masih dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis terbagi menjadi dua, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol merupakan hipotesis yang berisikan pernyataan ketidak adaan hubungan antar variabel yang diteliti, dan hipotesis alternatif (H_a) merupakan hipotesis yang menjadi kebalikan nol yaitu adanya hubungan dan pengaruh antar variabel yang teliti. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

(H_a) : Terdapat Pengaruh Media *Grafis* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis, Metode dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Winarni (2018: 24) yang mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, yang didasarkan oleh konsep konstruktivisme, yang memiliki pandangan bahwa realita bersifat jamak, menyeluruh dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisah. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016: 8) Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa jenis penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti sampel atau populasi untuk menjawab hipotesis-hipotesis berdasarkan teori yang relevan, data tersebut berupa angka. Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus XIV Kota Bengkulu.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasy Experiment*), menurut Winarni (2018: 32) metode eksperimen

merupakan penelitian sistematis logis dan teliti melakukan kontrol terhadap kondisi yang bertujuan untuk : 1) menguji hipotesis yang diajukan; 2) memprediksi kejadian dalam eksperimen; 3) menarik generalisasi hubungan-hubungan antar variabel.

Menurut Sugiyono (2016:72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2016:77) *quasy experimental* merupakan *design* yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan metode eksperimen semu ini bertujuan untuk melihat pengaruh terhadap adanya perlakuan berbeda yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh, maka masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak dua kali, yakni *Pretest* dan *Posttest*. Berdasarkan adanya perlakuan yang berbeda terhadap dua kelas maka diharapkan ada perbedaan terhadap hasil belajar kedua kelas tersebut. Jenis desain penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest Group Design* (Winarni, 2018 : 53). Adapun *The Matching Only Pretest-Posttest Group Design* dapat di lihat pada tabel 3.1.

Gambar 3.1 Desain Penelitian *The Matching Only Pretest-Postest Group Design*

<i>Treatment</i>	M	O1	X	O2
<i>Control</i>	M	O3	C	O4

(Winarni, 2018 : 36)

Keterangan :

M = Pencocokan Subjek/*Machet Subject*

X = Penggunaan media *grafis*

C = Kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional

O1 = *Pretest* untuk kelas eksperimen

O2 = *Posttest* untuk kelas eksperimen

O3 = *Pretest* untuk kelas kontrol

O4 = *Posttest* untuk kelas kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa “M” merupakan pencocokan atau *matching* yang dilakukan kepada kedua kelompok sampel, yaitu yang dilakukan dengan uji homogen sampel dan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada kedua kelompok sampel, dan efektivitas perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara (O2-O1) pada kelompok eksperimen dan (O4-O3) pada kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil pembelajaran IPAS siswa kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Frankel dan Wallen (dalam Winarni, 2018: 38) populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, kelompok tersebut oleh peneliti disajikan sebagai objek untuk hasil penelitian. Populasi juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan orang, hewan tumbuhan-tumbuhan dan benda-benda yang memiliki kesamaan. Populasi penelitian ini diambil dari SDN Gugus XIV Kota Bengkulu. Data SDN yang terdapat pada gugus XIV disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. SD pada Gugus XIV Kota Bengkulu

SDN Gugus XIV Kota Bengkulu							
Nama Sekolah	Akreditas	Kurikulum	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa			
				A	B	C	D
SDN 42 Kota Bengkulu	A	Merdeka	2	21	23	-	-
SDN 52 Kota Bengkulu	B	Merdeka	3	30	31	32	-
SDN 24 Kota Bengkulu	A	Merdeka	4	27	29	28	27
SDN 45 Kota Bengkulu	A	Merdeka	2	22	23	-	-

Populasi dalam penelitian ini yaitu SD Negeri di gugus XIV Kota Bengkulu yang berakreditasi A, menggunakan kurikulum merdeka dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan kriteria tersebut yang termasuk dalam populasi adalah SDN 42 Kota Bengkulu, SDN 24 Kota Bengkulu, dan SDN 45 Kota Bengkulu.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi atau kelompok yang akan diteliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2016: 81), bahwa sampel

adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut, bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin meneliti dan mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, oleh sebab itu peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Pada penggunaan sampel peneliti menggunakan *Cluster Random Sampling*. Menurut Sumargo (2020:254) *Cluster Random Sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel di mana unit-unit sampel dalam populasi dibagi menjadi kelompok-kelompok (*cluster*), selanjutnya diseleksi atau dipilih sebagian *cluster* dan semua unit-unit dalam *cluster* terpilih diobservasi sebagai sampel. Ketika memilih kelas yang homogen dapat dilihat dari nilai bulanan siswa. Setelah itu dilakukan pengundian, berdasarkan hasil pengundian sekolah yang terpilih menjadi sampel dari gugus XIV adalah Kelas IVB SDN 42 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan Kelas IVA SDN 45 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol.

Sebelum dilakukan penelitian maka kedua sampel ini diuji homogenitasnya terlebih dahulu. Dinyatakan homogen karena dibuktikan pada hasil *fhitung* lebih kecil dari *ftabel*.

Tabel 3.2 Data Hasil Uji Homogenitas Sampel

Variabel	Nilai Ujian Tengah Semester IPAS
df	48
Sig. Levenes's Test for Equality of Variance	.343
Kesimpulan	Homogen

Berdasarkan data hasil uji homogenitas sampel di atas dinyatakan bahwa *ftabel* bernilai 0,343, terbukti *fhitung* lebih kecil dari *ftabel*. Ketetapan *fhitung*

yaitu 5% atau 0,05. Sehingga mendapatkan hasil $0,05 < 0,343$, terbukti data di atas dinyatakan homogen.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2016:39), variabel bebas atau variabel *independent* (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah media *grafis* berbasis aplikasi *canva*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel *dependent* (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka.

D. Definisi Operasional

1. Media *grafis* berbasis *aplikasi canva*, media ini membuat siswa berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Media ini dibuat menggunakan aplikasi *canva* yang berisi informasi tentang kebutuhan primer, sekunder, dan tersier secara lebih inovatif karena di dalam aplikasi *canva* terdapat banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat media yang lebih menarik, pada media ini terdapat gambar atau foto dalam penyajiannya. Pada proses pembelajaran siswa dapat membedakan dan menentukan mana kebutuhan primer, sekunder dan tersier berdasarkan materi yang sudah dijelaskan.

2. Hasil belajar adalah tujuan dilaksanakannya pembelajaran, hasil belajar ini adanya perubahan dari segi tingkah laku, keterampilan, sikap dan pengetahuan dalam belajar. Hasil belajar pada penelitian ini meliputi satu ranah yaitu ranah pengetahuan (Kognitif), meliputi: Menerapkan (C3) dan Menganalisis(C4) dan Mengevaluasi (C5). Hasil belajar dari ranah pengetahuan ini meliputi pengetahuan faktual, konseptual dan metakognitif. (Revisi Taksonomi Bloom, Krathwohl, D.R. and Anderson, 2001). Penilaiannya dari hasil *pretest dan posttest*.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. *Pretest*

Data *pretest* diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai atau dapat dikatakan untuk dapat mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan materi pembelajaran. Menurut Winarni (2018: 139), *pretest* ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui varian sampel penelitian berdistribusi normal dan homogen atau tidak sehingga hasil penelitian yang diharapkan benar-benar sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan. Soal *pretest* berjumlah 10 butir soal, diberikan kepada kelompok eksperimen (Kelas IVB SDN 42 Kota Bengkulu) yang menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* dalam pelaksanaan pembelajaran dan kelompok kontrol (Kelas IVA SD 45 Kota Bengkulu) yang tidak menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* pada saat pembelajaran. Siswa diawasi oleh peneliti dari mulai awal pengerjaan soal hingga waktu yang diberikan habis.

2. *Posttest*

Data *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran selesai atau digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir atau pencapaian siswa setelah pelajaran diberikan. Sejalan dengan hal ini Winarni (2018: 139), menyatakan bahwa naskah tes akhir dibuat sama dengan naskah tes awal. Dengan begitu dapat diketahui apakah tes akhir lebih jelek, ataupun sama dengan tes awal. Soal *posttest* berjumlah 10 butir soal, diberikan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* dan diberikan kepada kelas yang tidak menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva*. Jika tes akhir lebih baik dari tes awal, berarti pembelajaran lebih berhasil dan begitu juga sebaliknya. Soal *posttest* dikerjakan siswa setelah pelajaran selesai dan diawasi oleh peneliti dari mulai awal pengerjaan soal hingga waktu yang diberikan habis

F. Instrumen Penilaian

Menurut Sugiyono (2016: 92), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan begitu maka instrumen penelitian yang akan digunakan tergantung dengan berapa jumlah variabel yang akan diteliti. Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu kegiatan penelitian. Pada prinsipnya meneliti adalah suatu hal yang melakukan pengukuran, maka dalam penelitian harus memiliki alat ukur yang baik. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan peneliti pada saat kegiatan penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini salah satu instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah lembar tes.

Soal tes dibuat dalam soal pilihan ganda yang mana mengambil materi pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” dengan mengaitkan jenjang atau tingkatan aspek kognitif C3, C4 dan C5, menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva*. Pada saat soal selesai dibuat selanjutnya akan dilakukan validasi soal oleh ahli, lalu akan diuji realibilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Lembar tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran, tes yang dibuat oleh peneliti berdasarkan dengan kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya. Kisi-kisi instrumen soal disajikan pada tabel berikut:

Kisi-Kisi Instrumen Soal

Instrumen soal digunakan pada jenjang SD, kelas IV/fase B, mata pelajaran IPAS. Soal berjumlah 10 butir dengan bentuk soal pilihan ganda.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Soal ke-
Siswa mengidentifikasi kebutuhan primer, sekunder dan tersier	1. Melalui penjelasan guru siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	Disajikan nama benda, siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan.	C3	1,2,4
	2. Melalui pengamatan media <i>grafis</i> tentang kebutuhan primer, sekunder dan tersier siswa mampu menguraikan perbedaan antar kebutuhan dengan keinginan.	Disajikan soal, siswa mampu memilih jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan dalam bentuk gambar.	C4	3,6
		Disajikan soal cerita, siswa mampu memberi saran penggunaan kebutuhan dengan bijak.	C5	5,7
		Disajikan soal cerita, siswa mampu menyimpulkan jenis kebutuhan.	C5	8,9,10

1. Uji Validasi Instrumen

Validasi instrumen penelitian dilakukan sebelum pelaksanaan uji coba soal instrumen hasil belajar aspek pengetahuan. Sebelum peneliti melakukan uji coba di lapangan atau di SD, peneliti melakukan validasi dengan ahli terlebih dahulu. Uji validitas yang dilakukan adalah validitas isi dan validitas komponen instrumen

penelitian. Validasi dilakukan oleh salah satu ahli Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu Ibu Dra. Dalifa, M.Pd dan Ibu Ike Kurniawati, M.Pd. Validasi yang dilakukan oleh ahli meliputi kisi-kisi soal dan lembar tes hasil belajar aspek pengetahuan. Kisi-kisi soal dan lembar tes pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal dengan 4 alternatif jawaban. Jika menjawab 1 benar nilainya 10, jika menjawab 2 benar nilainya 20, jika menjawab 3 benar nilainya 30, jika menjawab 4 benar nilainya 40, jika menjawab 5 benar nilainya 50, jika menjawab 6 benar nilainya 60, jika menjawab 7 benar nilainya 70, jika menjawab 8 benar nilainya 80, jika menjawab 9 benar nilainya 90, jika menjawab 10 benar nilainya 100.

Berdasarkan hasil validitas instrumen penelitian oleh kedua ahli validasi, maka diperoleh hasil, yaitu instrumen penelitian layak atau dapat digunakan dengan beberapa catatan. Sedangkan untuk perangkat pembelajaran (modul ajar) divalidasi oleh ahli Ilmu Pengetahuan Alam yaitu Ibu Dra. Dalifa., M.Pd. dan Ibu Ike Kurniawati, M.Pd. Hasil validasi modul ajar layak dan dapat digunakan dalam penelitian. Validasi soal instrumen dan perangkat pembelajaran yang diberikan oleh peneliti kepada ahli dianggap telah tergolong baik dan dinyatakan layak untuk ditindaklanjuti. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba instrumen yang dilakukan di kelas V SDN 42 Kota Bengkulu dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Peneliti memilih kelas V sebagai subjek untuk uji coba instrumen karena siswa kelas V telah mempelajari materi mengenai kebutuhan manusia pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pemberian uji coba validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang diberikan. Setelah uji coba kelayakan, selanjutnya dilakukan hasil uji coba validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal.

2. Uji Validitas Instrumen

Uji Validasi Instrumen merupakan prosedur pengujian untuk mengetahui apakah tiap butir soal dapat mengukur hasil belajar siswa dengan cermat atau tidak. Jika ada yang dihasilkan instrumen benar dan valid sesuai dengan kenyataan, maka instrumen yang digunakan tersebut juga valid (Arikunto, 2013:73). Menurut Priyatno (2014) uji validasi dapat dilakukan menggunakan SPSS versi 22 berikut.

1. Skor total masing-masing variabel dibuat (perhitungan skor).
2. *Analyze -> Correlate -> Bivariate* diklik.
3. Seluruh skor yang valid dimasukkan ke dalam kotak *variables*.
4. *List pearson* dicek; *Two Tailed : Flag*.
5. *OK* diklik.

Suatu soal dikatakan jika hasil perhitungan koefisien korelasinya termasuk dalam kategori validitas cukup sampai sangat tinggi atau berada pada rentang 0,40 sampai dengan 1,00.

Keterangan:

Tabel 3.3 Kriteria Validitas

No	Nilai r	Kevalidan
1.	0,80-1,00	Sangat tinggi
2.	0,60-0,79	Tinggi
3.	0,40-0,59	Cukup
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

(Winarni, 2018:136)

Setelah melakukan uji coba instrumen penelitian, selanjutnya peneliti mengolah data hasil uji coba untuk diuji kevaliditasannya. Butir soal dapat dikatakan valid apabila hasil perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai (0,444). Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji validitas dari 20 butir soal yang telah di uji cobakan, terdapat 11 butir soal yang valid, yaitu 3, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 18, dan 20. Sedangkan nomor soal yang tidak valid ada 9 butir soal, yaitu 1, 2, 4, 7, 8, 13, 16, 17, dan 19. Pada soal pretest-postest memerlukan 10 butir soal sehingga ada 1 soal yang tidak digunakan yaitu soal nomor 6, dengan ketentuan 10 soal yang dipilih sudah mewakili tujuan pembelajaran. Data rekapitulasi hasil uji validitas instrumen hasil belajar aspek pengetahuan disajikan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Tingkat Validitas	Status
1	0,073	0,444	Sangat rendah	Tidak valid
2	0,139	0,444	Sangat rendah	Tidak valid
3	0,505	0,444	Cukup	Valid
4	0,386	0,444	Rendah	Tidak valid
5	0,631	0,444	Tinggi	Valid
6	0,473	0,444	Cukup	Valid
7	0,143	0,444	Sangat rendah	Tidak valid
8	0,302	0,444	Rendah	Tidak valid
9	0,462	0,444	Cukup	Valid
10	0,542	0,444	Cukup	Valid
11	0,622	0,444	Tinggi	Valid
12	0,546	0,444	Cukup	Valid
13	0,218	0,444	Rendah	Tidak valid
14	0,619	0,444	Tinggi	Valid
15	0,622	0,444	Tinggi	Valid
16	0,000	0,444	Sangat rendah	Tidak valid
17	0,271	0,444	Rendah	Tidak valid
18	0,588	0,444	Cukup	Valid
19	0,357	0,444	Rendah	Tidak valid
20	0,534	0,444	Cukup	Valid

(Lampiran 4, hal: 99-104)

3. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen penelitian reliabel apabila instrumen tersebut dapat dipercaya dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Winarni (2018: 137) menyatakan bahwa reliabilitas adalah kecakapan suatu instrumen sehingga dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Soal test instrumen penelitian hasil belajar aspek pengetahuan dapat dikatakan reliabel jika perhitungan $r_{11} \geq 0,70$. Menurut Priyatno (2014) uji reliabilitas dapat dilakukan menggunakan SPSS versi 22

1. *Analyze -> Scale -> Reliability Analysis* diklik.
2. Seluruh item variabel X dimasukkan ke Items.
3. Pada model terpilih Alpha dipastikan.
4. *Ok* diklik.

Pada hasil uji reliabilitas instrumen penelitian hasil belajar aspek pengetahuan pembelajaran aku dan kebutuhanku diperoleh nilai koefisien reliabilitas r_{11} (0,822), yang artinya $r_{11} > 0,70$. Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa tes instrumen penelitian **reliabel** (dapat dipercaya).

4. Uji Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran soal digunakan untuk menentukan mana soal yang sukar, sedang dan mudah. Menurut Winarni (2018: 137) taraf kesukaran merupakan kemampuan tes tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan baik dan benar. Jika banyak siswa yang menjawab benar maka taraf kesukaran dalam tes tersebut rendah. Namun begitu juga

sebaliknya, jika banyak siswa yang menjawab benar sedikit maka taraf kesukaran dalam tes tinggi. Menurut Priyatno (2014) taraf kesukaran dapat diuji menggunakan SPSS versi 22 sebagai berikut.

1. *Analyze -> Descriptive Statistics -> Frequencies* diklik.
2. Kotak Variables diisi dengan skor.
3. *Statistics* diklik, *Mean* diklik, *Continue* diklik.
4. *OK* diklik.

Tabel 3.5 Kriteria Indeks Kesukaran

P	Indeks kesukaran
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Winarni, 2018: 138)

Berdasarkan pada perhitungan taraf kesukaran dari 10 soal yang valid dan bersifat reliabel, nomor soal yang berada pada kriteria rentang 0,0-0,30 (Sukar) terdapat pada nomor 12. Pada kriteria 0,31-0,70 (sedang) terdapat pada nomor 3, 10, 15, 18, 20. Pada kriteria rentang 0,71-1.00 (mudah) terdapat pada nomor 5, 9, 11, 14.

5. Uji Daya Pembeda

Pada tahap ini, peneliti menilai mana siswa yang memiliki kemampuan lebih dan kemampuan yang kurang. Adapun menurut Winarni (2018: 138) daya pembeda tes adalah kemampuan tes tersebut untuk memisahkan antar subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Menurut Priyatno (2014) cara daya pembeda dapat dihitung dengan menggunakan SPSS versi 22 melalui *rhitung* pada nilai *pearson correlation* pada uji validitas.

Tabel 3.6 Kriteria Daya Beda

D	Daya Beda
0-0,20	Jelek
0,21– 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

(Winarni, 2018: 138).

Berdasarkan perhitungan uji data pembeda dari 10 butir soal mengenai kebutuhan manusia yang valid dengan rentang daya pembeda 0,41-0,70 (Baik) terdapat pada nomor soal 3, 5, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 18 dan 20.

Berdasarkan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda yang telah dilakukan, maka diperoleh rekapitulasi hasil uji coba instrumen penelitian yang disajikan dalam tabel 3.8.

Tabel 3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen

No	Butir Soal	Validitas		Reliabilitas		Taraf kesukaran		Daya pembeda	
1	3	0,505	Valid	0,822	Reliabel	0,60	Sedang	0,505	Baik
2	5	0,631	Valid			0,75	Mudah	0,631	Baik
3	9	0,462	Valid			0,75	Mudah	0,462	Baik
4	10	0,542	Valid			0,35	Sedang	0,542	Baik
5	11	0,622	Valid			0,85	Mudah	0,622	Baik
6	12	0,546	Valid			0,20	Sukar	0,546	Baik
7	14	0,619	Valid			0,80	Mudah	0,619	Baik
8	15	0,622	Valid			0,45	Sedang	0,622	Baik
9	18	0,588	Valid			0,65	Sedang	0,588	Baik
10	20	0,534	Valid			0,45	Sedang	0,534	Baik

(Lampiran 4, hal: 99-104)

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh hasil validitas instrumen soal yang valid berjumlah sepuluh butir soal, dengan uji reliabilitas bersifat reliabel >0,70. Taraf kesukaran dari 10 soal yang valid dan bersifat reliabel, nomor soal yang berada pada kriteria rentang 0,0-0,30 (sukar) terdapat pada nomor 6. Perhitungan uji daya pembeda dari 10 butir soal yang valid dengan rentang

rentang daya pembeda 0,41 sampai 0,70 (baik) terdapat pada nomor soal 1 sampai dengan 10.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t) yang bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran IPAS dengan menerapkan media *grafis* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap skor *pretest* dan skor *posttest*. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi analisis statistik deskriptif, analisis uji prasyarat, dan uji hipotesis. Pada pengolahan data uji prasyarat dan analisis inferensial menggunakan program Aplikasi IBM SPSS.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data penelitian kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2016: 147) menyatakan bahwa analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Winarni (2018: 89) statistik deskriptif memberikan gambaran terhadap gejala-gejala penelitian yang tidak tepat untuk uji hipotesis penelitian, tetapi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam penelitian ini yang termasuk ke dalam analisis deskriptif antara lain

menyajikan data melalui tabel, *mean* perhitungan variabel dan lain-lain. (Lampiran 7, hal: 137)

Analisis data deskriptif pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 22 dengan cara berikut.

1. Data *view* di-klik dan nilai kelompok eksperimen dan kontrol dimasukkan.
2. Menu *analyze, descriptive, statistics* dipilih, kemudian *descriptives*.
3. Nilai kelompok eksperimen dan kontrol dimasukkan ke kotak variabels.
4. Menu options di-klik, bagian *mean, sum, Std. deviation, variance, minimum, maximum*, dan variabel list di-centang. Kemudian *continue*.
5. *Ok* di-klik.
6. Analisis Uji Prasyarat dilakukan.

Analisis uji prasyarat digunakan untuk menentukan uji inferensial yang akan digunakan. Uji prasyarat ini terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk memberikan interpretasi terhadap angka-angka yang diperoleh dari pengumpulan data, sehingga perlu dibandingkan (Sugiyono, 2016: 228). Untuk menentukan uji normalitas menggunakan SPSS versi 22 dengan cara berikut.

1. Menu *Analyze* di bagian atas jendela SPSS dipilih, kemudian *descriptive statistics* dipilih dan *explore* dipilih.
2. Variabel nilai kelompok eksperimen dan kontrol yang ingin diuji normalitasnya dipilih pada kolom dependent list.
3. *Plots* dipilih, kemudian *normality plots with tests* dipilih.

4. *Continue* dipilih, lalu *OK* diklik.

Keterangan :

Menurut Winarni (2018), jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dianggap berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Apabila data diketahui berdistribusi normal, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kondisi kelas eksperimen memiliki persamaan (homogen) dengan kelas kontrol atau apakah kedua kelompok sampel berasal dari satu populasi atau tidak (Sugiyono, 2016). Uji homogenitas dapat dihitung menggunakan SPSS versi 22 dengan cara berikut.

1. Dipilih *Analyze-Compare Means-Independent Sample T Test*.
2. Tab opsi *Independent Sample T Test* dipilih dan variabel nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan diukur dimasukkan.
3. Pada kolom *Grouping Variable, Define Groups* di-klik.
4. Selanjutnya group 1 untuk kelompok eksperimen dan groups 2 untuk kelompok kontrol diketik.
5. Selanjutnya *Continue* di-klik dan *OK* dipilih untuk mengakhiri perintah.

Keterangan :

Menurut Winarni (2018) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dianggap homogen.

2. Analisis Inferensial

Uji hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t. uji-t digunakan untuk membuktikan hipotesis dapat diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dapat menggunakan SPSS versi 22 dengan cara sebagai berikut.

1. Menu *Analyze, compare means, independent samples T Test* dipilih.
2. Kemudian variabel terikat yaitu nilai kr kotak test variabel(s) dimasukkan, dan variabel bebas yaitu kelompok ke kotak *grouping variables*.
3. Tombol *define group* diklik, kemudian kode 1 dan 2 dimasukkan.
4. *Continue* di-klik, kemudian *OK* dipilih.

Keterangan:

Hipotesis yang diuji adalah:

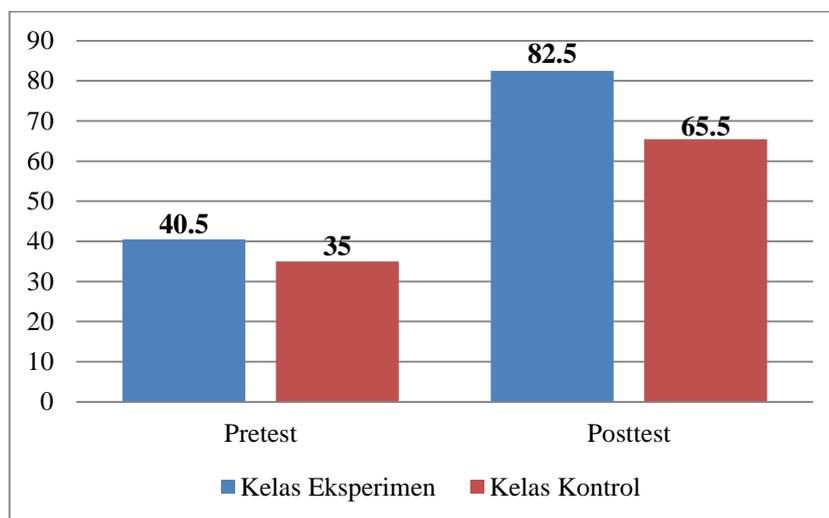
(Ha). Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Grafis* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu. Kriteria pengujian hipotesis untuk menolak atau tidak menolak H_a berdasarkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 42 Kota Bengkulu dan kelas IV SDN 45 Kota Bengkulu. Kelas IV SDN 42 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dengan menerapkan pembelajaran IPAS berbantuan media *Grafis* Berbasis Aplikasi *Canva* dan kelas IV SDN 45 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol dengan menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan *power point*. Hasil penelitian yang diperoleh dihitung dengan bantuan SPSS versi 22. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada pembelajaran IPAS disajikan pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Diagram Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.1 hasil *pretest* siswa menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini berbeda dengan hasil *posttest* siswa yang menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan pada hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil pembelajaran pada kedua kelas meningkat. Hal yang dapat dilakukan untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut berbeda secara signifikan atau tidak dengan melakukan analisis menggunakan perhitungan uji statistik SPSS versi 22 berikut.

1. Hasil Uji Statistik Deskripsi *Pretest* dan *Posttest*

Hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada tabel 4.1

Tabel 4.1 *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Deskriptif Statistic

	<i>N</i> <i>Statistic</i>	<i>Range</i> <i>Statistic</i>	<i>Minimum</i> <i>Statistic</i>	<i>Maximum</i> <i>Statistic</i>	<i>Mean</i>		<i>Std.</i> <i>Deviation</i> <i>Statistic</i>	<i>Variance</i> <i>Statistic</i>
					<i>Statistic</i>	<i>Std.</i> <i>Error</i>		
Pretest Eksperimen	20	60	10	70	40.50	4.070	18.202	331.316
Pretest Kontrol	20	60	0	60	35.00	3.663	16.384	268.421
Posttest Eksperimen	20	40	60	100	82.50	2.702	12.085	146.053
Posttest Kontrol	20	70	30	100	65.50	4.321	19.324	373.421
Valid N (listwise)	20							

(Lampiran 7, hal: 137)

Tabel 4.1. menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 40.50 dan nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol sebesar 35.00. Nilai standar deviasi *pretest* kelompok eksperimen sebesar 18.202 dan standar deviasi kelompok kontrol sebesar 16.384. Nilai *variance pretest* kelompok eksperimen sebesar 331.316 dan nilai *variance pretest* kelompok kontrol sebesar

268.421. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kontrol tidak jauh berbeda.

Rata-Rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 82.50 dan nilai *posttest* kelompok kontrol sebesar 65.50. Nilai standar deviasi *posttest* kelompok eksperimen sebesar 12.085 dan kelompok kontrol sebesar 19.324. Nilai *variance posttest* kelompok eksperimen sebesar 146.053 dan kelompok kontrol sebesar 373.421. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

2. Analisis Uji Prasyarat Data *Pretest* dan *Posttest*

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas sampel pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* siswa dihitung dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS versi 22. Menurut Winarni (2018) jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0.05 , maka berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal. Adapun uji normalitas data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada materi aku dan kebutuhanku disajikan dalam tabel 4.2

Tabel 4.2 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.931	20	.159
Pretest Kontrol	.942	20	.259
Posttest Eksperimen	.911	20	.066
Posttest Kontrol	.949	20	.349

(Lampiran 7, hal:138-139)

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil output data *pretest* siswa kelompok eksperimen diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0.05 ($0.159 > 0.05$) dan hasil output data *pretest* siswa kelompok kontrol diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* 0.05 ($0.259 > 0.05$). Hasil ini memberikan indikasi bahwa data *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Hasil output data *posttest* siswa kelompok eksperimen diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0.05 ($0,066 > 0,05$) dan hasil output data *posttest* siswa kelompok kontrol diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0.05 ($0.349 > 0.05$). Hasil ini memberikan indikasi bahwa hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Sebelum mengetahui homogenitas data tersebut, proses perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPS versi 22. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) > 0.05 , maka data tersebut homogen dan jika nilai signifikansi (*Sig.*) $< 0,05$, maka data tidak homogen. Adapun uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 4.3

Tabel 4.3 Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.132	1	38	.719
3.750	1	38	.060

(Lampiran 7, hal: 140-141)

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0.719 yang berarti nilai signifikansi (*Sig.*) > 0.05 (0.719 > 0.05). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa status varian hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang homogen.

Nilai signifikansi *posttest* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0.060 yang berarti nilai signifikansi (*Sig.*) > 0.05 (0.060 > 0.05). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa status varian hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang homogen. Oleh sebab itu, kedua sampel yang berdistribusi normal dan homogen pada pengujian ini dapat dihitung menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t.

3. Analisis Uji Inferensial

Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa data siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki sampel dengan varians yang homogen, sehingga perhitungan data dapat dilakukan dengan uji hipotesis. Pada penelitian ini, perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample t Test* untuk melihat ada atau tidak ada pengaruh yang signifikan akibat adanya perlakuan berbeda menggunakan Media *Grafis* Berbasis Aplikasi *Canva*. Adapun uji hipotesis data *posttest* hasil belajar siswa materi aku dan kebutuhanku kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 4.4.

Tabel 4.4 Uji Inferensial *Pretest* dan *Posttest*

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variance</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>Pretest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	.132	.719	1.004	38	.322	5.500	5,476	-5,586	16,586
	<i>Equal variances not assumed</i>			1.004	37,587	.322	5.500	5,476	-5,590	16,590
<i>Posttest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	3.750	.060	3.336	38	.002	17.000	5.096	6.683	27.317
	<i>Equal variances not assumed</i>			3.336	31.891	.002	17.000	5.096	6.617	27.383

(Lampiran 7, hal: 142)

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai thitung dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* =1,004 dan nilai *Sig. (2 tailed)* bernilai 0,322. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan $df = 38$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,015, sehingga nilai thitung < t_{tabel} ($1,004 < 2,015$) dan nilai *sig. (2-tailed)* $0,322 > 0,05$. Data ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada *pretest* di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun uji hipotesis *posttest* menunjukkan bahwa nilai thitung dengan menggunakan *Equal Variences Assumed* - 3.336 dan nilai *Sig. (2 tailed)* bernilai 0.002. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan $df -38$ dengan taraf signifikan $a = 0.05$

adalah 2.015, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.336 > 2.015$) dan *Sig (2-tailed)* $0.002 < 0.05$. Data ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan oleh perlakuan kedua kelas yang berbeda, yaitu dengan menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* pada kelompok eksperimen dan tidak menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *grafis* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan siswa pada materi aku dan kebutuhanku kelas IV gugus XIV Kota Bengkulu.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 42 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 45 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan diawali dengan pemberian soal *pretest* pada siswa dilakukan sebelum dilaksanakannya pembelajaran, baik itu di kelas kontrol dan kelas eksperimen (Lampiran 6, hal: 130). Siswa diberikan waktu 15 menit untuk mengerjakan soal yang sudah dibagikan. Hasil *pretest* di kelas eksperimen yaitu 40,50, sedangkan di kelas kontrol yaitu 35,00. Nilai ini tergolong rendah karena pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kurikulum Merdeka nilai 0-40 dikategorikan belum mencapai dan remedial di seluruh bagian.

Pada kelas eksperimen dalam menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva*, yaitu dengan mempersiapkan terlebih dahulu media *grafis* berbasis aplikasi *canva* dan materi yang akan disampaikan kepada siswa, yaitu Materi “Aku dan

Kebutuhanku”. Pada aktivitas ini, peneliti berupaya untuk memusatkan perhatian siswa dengan memberikan gambar-gambar yang berhubungan dengan kebutuhan sehari-hari, misalnya kebutuhan yang harus dipenuhi dalam diri manusia sebagai makhluk hidup (Lampiran 8, gambar 1, hal 144). Pada hal ini, siswa mulai menunjukkan ketertarikan dalam belajar. Hal ini telah membantu guru untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sesuai dengan pendapat Maria & Febrita (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar pada siswa.

Tahap mengorganisasikan, peneliti menyampaikan materi yang dipelajari yaitu Materi Aku dan Kebutuhanku. Kemudian, peneliti menunjukkan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* dan meminta siswa maju secara bergantian untuk memilih dan menentukan kebutuhan berdasarkan tingkatannya (Lampiran 8, gambar 2, hal: 144). Tujuan media pembelajaran interaktif ini mampu membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan sehingga mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari (Lampiran 8, gambar 3, hal: 145). Sesuai dengan pendapat Wibawanto (2017:7) dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan interaksi langsung dan menimbulkan kekuatan perhatian atau ingatan serta mampu mengatasi kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa.

Peneliti memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan. Saat mengerjakan LKPD, siswa sangat tertarik dan merasa senang karena LKPD yang digunakan memuat gambar-gambar kebutuhan manusia (Lampiran 5, hal: 123). Adanya LKPD dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif bersama teman sekelompoknya (Kristyowati, 2018). Melalui penyelidikan atau pemecahan masalah pada LKPD ini siswa dapat menemukan cara yang tepat dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai sumber belajar, sehingga membantu siswa untuk menggali pengetahuannya serta siswa didampingi oleh peneliti yang berperan sebagai guru dalam menyelesaikan tugas (Lampiran 8, gambar 5, hal:146).

Aktivitas yang terakhir, yaitu penguatan pada aktivitas ini peneliti dapat memantapkan materi pembelajaran seperti menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari tadi dan menjelaskan kembali hubungan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang mungkin belum dipahami mengenai materi Aku dan Kebutuhanku. Menurut Abdika, *et al.* (2019) tanya jawab dapat mengembangkan daya pikir termasuk daya ingatan serta mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hasil penelitian, ternyata respon siswa pada kelompok eksperimen sangat baik, siswa menjadi aktif dan antusias, pembelajaran menjadi

sangat menyenangkan, dan siswa menjadi percaya diri dibandingkan dengan kelompok kontrol sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Murni, *et al.* (2022) penggunaan media mampu menumbuhkan kepercayaan diri yang tinggi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kelompok kontrol, pembelajaran yang tidak disertai dengan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* membuat siswa cepat bosan dan tidak kondusif ketika pembelajaran berlangsung, sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa dan hasil belajar yang diraih siswa. Perbedaan hasil belajar pada aspek pengetahuan pada kelas eksperimen dan kontrol tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain adalah faktor dari diri siswa dengan kemampuan yang dimiliki siswa dan faktor yang berada di luar diri siswa yaitu orang tua, dan lingkungan (Marlina & Sholehun, 2021). Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Ikut melibatkan siswa dalam proses pembelajaran seperti dalam penggunaan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* merupakan salah satu poin yang sangat penting dalam pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Pada hasil penelitian, siswa mampu menjawab soal yang diberikan oleh guru secara benar karena soal dibuat berdasarkan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* yang digunakan pada proses pembelajaran dan berdasarkan kegiatan kehidupan sehari-hari. Pada soal yang diberikan, soal yang paling sedikit benar dijawab oleh siswa adalah soal nomor 6, dikarenakan soal cukup sulit bagi siswa dan siswa kurang memahami materi yang sudah diajarkan. Vebrian dan Putra (2019:67), mengatakan kesulitan siswa dalam menjawab dikarenakan soal

tergolong sulit dan belum dijelaskan terlebih dahulu, selain itu juga siswa kurang fokus dalam menggunakan logika dalam pemikiran logis dan bernalar.

Berdasarkan hasil deskriptif *posttest*, menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut terjadi karena ada pembelajaran yang diberikan menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva*. Media *grafis* berbasis aplikasi *canva* ini membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membuat siswa cepat merasa bosan. Penggunaan media sangat dibutuhkan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sejalan dengan pendapat Febrianti (2019) selain itu rasa bosan perlu dihilangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam kelas, karena penggunaan media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk fokus pada satu hal (media pembelajaran yang digunakan). Siswa dituntut untuk dapat menentukan kebutuhan berdasarkan tingkatannya, sehingga dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

Pembelajaran menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar aspek pengetahuan siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ningwiasih (2016), yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization* Dengan Media *Grafis* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VB SD Negeri 1 Raman Endra Lampung Timur.” bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 1 Raman Endra Lampung Timur.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dari pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* yang memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 82.50. Nilai ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran kelas kontrol tanpa media *grafis* berbasis aplikasi *canva* yaitu diperoleh rata-rata *posttest* sebesar 65.50. Hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai thitung dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = 3.336 dan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0.002 serta nilai distribusi *t* tabel adalah 2,015, sehingga $\text{thitung} > \text{tabel}$ ($3.336 > 2,015$) dan $\text{Sig (2-tailed)} 0.008 < 0.05$. ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disebabkan oleh perlakuan kedua kelas yang berbeda, yaitu dengan menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* pada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *grafis* berbasis aplikais *canva* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan pada materi Aku dan Kebutuhanku siswa kelas IV gugus XIV Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberi saran yaitu sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan media *grafis* berbasis aplikasi *canva* ini pada proses pembelajaran lainnya, media pembelajaran yang diterapkan guru

dapat bervariasi karena dapat didesain sesuai materi yang akan diajarkan. Saat pembuatan soal diharapkan untuk memperhatikan kejelasan gambar yang akan digunakan sesuai materi, agar siswa tidak ragu dalam memilih jawaban yang mereka anggap benar.

2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian. Peneliti selanjutnya bisa menggunakan media *grafis* berbentuk lain, tidak hanya menggunakan bentuk gambar karena masih banyak media *grafis* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdika, Y. Arham, A. M. & Sudirman. (2019) Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Jurnal*, (1)2. 44-50. DOI: <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i2.2522>
- Afifah, N. M. S. (2023) *Inovasi Media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Agustina, P. (2023) *Media Pembelajaran*. Banten: Sada Kurnia Pustaka
- Akbar, R. M. (2022). *Media Grafis*. Kota Padang: Global Eksekutif Teknologi
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis (Edisi ke-8)*. Jakarta: Rineka cipta.
- Ariesta, W. F. & Kusumayati, N. E. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>
- Anggraena, Y. Felicia, N. Ginanto, E. D. Pratiwi, I. Utama, B. Alhapip, L & Widiaswati, D. (2022). *Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual(Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azzura, A. R., Kamariyah, N., & Taufiq, M. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas V Di Sd Al-Islah Surabaya. *Natural Science Education Research*, 1(2), 171-180. DOI: <https://doi.org/10.21107/nser.v1i2.5187>
- Dewi, P. D. Sismulyasih, N. Putri, S. D. & Afni, N. (2023). *Pemain BIT IPAS pengembangan media interaktif berbasis IT IPAS*. Kendal: Cahya Ghani Recovery.

- Efendi, S. (2021). Penggunaan Media *Grafis* Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN 24 Koto Malintang. *Jurnal Sosial dan Sains*, 1(7), 688-697. DOI: <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i7.155>
- Fathoni, M. (2023) *Pembelajaran fiqih di Pesantren*. Solok: Mitra Cendikia.
- Ganesha, O. T. (2014) *Pasti dapat Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs Kelas VII*. Depok: Penerbit Duta.
- Hartanto, N., Hidayat, A. & Hakim, N.F. (2016). Rancang Bangun Media Pembelajaran IPA Organ Pencernaan Berbasis Role Playing Game Untuk Kelas V SD. *Komputaki*, 1(1), 39-55
- Hisbullah., & Nurhayati, S. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD*. Makassar: Aksara Timur.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48. DOI: 10.29303/jpm.v16i1.2202
- Ismail, I. M. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Depok: Raja Grafindo persada.
- Jalmur, N., & Ambiyar. (2016) *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jamin, S. N. (2020) *Pengembangan afektif anak usia dini*. Bojonggenteng: Jejak.
- Januaripin, M. (2023). *Buku ajar media dan teknologi pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Siswa*. Tasikmalaya: Edu Publiser
- Kartikasari, D. A. (2020). Pengaruh model contextual teaching and learning terhadap hasil belajar siswa mapel IPA materi perubahan wujud benda. *Journal of Primary Education*, (1)1, 57-66. DOI: <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i1.2074>
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90–98. DOI: <https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>

- Kristyowati, R. (2018) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan. *Univertitas Negeri Jakarta*. 282-287
- Kurniawan, C. D. (2018). Pengembangan Media Video pembelajaran pada mata pelajaran IPA mengenai sifat dan Wujud Zat dan Perubahannya kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Universitas Negeri Malang*, 4(2), 119-125. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawati, E., Karjiyati, V., & Dalifa. (2019). Pengaruh penggunaan media manipulatif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 52 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 12(2), 133-140.
- Marlina, L. & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.
- Mansyur, A., & Akhmad, R. (2020). Pengembangan Media *Grafis* dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2 (2), 1-13. DOI: <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>
- Maria, U. & Febrita, Y. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Universitas Indraprasta PGRI*, 1(1), 181-188.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Murni, F. Marjo, K. H, Wahyuningrum, E. (2022) Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Pada Pembelajaran Matematika Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 6(2). 438-459. DOI: dx.doi.org/10.30651/else.v6vi2i.13434
- Mustaqilatunnikmah. (2023). *Model pembelajaran IPA dengan Metode Inkuiri*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia
- Nadhifah, Y. (2023) *Pembelajaran IPAS*. Kota Padang: Global Eksekutif Teknologi.

- Ningwiasih, F. R. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Dengan Media *Grafis* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VB SD Negeri 1 Raman Endra Lampung Timur. *Digital Repository Unila*. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/22367>
- Nurhasanawati, Zarkasih, Vebrianto, R. Gafur, A. I. & Indriyani, D. (2021). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Untuk Mahasiswa*. Riau: Dotplus Publisher.
- Nuridayanti. (2023). *Media Pembelajaran Kejuruan*. Makassar: Rizmedia
- Nurrochman, F. M., Dalifa., & Noperman, F. (2014) Hubungan antara kecerdasan moral dengan hasil belajar pada siswa kelas VA SD Negeri 81 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD Universitas Bengkulu*. 16(2).
- Pratama, P. M. (2023) *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Grafis*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Priyanti, S. L. N., Sujana, W. I., Darsana, W. I. (2017). Pengaruh Keterampilan Dasar Literasi Berbantuan Media *Grafis* Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal of Education Technology*. vol 1(2). DOI: <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11772>
- Priyatno. (2014) *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi
- Putriawati, W. (2021). *Pengembangan Media pembelajaran SD/MI, Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sari, N. M. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: Budi Utama
- Siburan, F. M. (2016). Efektifitas Penggunaan Media *Grafis* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.946>
- Suciati, I., Amran, H., & Rahmawati. (2022). *Efikasi diri dan hasil belajar Matematika*. Gowa: Ruang tentor.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2014). *Dasar-dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Sumargo, B. (2020) *Teknik Sampling*. Jakarta Timur: Unj Press
- Sumiharsono, R., & Hisbiyatul, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syafi'i, A. Mardiyanto, T. Rodiyah, K.S. (2018). Studi mengenai prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 115-123. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek *paper knowledge*. *Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. DOI: <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Trisnadewi, N. K., Putra, M., & Ardana, I. K. (2020). Model Advance Organizer Berbantuan Media *Grafis* Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 162-173. DOI: <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25152>
- Umi. C. (2020). *Arif Cerdas Untuk SD Kelas 5*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Vebrina, R & Putra, Y, Y. (2019). *Literasi Matematika (Mathematical Literacy) Soal Matematika Mode PISA Menggunakan Konteks Bangka Belitung*. Sleman: Deppublish
- Vista, B. R. E. (2023). Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan media Sticky Notes terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*,3(1). DOI: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.537>

- Wahyuningtyas, R. & Bambang, S. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23-27. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wardani, K. D. (2020) *Pengujian Hipotesis(Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah.
- Wibawanto. W. (2017) *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Wedyawati, N., & Yasinta, L. (2019). *Pembelajaran IPA di SD*. Yogyakarta: Deepublish
- Widodo, H. (2021). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Uas Press
- Wijayanti, D. I., & Anita, E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaim, M. (2016) *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana
- Zannah, R. S. & Zulfadewina. (2022) Faktor penyebab menurunnya hasil belajar IPA siswa kelas IV pada masa pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Educatio*, 8(3). DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3044>

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fayza Oktavia yang lahir pada tanggal 30 Oktober 2002 di Desa Lokasari, Kecamatan Lebong Utara, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu, dan beragama islam. Anak pertama dari pasangan Bapak Muhazir Haryadi dan Ibu Trisnawati, serta memiliki 1 saudara laki-laki. Peneliti menempuh pendidikan formal di SDN 1 Lebong yang lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan formal di MTsN 1 Lebong yang lulus pada tahun 2017. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan formal di SMAN 1 Lebong dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan pada jenjang S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu melalui jalur SBMPTN. Sejak awal masa perkuliahan peneliti aktif mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa (HIMA) PGSD. Peneliti kemudian menyusun skripsi berjudul “Pengaruh Media *Grafis* Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu”

**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN 1
Surat Izin Penelitian

Surat izin penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon: (0736) 21170, Psw.203-232, 21186 Faksimile: (0736) 21186
Laman: <http://www.fkip.unib.ac.id> e-mail: fkip@unib.ac.id

Nomor : 0730/UN30.7/PL/2024
Lampiran: 1 (satu) berkas proposal
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

30 Januari 2024

Kepada Yth:

1. Kepala SDN 42 dan SDN 45 Kota Bengkulu
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa berikut, Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Fayza Oktavia
NPM : A1G020086
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu
Tempat Penelitian : SDN 42 dan SDN 45 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 5 Februari 2024 - 19 Februari 2024

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Abdul Rahman, S.Si., M.Si., Ph.D
NIP 198108202006041006

Surat izin penelitian dari KESBANGPOL



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Alamat : Jl. Melur No.1 Kelurahan Nusa Indah
 Email : bkesbangpolkotabengkulu@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/36 /B.Kesbangpol/2024

- Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor : 0730/UN30.7/PL/2024 tanggal 30 Januari 2024 perihal Izin Penelitian

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

- Nama : Fayza Oktavia
 NIM : A1G020086
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Prodi/ Fakultas : Pendidikan Guru SD/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu
- Tempat Penelitian : 1. SD Negeri 42 Kota Bengkulu
 2. SD Negeri 45 Kota Bengkulu
- Waktu Penelitian : 5 s.d 19 Februari 2024
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
- Dengan Ketentuan : 1 Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
 2 Melakukan Kegiatan Penelitian dengan Mengindahkan Protokol Kesehatan Penanganan Covid-19.
 3 Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
 4 Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
 5 Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
 Pada tanggal : 31 Januari 2024

a.n. WALIKOTA BENGKULU
 Pit. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
 Kota Bengkulu


Dra. Hi. FENNY FAHRIANNY
 Pembina
 NIP. 19670004 198611 2 001

Dokumen ini telah diregistrasi, dicap dan ditanda tangani oleh Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu dan didistribusikan melalui Email kepada Pemohon untuk dicetak secara mandiri, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surat izin dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu



PEMERINTAH KOTA BENGKULU DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227, Telp (0736) 21429, Fax (0736) 345444
Website: dlsdik.bengkulu.go.id, email: dlsdikbengkulu@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/47 /II.DIKBUD/2024

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik Universitas Bengkulu nomor: 0730/UN30.7/PL/2024 tanggal 30 Januari 2024 Tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan Ilmiah dan Pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin Penelitian kepada:

Nama : Fayza Oktavia
NPM : A1G020086
Jurusan : -
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : "Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu "

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat Penelitian : 1. SD Negeri 42 Kota Bengkulu
2. SD Negeri 45 Kota Bengkulu
- b. Waktu Penelitian : 5 Februari 2024 s/d 19 Februari 2024
2. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan.
3. Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bngkulu, 1 Februari 2024

An. Kepala Dinas Pendidikan
Dan Kebudayaan Kota Bengkulu
Kabid Pembinaan Pendidikan Dasar



Denny Apriansyah, S.STP,M.E
NIP. 198204032000121001

Tembusan :

1. Walikota Bengkulu
2. Wakil Dekan Bidang Akademik UNIB
3. Kepala Sekolah SD Negeri 42,45 Kota Bengkulu
4. Arsip

Surat izin penelitian dari SDN 42 Kota Bengkulu



PEMERINTAH KOTA BENGKULU DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI 42 KOTA BENGKULU

AKREDITASI A
Jl. DurianTaman Remaja Perumnas Kel.Lingkar Timur Kota Bengkulu Telp (0736)344007
Email: sdnegeri42bengkulu@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 023/SDN 42/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 42 Kota Bengkulu :

Nama : AGUS RINA, S. Pd
NIP : 19720801 199409 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina TK I/IV b
Jabatan : Kepala SD SDN 42 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bernama :

Nama : FAYZA OKTAVIA
NIM : A1G020086
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh media grafis berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu

Telah diizinkan untuk melaksanakan penelitian di SDN 42 Kota Bengkulu.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya .

Bengkulu, 30 Januari 2024
Kepala SDN 42 Kota Bengkulu



AGUS RINA, S.Pd
NIP. 19720801 199409 2 001

Surat izin penelitian dari SDN 45 Kota Bengkulu



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 45
AKREDITASI A**



ALAMAT : Jalan Salak 14 Lingkar Timur Telp (0736) 349128 Kota Bengkulu

Bengkulu, 30 Januari 2024

Number : 003/SDN45/Univ.Bengkulu/1/2024
Attachment : -
Subject : Surat Keterangan

Dengan Hormat,

Melalui Surat Ini, Kami dari Sekolah Dasar Negeri 45 Kota Bengkulu menerangkan bahwa :

Nama : Fayza Oktavia
NPM : A1G020086
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas : Bengkulu

Adalah mahasiswa yang akan bergabung dengan Sekolah Dasar Negeri 45 kota Bengkulu sebagai mahasiswa penelitian di sekolah kami. Demikian surat ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan dengan sebaiknya.

Hormat Kami

Kepala Sekolah SDN 45



Supranusi, S.Pd

NIP. 198311262010011013

Surat selesai penelitian dari SDN 42 Kota Bengkulu



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 42 KOTA BENGKULU**

AKREDITASI A
Jl. DurianTaman Remaja PerumnasKel.LingkarTimur Kota Bengkulu
Telp (0736)344007
Email: sdnegeri42kotabengkulu@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 822.4/025/SDN.42/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Agus Rina, S.Pd**
NIP : 19720801 199409 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Negeri 42 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai pengambilan data Penelitian di SDN 42 Kota Bengkulu kepada :

Nama : **Fayza Oktavia**
NPM : A1G020086
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 07 Februari 2024
Kepala SDN 42 Kota Bengkulu



Agus Rina, S.Pd
NIP : 19720801 199409 2 001

Surat selesai penelitian dari SDN 45 Kota Bnngkulu



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 45
AKREDITASI A**



ALAMAT : Jalan Salak 14 Lingkar Timur Telp (0736) 349128 Kota Bengkulu

Bengkulu, 6 Februari 2024

No : 003/SDN45/Univ.Bengkulu/Penelitian/II/2024
Perihal : Surat Keterangan Selesai Penelitian Mahasiswa

Dengan Hormat,

Menunjuk surat saudara Perihal Penelitian Mahasiswa saudara, bersama ini kami sampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Mahasiswa tersebut dibawah ini telah selesai melaksanakan penelitian pada Sekolah Dasar Negeri 45 Kota Bengkulu :

No	Nama	NPM	Program Studi
1	Fayza Oktavia	A1G020086	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

2. Penelitian terhitung 5 Februari 2024 – 19 Februari 2024.
3. Mohon diberikan satu buku laporan penelitian untuk arsip. Diharapkan buku tersebut dapat kami terima dalam waktu tidak terlalu lama sejak selesainya buku tersebut.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
2. Mahasiswa ybs

LAMPIRAN 2

Lembar Validasi Instrumen

Validasi Instrumen oleh Validator 1

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Jenis Instrumen : Soal pilihan ganda
 Nama Validator : Dra. Dalifa, M.Pd
 Instansi : Universitas Bengkulu
 Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

Petunjuk Pengisian:

Berilah skor pada butir-butir rencana pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria berikut.

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Format a. Sistem penilaian b. Pengaturan tata letak c. Jenis dan ukuran huruf				✓	✓
2	Bahasa a. Kebenaran tata bahasa b. Kesederhanaan struktur bahasa c. Kejelasan petunjuk d. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓ ✓	✓ ✓
3	Isi a. Kesesuaian dengan indikator b. Kelayakan sebagai instrumen					✓ ✓

Kesimpulan penilaian secara umum:

Untuk mengisi kesimpulan, mohon untuk melingkari sesuai pendapat anda pada nomor.

3. Instrumen penelitian ini

a. = Tidak baik

b. = Kurang baik

c. = Cukup baik

d. = Baik

e. = Sangat baik

4. Instrumen penelitian ini

a. Belum dapat digunakan dan masih banyak konsultasi

b. Dapat digunakan dengan banyak revisi

c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran.

Sudah baik, tetapi Perhatikan lagi letak penomoran dan kalimat perintah agar mudah dipahami.

Bengkulu, 25-01-2024

Validator:



Dra. Dalifa, M.Pd
NIP. 196010101986032005

Validasi Modul Ajar oleh Validator 1

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Nama Validator : Dra. Dalifa, M.Pd
 Instansi : Universitas Bengkulu
 Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

Petunjuk Pengisian:

Berilah skor pada butir-butir rencana pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria berikut.

1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik.

No.	Indikator/Aspek yang Diamati	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran				✓	
2	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda).				✓	
3	Pemilihan materi pembelajaran (Kesesuaian dengan tujuan dan karakteristik siswa).			✓		
4	Pengorganisasian materi pembelajaran (keruntutan, sistematika, dan alokasi waktu).				✓	
5	Pemilihan sumber atau media pembelajaran (Kesesuaian dari karakteristik siswa).				✓	
6	Kejelasan skenario pembelajaran (Langkah-langkah pembelajaran pada tahap awal, inti dan penutup).			✓		
7	Kerincian skenario pembelajaran (Setiap langkah tercermin dalam strategi atau metode, dan alokasi waktu).			✓		
8	Kesesuaian teknik penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran.				✓	
9	Kelengkapan instrument (soal, kunci dan pedoman penskoran).				✓	
10	Keterpaduan dan kesesuaian antar komponen dalam modul ajar.			✓		
Jumlah Skor						

Lembar Masukan Modul Ajar

Masukan terhadap modul ajar secara umum
Sudah baik, tetapi perhatikan lagi media yang digunakan. Berikan informasi secara jelas

Hitunglah jumlah skor yang diperoleh dan ditentukan dengan nilai menggunakan rumus skor sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Selisih Skor}}{40} \times 100\%$$

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$90 < SB \leq 100$
Baik (B)	$80 < B \leq 90$
Cukup (C)	$70 < C \leq 80$
Kurang Baik (KB)	≤ 70

Kesimpulan penilaian perangkat pembelajaran ini:

- | | | | |
|----------------|-------------------------------------|--|-------------------------------------|
| 1. Sangat baik | <input checked="" type="checkbox"/> | 1. Baik dapat dipergunakan. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. Baik | <input type="checkbox"/> | 2. Baik dan dapat dipergunakan dengan sedikit revisi | <input type="checkbox"/> |
| 3. Cukup | <input type="checkbox"/> | 3. Baik dan dapat dipergunakan dengan banyak revisi | <input type="checkbox"/> |
| 4. Kurang | <input type="checkbox"/> | 4. Belum dapat dipergunakan dan masih perlu konsultasi | <input type="checkbox"/> |

Bengkulu, 25-01-2024

Validator:

Dra. Dalifa, M.Pd
NIP. 196010101986032005

Validasi Media Pembelajaran oleh Validator 1

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Jenis Media : Media *grafis* berbasis aplikasi *canva*
 Sasaran Media : Kelas IV(Empat) SDN 42 Kota Bengkulu
 Nama Validator : Dra. Dalifa, M.Pd
 Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

Petunjuk Pengisian:

Berilah skor pada butir-butir rencana pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria berikut.

- 1 = Tidak baik
 2 = Kurang baik
 3 = Cukup baik
 4 = Baik
 5 = Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi					✓
2	Kesesuaian media <i>grafis</i> berbasis aplikasi <i>canva</i>					✓
3	Ketepatan media dengan pembelajaran aku dan kebutuhanku					✓
4	Kemenarikan komposisi warna				✓	

Kesimpulan penilaian secara umum:

Untuk mengisi kesimpulan, mohon untuk melingkari sesuai pendapat anda pada nomor.

3. Media penelitian ini

- Ⓐ. = Tidak baik
 Ⓑ. = Kurang baik

c. = Cukup baik

d. = Baik

e. = Sangat baik

4. Media penelitian ini

a. Belum layak digunakan

b. Layak digunakan

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran.

Tambahkan sesuai dengan yang disarankan.

Bengkulu, 25-01- 2024

Validator:



Dra. Dalifa, M.Pd

NIP. 196010101986032005

Surat Keterangan Validator 1

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Dalifa, M.Pd
Instansi : Universitas Bengkulu
Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

telah membaca modul ajar, instrument penelitian berupa soal pilihan ganda, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugur XIV Kota Bengkulu” oleh peneliti:

Nama : Fayza Oktavia
NPM : A1G020086
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Bengkulu, 15.01.2024

Validator:



Dra. Dalifa, M.Pd
NIP. 196010101986032005

Validasi Instrumen oleh Validator 2

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Jenis Instrumen : Soal pilihan ganda
 Nama Validator : Ike Kurniawati, M.Pd
 Instansi : Universitas Bengkulu
 Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

Petunjuk Pengisian:

Berilah skor pada butir-butir rencana pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria berikut.

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Format a. Sistem penilaian b. Pengaturan tata letak c. Jenis dan ukuran huruf					✓ ✓ ✓
2	Bahasa a. Kebenaran tata bahasa b. Kesederhanaan struktur bahasa c. Kejelasan petunjuk d. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
3	Isi a. Kesesuaian dengan indikator b. Kelayakan sebagai instrumen					✓ ✓

Kesimpulan penilaian secara umum:

Untuk mengisi kesimpulan, mohon untuk melingkari sesuai pendapat anda pada nomor.

1. Instrumen penelitian ini

- a. = Tidak baik
- b. = Kurang baik
- c. = Cukup baik
- d. = Baik
- e. = Sangat baik

2. Instrumen penelitian ini

- a. Belum dapat digunakan dan masih banyak konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran.

Sudah baik dan dapat digunakan,
perbaiki sesuai dengan saran yg diberikan

Bengkulu, 25-01--2024

Validator:



Ike Kurniawati, M.Pd
NIP. 199609252022032011

Validasi Modul Ajar oleh Validator 2

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Nama Validator : Ike Kurniawati, M.Pd
 Instansi : Universitas Bengkulu
 Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

Petunjuk Pengisian:

Berilah skor pada butir-butir rencana pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria berikut.

1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik.

No.	Indikator/Aspek yang Diamati	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran				✓	
2	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda).				✓	
3	Pemilihan materi pembelajaran (Kesesuaian dengan tujuan dan karakteristik siswa).			✓		
4	Pengorganisasian materi pembelajaran (keruntutan, sistematika, dan alokasi waktu).				✓	
5	Pemilihan sumber atau media pembelajaran (Kesesuaian dari karakteristik siswa).			✓		
6	Kejelasan skenario pembelajaran (Langkah-langkah pembelajaran pada tahap awal, inti dan penutup).				✓	
7	Kerincian skenario pembelajaran (Setiap langkah tercermin dalam strategi atau metode, dan alokasi waktu).				✓	
8	Kesesuaian teknik penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran.				✓	
9	Kelengkapan instrument (soal, kunci dan pedoman penskoran).			✓		
10	Keterpaduan dan kesesuaian antar komponen dalam modul ajar.			✓		
Jumlah Skor						

Lembar Masukan Modul Ajar

Masukan terhadap modul ajar secara umum
Modul ajar sudah dapat digunakan

Hitunglah jumlah skor yang diperoleh dan ditentukan dengan nilai menggunakan rumus skor sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Selisih Skor}}{40} \times 100\%$$

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$90 < SB \leq 100$
Baik (B)	$80 < B \leq 90$
Cukup (C)	$70 < C \leq 80$
Kurang Baik (KB)	≤ 70

Kesimpulan penilaian perangkat pembelajaran ini:

- | | | | |
|----------------|-------------------------------------|--|-------------------------------------|
| 1. Sangat baik | <input checked="" type="checkbox"/> | 1. Baik dapat dipergunakan. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. Baik | <input type="checkbox"/> | 2. Baik dan dapat dipergunakan dengan sedikit revisi | <input type="checkbox"/> |
| 3. Cukup | <input type="checkbox"/> | 3. Baik dan dapat dipergunakan dengan banyak revisi | <input type="checkbox"/> |
| 4. Kurang | <input type="checkbox"/> | 4. Belum dapat dipergunakan dan masih perlu konsultasi | <input type="checkbox"/> |

Bengkulu, 25-01-2024

Validator:



Ike Kurniawati, M.Pd
NIP. 199609252022032011

Validasi Media Pembelajaran oleh Validator 2

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Jenis Media : Media *Grafis* berbasis aplikasi *canva*
 Sasaran Media : Kelas IV(Empat) SDN 42 Kota Bengkulu
 Nama Validator : Ike Kurniawati, M.Pd
 Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

Petunjuk Pengisian:

Berilah skor pada butir-butir rencana pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria berikut.

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi					✓
2	Kesesuaian media <i>grafis</i> berbasis aplikasi <i>canva</i>					✓
3	Ketepatan media dengan pembelajaran aku dan kebutuhanku					✓
4	Kemenarikan komposisi warna				✓	

Kesimpulan penilaian secara umum:

Untuk mengisi kesimpulan, mohon untuk melingkari sesuai pendapat anda pada nomor.

1. Media penelitian ini

a. = Tidak baik

b. = Kurang baik

- c. = Cukup baik
- d. = Baik
- e. = Sangat baik

2. Media penelitian ini

- a. Belum layak digunakan
- b. Layak digunakan

Mohon untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran.

Pada penggunaan Media tambahkan gambar yang sesuai dengan kelompoknya.

Bengkulu, 25-01-2024

Validator:



Ike Kurniawati, M.Pd
NIP. 199609252022032011

Surat Keterangan Validator 2

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ike Kurniawati, M.Pd
Instansi : Universitas Bengkulu
Jabatan : Dosen PGSD Universitas Bengkulu

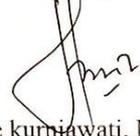
telah membaca modul ajar, instrument penelitian berupa soal pilihan ganda, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugur XIV Kota Bengkulu” oleh peneliti:

Nama : Fayza Oktavia
NPM : A1G020086
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Bengkulu, 25-01-2024

Validator:



Ike kurniawati, M.Pd
NIP. 199609252022032011

LAMPIRAN 3

Uji Homogenitas Sampel

Hasil Uji Homogenitas Sampel

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil belajar IPAS			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.919	1	48	.343

LAMPIRAN 4

Pembakuan Instrumen

Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen

Jenjang Pendidikan : SD
 Kelas/Fase : IV(Empat)/B
 Mata Pelajaran : IPAS
 Tahun Pelajaran : 2023/2024
 Kurikulum : Kurikulum Merdeka
 Jumlah Soal : 20
 Bentuk soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Soal ke-
Siswa mengidentifikasi kebutuhan primer, sekunder dan tersier	1. Melalui penjelasan guru siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan 2. Melalui pengamatan media <i>grafis</i> tentang kebutuhan primer, sekunder dan tersier siswa mampu menguraikan perbedaan antar kebutuhan dengan keinginan.	Disajikan pernyataan, siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan.	C3	1,3,5,7
		Disajikan nama benda, siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan.	C3	2,8,10
		Disajikan gambar benda, siswa mampu memilih jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan.	C4	4,16
		Disajikan soal, siswa mampu memilih jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan dalam bentuk gambar.	C4	9,12
		Disajikan soal cerita, siswa mampu memberi saran penggunaan kebutuhan dengan	C5	6,11,13,14

		bijak.		
		Disajikan soal cerita, siswa mampu menyimpulkan jenis kebutuhan.	C5	15,17, 18,19, 20

SOAL UJI COBA INSTRUMEN

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1) Komputer canggih untuk bermain game online
- 2) Mobil untuk pergi liburan bersama keluarga
- 3) Buku pelajaran IPS untuk persiapan ujian
- 4) Berlibur ke Lombok setiap semester

Contoh kebutuhan seorang pelajar terdapat pada nomor...

- | | |
|------|------|
| a. 1 | c. 3 |
| b. 2 | d. 4 |

2. Lemari baju, piring dan gelas merupakan contoh kebutuhan....

- | | | | |
|-----------|-------------|------------|-------------|
| a. Primer | b. Sekunder | c. Tersier | d. Campuran |
|-----------|-------------|------------|-------------|

3. Perhatikan nama benda berikut!

- 1) Sandang
- 2) Transportasi
- 3) Perhiasan
- 4) Pangan
- 5) Papan
- 6) Liburan

Jenis kebutuhan primer terdapat pada nomor...

- | | |
|-------------------|------------------|
| a. 1), 2), dan 3) | c. 1), 4) dan 5) |
| b. 1), 3), dan 6) | d. 4), 5) dan 6) |

4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di samping merupakan jenis

- | | |
|-------------|------------|
| a. Primer | c. Tersier |
| b. Sekunder | d. Kuarter |

5. Perhatikan nama benda berikut!

- 1) Televisi
- 2) Sayur-sayuran
- 3) Pendidikan
- 4) Kalung
- 5) Tas mewah
- 6) Sepatu mewah

Jenis kebutuhan tersier terdapat pada nomor...

- | | |
|------------------|------------------|
| a. 1), 2) dan 5) | c. 3), 4) dan 5) |
| b. 2), 4) dan 6) | d. 4), 5) dan 6) |

6. Kementerian Kesehatan (Kemenkes) mengatakan hingga minggu ke-40 pada Tahun 2023 terdapat 68.996 kasus demam berdarah dengue (DBD). Di bawah ini yang termasuk upaya agar terhindar dari penyakit DBD adalah....

- a. Melakukan Fogging
- b. Tidak menguras bak mandi
- c. Membiarkan air tergenang
- d. Membiarkan lingkungan kotor

7. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1) Liburan ke luar negeri
- 2) Membeli perabotan rumah tangga
- 3) Menyewa pesawat pribadi
- 4) Membeli mesin cuci
- 5) Mendapatkan fasilitas kesehatan
- 6) Membeli televisi

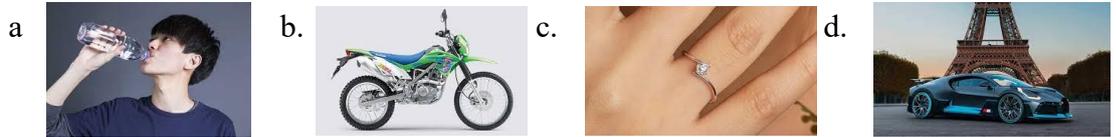
Kebutuhan sekunder terdapat pada nomor...

- | | |
|-------------------|------------------|
| a. 1), 2), dan 4) | c. 3), 4) dan 6) |
| b. 2), 4), dan 6) | d. 4), 5) dan 6) |

8. Berikut yang termasuk dalam kebutuhan primer adalah....

- | | | | |
|------------|----------|----------|----------------|
| a. Pakaian | b. Mobil | c. Panci | d. Kalung emas |
|------------|----------|----------|----------------|

9. Berikut yang termasuk dalam kebutuhan primer adalah....



10. Perhatikan nama benda berikut!

- 1) Cincin berlian
- 2) Mesin cuci
- 3) Kalung emas
- 4) Mobil mewah
- 5) Tas dan sepatu branded

Benda di atas termasuk dalam kebutuhan....

- a. Primer b. Sekunder c. Tersier d. Kuarter

11. Salah satu kebutuhan primer adalah air. Upaya yang dapat dilakukan untuk menghemat air adalah.....

- a. Menggunakan air secara terus-menerus
- b. Mematikan air saat tidak digunakan
- c. Membuang sampah sembarangan
- d. membeli barang sebanyak-banyaknya

12. Berikut yang termasuk dalam kebutuhan tersier adalah....



13. Rudi sedang mengisi daya handphone (hp) miliknya, namun pada saat bersamaan Rudi bermain game sehingga menyebabkan hp tersebut menjadi panas. Berikut upaya yang harus dilakukan Rudi agar hp miliknya tidak panas lagi adalah...

- a. Berhenti memainkan hp tersebut hingga terisi penuh
- b. Terus bermain game
- c. Memasukkan hp ke dalam air
- d. Tidak mencabut adapter dari stopkontak

14. Bacalah berita di bawah ini!

Terungkap motif tersangka AM alias Aning (20 Tahun) yang tega menghabisi nyawa korban dengan cara sadis menggunakan senjata tajam (Sajam) berupa pisau kurang lebih 25 cm. Adapun motif tersangka AM alias Aning merencanakan pembunuhan dengan maksud mencuri perhiasan korban adalah ingin gaya hidup bermewah-mewahan atau hedonisme. Untuk mencegah terjadinya kejahatan barang mewah, upaya yang bisa dilakukan adalah...

- a. Membeli barang mewah dari luar negeri
- b. Memakai barang branded berukuran kecil
- c. Tidak menggunakan barang mewah yang berlebihan
- d. Memakai barang mewah di komplek rumah saja

15. Pada hari senin Andi akan melaksanakan wawancara kerja di salah satu perusahaan BUMN, ia harus berpenampilan rapi untuk menambah nilai, serta membawa semua persyaratan. Untuk mendapatkan nilai tambahan andi memerlukan....

- a. Setrika untuk merapihkan baju
- b. Handphone untuk menelpon atasan
- c. Televisi untuk melihat berita
- d. Mobil untuk berangkat wawancara

16. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di samping merupakan jenis kebutuhan....

- a. Primer
- b. Sekunder
- c. Tersier
- d. Gaya hidup

17. Berikut ini yang termasuk kebutuhan sekunder adalah....

- a. Makanan, sepatu, make up
- b. Sayuran, buku, tas branded
- c. Kulkas, kasur, meja

- d. Liburan, mobil mewah, makanan
18. Sepulang sekolah, Lola, Danu dan Dani pulang bersama-sama. Namun, pada saat di perjalanan Danu merintih kesakitan, perut Danu sakit karena belum sarapan, mukanya pucat dan lemas. Pada kondisi ini yang dapat dilakukan Danu adalah...
- a. Motor untuk berkeliling
 - b. Kasur untuk tidur
 - c. Handphone untuk bermain game
 - d. Makan dan minum obat
19. Pada zaman modern ini, semua orang memerlukan kabar dan informasi baik itu dengan keluarga dekat maupun jauh. Berdasarkan kondisi ini semua orang memerlukan....
- a. Pakaian sebagai kebutuhan primer
 - b. Motor untuk berpergian
 - c. Handphone untuk menelpon
 - d. Kertas untuk menulis surat
20. Doni membeli mobil keluaran terbaru, padahal Doni sudah memiliki 2 mobil di rumahnya. Hal ini termasuk dalam kebutuhan....
- a. Primer
 - b. Sekunder
 - c. Tersier
 - d. *Modeling*

Kunci Jawaban

1. C
2. B
3. C
4. A
5. D
6. A
7. B
8. A
9. A
10. C
11. B
12. A
13. A
14. C
15. A
16. B
17. C
18. D
19. C
20. C

14	on Correl ation	0.2 72	0.0 82	67		36	02	0.1 34	34	36	71	29	0.1 02	0.2 72	57	0.0 82	0.1 02	23	57	67	3'	86
	Sig. (2- tailed)	0.2 46	0.7 31	0.4 82		0.3 17	0.6 69	0.5 74	0.5 74	0.3 17	0.4 71	0.3 32	0.6 69	0.2 46	0.1 22	0.7 31	0.6 69	0.6 05	0.2 74	0.4 82	0.0 15	0.0 92
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soa 15	Pears on Correl ation	0.1 92	0.0 58	0.2 36	0.2 36	1	0.0 00	0.3 26	0.3 78	0.3 67	0.4 24	0.4 04	0.2 89	0.2 92	.86 6"	.52 2	0.2 89	0.0 58	.54 5	0.0 00	0.2 90	0.63 1
	Sig. (2- tailed)	0.4 16	0.8 08	0.3 17	0.3 17		1.0 00	0.5 97	0.1 00	0.7 80	0.0 63	0.0 77	0.2 17	0.4 16	0.0 00	0.0 18	0.2 17	0.8 08	0.0 13	1.0 00	0.2 15	0.0 03
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soa 16	Pears on Correl ation	0.1 67	0.0 50	0.57 50	0.2 02	0.0	1	0.0 55	0.0 7	.57 7"	0.1 05	.49 0	0.2 50	.66 7"	0.0 63	0.2 01	0.2 50	0.0 50	0.0 05	0.3 57	0.0 50	.47 3
	Sig. (2- tailed)	0.4 82	0.8 33	0.1 22	0.6 69	1.0 00		0.8 19	0.8 08	0.0 08	0.6 60	0.0 28	0.2 88	0.0 01	0.7 94	0.3 95	0.2 88	0.8 33	0.6 60	0.1 22	0.8 33	0.0 35
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soa 17	Pears on Correl ation	0.1 45	0.3 73	0.1 34	0.1 34	0.1 26	0.0 55	0.1 86	0.2 86	0.2 26	0.6 06	0.3 36	0.2 18	0.2 18	0.2 18	0.66 55	0.0 55	0.2 85	0.0 23	0.3 12	0.2 85	0.1 43
	Sig. (2- tailed)	0.5 41	0.1 05	0.5 74	0.5 74	0.5 97	0.8 19	0.2 22	0.5 97	0.5 86	0.3 84	0.1 47	0.3 55	0.3 55	0.3 55	0.7 83	0.8 19	0.2 23	0.9 24	0.1 81	0.2 23	0.5 48
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soa	Pears	0.1	0.1	0.3	0.1	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.3	0.0	0.2	0.3	0.0	0.1	0.2	0.0	0.1	0.3

l8	on Correlation	45	0.2 85	56	34	78	0.0 55	0.2 86		0.1 26	52	31	27	0.2 18	18	73	0.2 18	54	0.6	0.3 12	54	0.2
soa l9	Sig. (2-tailed)	0.5 41	0.2 23	0.1 23	0.5 74	0.1 00	0.8 19	0.2 22		0.5 97	0.2 85	0.8 98	0.1 59	0.3 55	0.3 55	0.1 05	0.3 55	0.5 18	0.3 84	0.1 81	0.5 18	0.1 96
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	-	0.0	0.0	0.2	-	.57	0.1	-	1	0.1	0.4	0.2	0.1	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	.47	0.0	.46
	Sig. (2-tailed)	0.1 92	0.58	0.0	0.36	0.0	0.7	0.26	0.1	0.1	0.82	0.04	0.89	0.92	0.00	0.58	0.89	0.58	0.61	1	0.58	2
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soa l10	Sig. (2-tailed)	0.4 16	0.8 08	1.0 00	0.3 17	0.7 80	0.0 08	0.5 97	0.5 97		0.4 44	0.0 77	0.2 17	0.4 16	1.0 00	0.8 08	0.2 17	0.8 08	0.8 00	0.0 36	0.8 08	0.0 40
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	-	0.3	0.1	0.4	0.1	0.2	0.2	0.2	0.1	1	0.3	0.4	-	0.3	.60	-	0.3	0.3	0.0	0.3	.54
	Sig. (2-tailed)	0.1 05	.45	0.85	0.71	0.24	0.05	0.6	0.52	0.82		0.8	0.19	0.1	0.67	1	0.3	0.0	0.19	0.0	0.90	2
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soa l11	Sig. (2-tailed)	0.6 60	0.0 45	0.0 94	0.4 71	0.0 63	0.6 60	0.3 84	0.2 85	0.4 44		0.1 86	0.0 66	0.6 60	0.1 12	0.0 05	0.1 12	0.8 95	0.1 71	0.8 58	0.0 89	0.0 14
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	-	0.0	.51	0.2	0.4	.49	-	0.0	0.4	0.3	1	0.2	0.3	.49	0.3	0.2	-	0.2	0.2	0.0	.62
	Sig. (2-tailed)	0.1 40	0.99	0.4	0.29	0.04	0	0.3	0.31	0.04	0.8		0.10	0.27	0	0.80	0.10	0.1	0.79	0.29	0.99	2
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	0.5 56	0.6 79	0.0 20	0.3 32	0.0 77	0.0 28	0.1 47	0.8 98	0.0 77	0.1 86		0.3 74	0.1 60	0.0 28	0.0 98	0.3 74	0.4 40	0.2 34	0.3 32	0.6 79	0.0 03
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soa	Pearson	0.1	-	0.4	-	0.2	0.2	0.2	0.3	0.2	0.4	0.2	1	0.1	0.2	.55	-	-	0.3	0.1	0.0	.54

I12	on Correlation	67	0.2	01	08	0.1	89	50	18	27	89	19	10	67	50	3	0.2	50	01	67	53	50	6
	Sig. (2-tailed)	0.4	0.3	0.0	0.6	0.2	0.2	0.2	0.3	0.1	0.2	0.0	0.3	0.4	0.2	0.0	0.2	0.2	0.3	0.1	0.5	0.8	0.0
soa I13	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	-	0.4	0.0	-	.66	0.2	0.2	0.3	0.1	0.1	-	0.3	0.1	1	-	0.1	0.1	-	-	0.4	-	0.2
soa I14	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	0.2	0.2	0.3	0.3	.86	0.0	0.0	0.3	0.2	0.0	0.3	.49	0.2	1	.45	-	0.3	0.0	.68	-	0.2	.61
soa I15	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	0.2	0.3	0.1	0.1	0.0	0.7	0.3	0.3	0.3	1.0	0.1	0.0	0.2	0.4	0.0	0.1	0.1	0.8	0.0	0.5	0.3	0.0
soa I15	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	0.3	-	0.3	-	.52	0.2	0.0	0.3	0.0	0.0	.60	0.3	.55	-.45	1	-	0.1	.45	-	-	0.1	.62
soa I15	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	0.2	0.4	0.28	0.0	0.2	0.1	0.66	0.73	0.58	1	0.80	0.3	0.0	0.0	0.2	0.2	0.2	0.92	0.3	0.0	0.92	0.2
soa I15	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	0.1	0.0	0.1	0.7	0.0	0.3	0.7	0.1	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.0	0.3	0.4	0.4	0.0	0.7	0.4	0.0
soa I15	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson Correlation	-	0.3	-	-	-	0.2	-	-	0.2	-	0.2	-	-	0.1	-	1	0.0	0.0	-	0.4	-	0.0

116	on Correl ation	0.2 50	0.2	0.1 02	0.1 02	0.2 89	50	0.0 55	0.2 18	89	0.3 67	10	0.2 50	67	0.3 75	0.2 01	50	0.1 57	0.8	0.2 01	0.0
	Sig. (2- tailed)	0.2 88	0.1 96	0.6 69	0.6 69	0.2 17	0.2 88	0.8 19	0.3 55	0.2 17	0.1 12	0.3 74	0.2 88	0.4 82	0.1 03	0.3 95	0.8 33	0.5 08	0.0 74	0.3 95	1.0 00
soa 117	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pears on Correl ation	0.3 02	-	0.1 23	0.1 23	0.0 58	-	0.2 85	0.1 54	0.0 58	-	0.1 83	0.2 01	-	0.0 92	0.1 50	0.0 32	0.0 32	0.1 23	0.6 66	0.2 71
	Sig. (2- tailed)	0.1 96	0.3 69	0.2 20	0.6 05	0.8 08	0.8 33	0.2 23	0.5 18	0.8 08	0.8 95	0.4 40	0.3 95	0.8 88	0.8 33	0.4 18	0.8 33	0.8 95	0.6 05	0.0 06	0.2 48
soa 118	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pears on Correl ation	0.1 05	0.0 32	0.47 157	0.2 57	0.54 5	-	0.0 23	0.2 06	0.0 61	0.3 19	0.2 79	0.3 67	-	.68 13	.45 3	0.0 01	0.0 32	-	0.1 42	0.2 88
	Sig. (2- tailed)	0.6 60	0.8 95	0.0 36	0.2 74	0.0 13	0.6 60	0.9 24	0.3 84	0.8 00	0.1 71	0.2 34	0.1 12	0.2 99	0.0 01	0.0 45	0.8 95	0.4 71	0.3 71	0.3 03	0.0 06
soa 119	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pears on Correl ation	-	-	0.1 00	0.1 67	0.0 00	0.3 57	0.3 12	-	.47 1	-	0.2 29	0.1 53	0.4 08	-	0.0 82	0.1 23	0.1 71	-	0.3 28	0.3 57
	Sig. (2- tailed)	0.2 46	0.7 31	0.8 82	0.4 82	1.0 00	0.1 22	0.1 81	0.1 81	0.0 36	0.8 58	0.3 32	0.5 19	0.0 74	0.5 19	0.7 31	0.6 05	0.4 71	0.1 58	0.1 23	0.1 23
soa	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pears	-	-	0.1 .53	0.2 0.2	0.2 0.2	-	0.2 0.1	0.1 0.1	0.0 0.0	0.3 0.3	0.0 0.0	0.0 0.0	-	0.2 0.1	0.1 0.1	.59	0.2 0.3	0.3 0.3	1 1	.53

120	on	0.0	0.4	23	3	90	0.0	85	54	58	90	99	50	0.0	01	92	0.2	6	42	28	4
	Correl	34	14				50							34	01						
	ation																				
	Sig.	0.8	0.0	0.6	0.0	0.2	0.8	0.2	0.5	0.8	0.0	0.6	0.8	0.8	0.3	0.4	0.3	0.0	0.3	0.1	0.0
	(2-	88	69	05	15	15	33	23	18	08	89	79	33	88	95	18	95	06	03	58	15
	tailed)																				
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pears	0.0	-	.50	0.3	.63	.47	0.1	0.3	.46	.54	.62	.54	0.2	.61	.62	0.0	0.2	.58	0.3	.53
l	on	73	0.1	5	86	1	3	43	02	2	2	2	6	18	9	2	00	71	8	57	4
	Correl	39																			
	ation																				
	Sig.	0.7	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	1.0	0.2	0.0	0.1	0.0
	(2-	60	59	23	92	03	35	48	96	40	14	03	13	55	04	03	00	48	06	23	15
	tailed)																				
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.822	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal3	5.25	6.618	.488	.808
soal5	5.10	6.516	.627	.793
soal9	5.10	7.568	.151	.839
soal10	5.50	6.368	.618	.793
soal11	5.00	6.947	.545	.804
soal12	5.65	6.871	.509	.806
soal14	5.05	6.576	.660	.791
soal15	5.40	6.253	.635	.791
soal18	5.20	6.379	.613	.794
soal20	5.40	7.095	.286	.830

Uji Taraf Kesukaran Uji Coba Instrumen

Statistics											
		soal3	soal5	soal9	soal10	soal11	soal12	soal14	soal15	soal18	soal20
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.60	.75	.75	.35	.85	.20	.80	.45	.65	.45

Uji Daya Beda Uji Coba Instrumen

Correlations												
		soal 13	soal 15	soal 19	soal 10	soal 111	soal 12	soal 14	soal 15	soal 18	soal 20	tota 1
soal 3	Pearson Correlation	1	0.2 36	0.0 00	0.3 85	.51 4*	0.4 08	0.3 57	0.3 28	.47 1*	0.1 23	.50 5*
	Sig. (2- tailed)		0.3 17	1.0 00	0.0 94	0.0 20	0.0 74	0.1 22	0.1 58	0.0 36	0.6 05	0.0 23
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal 5	Pearson Correlation	0.2 36	1	- 0.0 67	0.4 24	0.4 04	0.2 89	.86 6**	.52 2*	.54 5*	0.2 90	.63 1**
	Sig. (2- tailed)	0.3 17		0.7 80	0.0 63	0.0 77	0.2 17	0.0 00	0.0 18	0.0 13	0.2 15	0.0 03
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal 9	Pearson Correlation	0.0 00	- 0.0 67	1	0.1 82	0.4 04	0.2 89	0.0 00	0.0 58	0.0 61	0.0 58	.46 2*
	Sig. (2- tailed)	1.0 00	0.7 80		0.4 44	0.0 77	0.2 17	1.0 00	0.8 08	0.8 00	0.8 08	0.0 40
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal 10	Pearson Correlation	0.3 85	0.4 24	0.1 82	1	0.3 08	0.4 19	0.3 67	.60 1**	0.3 19	0.3 90	.54 2*
	Sig. (2- tailed)	0.0 94	0.0 63	0.4 44		0.1 86	0.0 66	0.1 12	0.0 05	0.1 71	0.0 89	0.0 14
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
soal 11	Pearson Correlation	.51 4*	0.4 04	0.4 04	0.3 08	1	0.2 10	.49 0*	0.3 80	0.2 79	0.0 99	.62 2**
	Sig. (2- tailed)	0.0 20	0.0 77	0.0 77	0.1 86		0.3 74	0.0 28	0.0 98	0.2 34	0.6 79	0.0 03

total	Pearson Correlation	.505*	.631**	.462*	.542*	.622**	.546*	.619**	.622**	.588**	.534*	1
	Sig. (2-tailed)	0.023	0.003	0.040	0.014	0.003	0.013	0.004	0.003	0.006	0.015	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

LAMPIRAN 5

Perangkat Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Fayza Oktavia
Instansi	: SDN 42 Kota Bengkulu
Tahun penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
BAB 7	: Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Topik A	: Aku dan Kebutuhanku
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Bernalar kritis 2. Bergotong-royong 3. Kreatif	
C. SARANA DAN PRASARANA	
Media	1. LCD Proyektor 2. Media <i>grafis</i> 3. LKPD 4. Pengeras Suara (<i>Speaker</i>) 5. Power Point
Buku Sumber	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), • Buku guru : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet),
D. TARGET PESERTA DIDIK	
Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi, maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.	
E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
1. Pendekatan	: Saintifik, TPACK
2. Model pembelajaran	: <i>Problem Based Learning (PBL)</i>
3. Metode Pembelajaran	: Ceramah, diskusi, demonstrasi dan tanya jawab
KOMPETENSI INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	
Pada Fase C peserta didik menentukan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier.	
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

<ol style="list-style-type: none"> Melalui penjelasan guru, siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan secara kritis Melalui pengamatan media <i>grafis</i>, siswa mampu menguraikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan secara kritis 			
C. PEMAHAMAN BERMAKNA			
<ol style="list-style-type: none"> Menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan Menguraikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan 			
D. PERTANYAAN PEMANTIK			
Topik A. Aku dan Kebutuhanku			
<ol style="list-style-type: none"> Apa itu kebutuhan? Apa saja macam-macam kebutuhan? Apa bedanya kebutuhan dengan keinginan? 			
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembukaan		<ol style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar. Guru meminta siswa memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. Lakukan operasi semut apabila kelas kurang bersih. Guru mengajak siswa berdoa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang memimpin doa adalah siswa yang paling cepat datang ke sekolah hari itu. Siswa difasilitasi untuk <i>bertanya jawab</i> pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan <i>doa</i>. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang <i>sikap syukur</i>. Guru mengecek kehadiran siswa. Siswa menyanyikan lagu wajib nasional <i>Hari Merdeka</i>. dan <i>Profil pancasila</i> Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menghargai jasa para pahlawan dan mengisi kemerdekaan dengan melakukan kegiatan-kegiatan positif. <i>Nasionalisme</i> Siswa dan guru melakukan 	15 menit

		<p>pembiasaan membaca buku 5 menit. Dilanjutkan bertanya jawab tentang hasil bacaan siswa. (Literasi)</p> <p>9. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari yaitu tentang materi sebelumnya.</p> <p>10. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>11. Guru Menyegarkan suasana kembali dengan mengajak siswa melakukan <i>tepuuk fokus</i>.</p>	
Inti	Fase 1: Orientasi siswa pada masalah	<p>12. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tingkatan kebutuhan manusia melalui <i>Power point</i>. (Pedagogical) (Communication, Critical Thinking)</p> <p>13. Siswa dan guru bertanya jawab tentang macam-macam kebutuhan yang ada pada <i>power point</i>. Technological, Pedagogical (Communication, Critical Thinking)</p> <p>1) Apa saja macam-macam kebutuhan? 2) Apa contoh dari macam-macam kebutuhan?</p> <p>14. Siswa mengamati media <i>grafis</i> untuk memperkuat pemahaman tentang kebutuhan manusia. (Pedagogical, Knowledge)(Communication, Critical Thinking)</p> <p>15. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai kebutuhan manusia berdasarkan tingkatannya sesuai dengan media <i>grafis</i>. (Pedagogical, Knowledge)(Communication, Critical Thinking)</p> <p>16. Guru mengajak siswa menggali pemahaman dengan menempelkan media <i>grafis</i> pada tempat yang sudah disediakan. (Pedagogical, Knowledge)(Comm</p>	40 menit

		<p><i>unication, Critical Tthinking)</i></p> <p>17. Guru memberikan penguatan tentang macam-macam kebutuhan manusia.</p> <p>18. Siswa bertanya kepada guru tentang materi yang sulit dipahami (<i>Pedagogycal, Knowledge)(Communication, Critical Tthinking)</i></p> <p>19. Siswa menyimak penjelasan dari guru terkait pertanyaan siswa.</p>	
	Fase 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar	<p>20. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai masalah yang akan dipecahkan dalam kegiatan diskusi. (<i>Pedagogycal, Content)</i></p> <p>21. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan jumlah siswaterdiri dari 3-4 siswa.</p> <p>22. Siswa diberikan LKPD yang berisi permasalahan yang akan diselesaikan siswa dalam masing-masing kelompok.</p>	
	Fase 3: Membimbing penyelidikan individual atau kelompok	<p>23. Siswa bersama kelompok melakukan penyelidikan data dan informasi tentang masalah yang ada pada LKPD. (<i>communication, coolaboration, critical thingking)</i></p> <p>24. Siswa dibimbing oleh guru untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan materi pembelajaran dan LKPD. (<i>Pedagogycal) (communication, criticalthingking)</i></p>	
	Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>25. Siswa bersama teman kelompok menuliskan hasil diskusi terkait masalah yang ada ke dalam LKPD. (<i>communicationcreativity, critical thingking, collaboration)</i></p> <p>26. Siswa dibimbing oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas secara bergantian. (<i>Pedagogycal) (communication, collaboration)</i></p> <p>27. Kelompok lain memberikan tanggapan tentang hasil kelompok</p>	

		<p>yang telah presentasi. (<i>critical thinking, collaboration, communication</i>)</p> <p>28. Siswa menyimak penguatan dan apresiasi dari guru kepada setiap kelompok yang presentasi. (<i>Pedagogical, knowledge</i>)</p>	
	<p>Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<p>29. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pemecahan masalah yang telah dilakukan. (<i>Pedagogical, content, knowledge</i>) (<i>communication</i>)</p> <p>30. Siswa menyimak penjelasan guru untuk memantapkan materi pembelajaran tentang aku dan kebutuhanku (<i>Pedagogical, content knowledge</i>) (<i>communication</i>)</p> <p>31. Siswa diberikan soal evaluasi berupa tes tertulis mengenai materi pelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>Pedagogical, content</i>) (<i>Critical Thinking and Creativity</i>)</p>	
<p>Penutup</p>		<p>32. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung;</p> <p>a. Apa saja yang telah dipahami siswa?</p> <p>b. Apa yang belum dipahami siswa?</p> <p>c. Bagaimana perasaan siswa?</p> <p>33. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>34. Guru menjelaskan kegiatan remedial dan pengayaan. Siswa yang belum tuntas akan dilakukan remedial dan siswa yang sudah tuntas akan dilakukan pengayaan.</p> <p>35. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>36. Siswa melakukan <i>operasi semut</i></p>	<p>15 menit</p>

		<p>untuk menjaga kebersihan kelas.</p> <p>37. Untuk menjaga semangat dan keceriaan siswa bersama guru melakukan <i>tepuk fokus</i>.</p> <p>38. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p> <p>39. Guru memberikan kuis Matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa yang paling cepat menjawab diperbolehkan lebih duluan pulang. (<i>Numerasi</i>)</p>	
--	--	--	--

F. REFLEKSI

Tabel Refleksi untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kegiatan mana yang kalian sukai pada pembelajaran ini?	
2.	Kegiatan mana yang kalian tidak sukai dari pembelajaran ini?	
3.	Bagian mana dari materi pembelajaran ini yang kalian rasa paling sulit?	
4.	Apa yang kalian lakukan untuk dapat memahami materi ini?	
5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

Tabel Refleksi untuk Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kegiatan yang sudah saya lakukan pada pembelajaran ini adalah	
2.	Kegiatan yang belum saya lakukan pada pembelajaran ini adalah	
3.	Kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran ini adalah	
4.	Hal yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik yang kesulitan adalah	

G. ASSESMENT / PENILAIAN

Asesmen Formatif	Jenis : 1. Sikap a. Bentuk : non tes
------------------	--

		b. Teknik : rubrik penilaian sikap. 2. Pengetahuan a. Bentuk : tes tertulis b. Teknik : skor 3. Keterampilan a. Bentuk : non tes (unjuk kerja) b. Teknik : rubrik penilaian unjuk kerja
--	--	---

H. KEGIATAN PENGAYAAN / REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan KKTP, diminta mengerjakan soal tambahan dengan tingkat kesulitan lebih tinggi.

Remedial

1. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran sesuai KKTP dengan cara menjelaskan kembali materi tersebut dan mengerjakan soal dengan tingkat kesulitan yang sama dalam format yang berbeda.
2. Pemberian bimbingan secara individu. Hal ini dilakukan apabila ada beberapa anak yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta didik.

LAMPIRAN

A. Bahan Ajar
B. Lembar Kerja Peserta Didik
C. Gambar media pembelajaran
D. Instrumen Penilaian

Mengetahui
Kepala SDN 42 Kota Bengkulu



Bengkulu, 07 Februari 2024
Peneliti

Fayza Oktavia
NPM: A1G020086

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Petunjuk!

Kelompokkanlah dan tempelkan gambar di dibawah ini dengan berbagai jenis kebutuhan manusia kerjakan secara berkelompok !



Lembar Jawaban

Nama :

Kelas :

Primer	Sekunder	Tersier

Kunci Jawaban

Primer	Sekunder	Tersier
		
		
		

Power Point

BAB 7

TOPIK A
Aku dan Kebutuhanku

APA ITU KEBUTUHAN?

Kebutuhan atau keperluan adalah segala sesuatu yang dibutuhkan manusia untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya secara alamiah melalui pencapaian kesejahteraan. Kebutuhan juga merupakan suatu keadaan perasaan kekurangan terhadap pemuas dasar tertentu.

KEBUTUHAN PRIMER

Pangan

Sandang

Papan

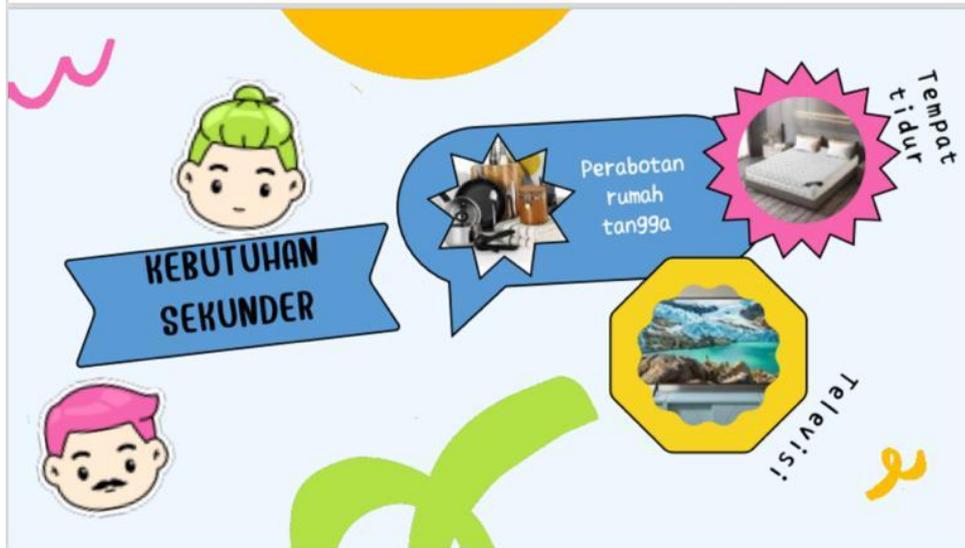
PANGAN



SANDANG

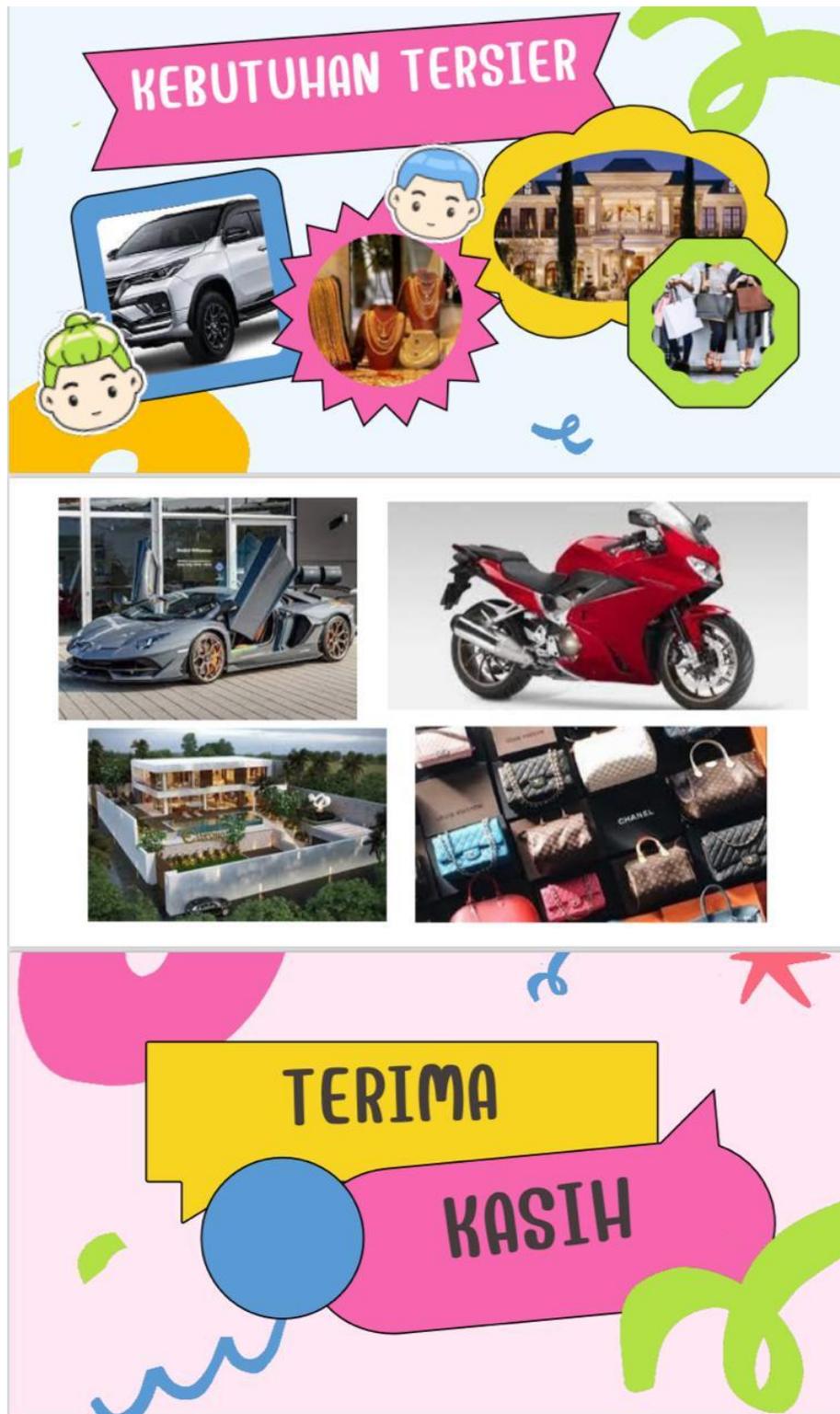


PAPAN

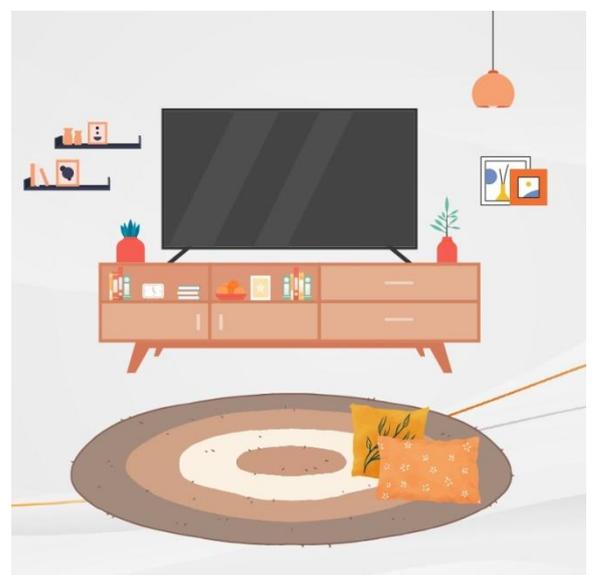
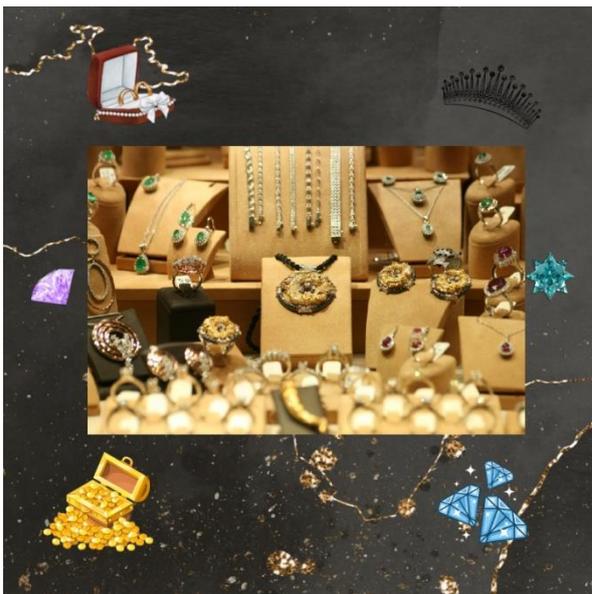


PERABOTAN RUMAH TANGGA





Media Grafis











LAMPIRAN 6

Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Instrumen Soal

Jenjang Pendidikan : SD

Kelas/Fase : IV(Empat)/B

Mata Pelajaran : IPAS

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Kurikulum : Kurikulum Merdeka

Jumlah Soal : 10

Bentuk soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Soal ke-
Siswa mengidentifikasi kebutuhan primer, sekunder dan tersier	1. Melalui penjelasan guru siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan 2. Melalui pengamatan media <i>grafis</i> tentang kebutuhan primer, sekunder dan tersier siswa mampu menguraikan perbedaan antar kebutuhan dengan keinginan.	Disajikan nama benda, siswa mampu menentukan jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan.	C3	1,2,4
		Disajikan soal, siswa mampu memilih jenis kebutuhan berdasarkan tingkatan dalam bentuk gambar.	C4	3,6
		Disajikan soal cerita, siswa mampu memberi saran penggunaan kebutuhan dengan bijak.	C5	5,7
		Disajikan soal cerita, siswa mampu menyimpulkan jenis kebutuhan.	C5	8,9,10

Soal *Pretest* dan *Posttest*

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan nama benda berikut!

- 1) Sandang
- 2) Transportasi
- 3) Perhiasan
- 4) Pangan
- 5) Papan
- 6) Liburan

Jenis kebutuhan primer terdapat pada nomor...

- | | |
|-------------------|------------------|
| c. 1), 2), dan 3) | c. 1), 4) dan 5) |
| d. 1), 3), dan 6) | d. 4), 5) dan 6) |

2. Perhatikan nama benda berikut!

- 1) Televisi
- 2) Sayur-sayuran
- 3) Pendidikan
- 4) Kalung
- 5) Tas mewah
- 6) Sepatu mewah

Jenis kebutuhan tersier terdapat pada nomor...

- | | |
|------------------|------------------|
| c. 1), 2) dan 5) | c. 3), 4) dan 5) |
| d. 2), 4) dan 6) | d. 4), 5) dan 6) |

3. Berikut yang termasuk dalam kebutuhan primer adalah....

a.



b.



c.



d.



4. Perhatikan nama benda berikut!

- 1) Cincin berlian
- 2) Mesin cuci
- 3) Kalung emas

4) Mobil mewah

5) Tas dan sepatu branded

Benda di atas termasuk dalam kebutuhan....

- a. Primer b. Sekunder c. Tersier d. Kuarter

5. Salah satu kebutuhan primer adalah air. Upaya yang dapat dilakukan untuk menghemat air adalah....

- a. Menggunakan air secara terus-menerus
b. Mematikan air saat tidak digunakan
c. Membuang sampah sembarangan
d. membeli barang sebanyak-banyaknya

6. Berikut yang termasuk dalam kebutuhan tersier adalah....



7. Bacalah berita di bawah ini!

Terungkap motif tersangka AM alias Aning (20 Tahun) yang tega menghabisi nyawa korban dengan cara sadis menggunakan senjata tajam (Sajam) berupa pisau kurang lebih 25 cm. Adapun motif tersangka AM alias Aning merencanakan pembunuhan dengan maksud mencuri perhiasan korban adalah ingin gaya hidup bermewah-mewahan atau hedonisme. Untuk mencegah terjadinya kejahatan barang mewah, upaya yang bisa dilakukan adalah...

- a. Membeli barang mewah dari luar negeri
b. Memakai barang branded berukuran kecil
c. Tidak menggunakan barang mewah yang berlebihan
d. Memakai barang mewah di komplek rumah saja

8. Pada hari senin Andi akan melaksanakan wawancara kerja di salah satu perusahaan BUMN, ia harus berpenampilan rapi untuk menambah nilai, serta membawa semua persyaratan. Untuk mendapatkan nilai tambahan andi memerlukan....

- a. Setrika untuk merapihkan baju
 - b. Handphone untuk menelpon atasan
 - c. Televisi untuk melihat berita
 - d. Mobil untuk berangkat wawancara
9. Sepulang sekolah, Lola, Danu dan Dani pulang bersama-sama. Namun, pada saat di perjalanan Danu merintih kesakitan, perut Danu sakit karena belum sarapan, mukanya pucat dan lemas. Pada kondisi ini yang dapat dilakukan Danu adalah...
- a. Motor untuk berkeliling
 - b. Kasur untuk tidur
 - c. Handphone untuk bermain game
 - d. Makan dan minum obat
10. Doni membeli mobil keluaran terbaru, padahal Doni sudah memiliki 2 mobil di rumahnya. Hal ini termasuk dalam kebutuhan...
- a. Primer
 - b. Sekunder
 - c. Tersier
 - d. *Modeling*

Kunci Jawaban

1. C
2. D
3. A
4. C
5. B
6. A
7. C
8. A
9. D
10. C

LAMPIRAN 7

Hasil Pretest dan Posttest

Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	MLR	60	90
2	HKL	60	80
3	RGA	70	90
4	NVA	10	70
5	DFA	40	80
6	SBN	40	90
7	JSC	20	80
8	RQL	30	70
9	MLY	30	80
10	TNA	40	70
11	PTR	10	90
12	KHR	40	80
13	FTR	50	100
14	RFF	50	100
15	MRD	20	70
16	ERN	20	60
17	AUR	60	100
18	NVR	40	80
19	NJW	60	70
20	AZZ	60	100
Rata-Rata		40,5	82,5
<i>Min</i>		10	70
<i>Max</i>		60	100
<i>Variance</i>		331.316	146.053

Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	MNG	50	90
2	RGL	20	100
3	BSM	50	70
4	HSB	50	70
5	BRL	40	90
6	HMR	30	50
7	PLD	60	90
8	FJR	20	70
9	PTR	30	70
10	RFL	30	60
11	PBR	30	60
12	NVL	40	60
13	DZK	60	90
14	FRH	50	70
15	PNJ	20	60
16	VRS	50	50
17	RRA	0	40
18	KVN	30	40
19	FDL	10	30
20	ALF	30	50
Rata-Rata		35	65,5
Min		0	30
Max		60	100
Variance		268.421	373.421

Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest Eksperimen	20	60	10	70	40.50	4.070	18.202	331.316
Posttest Eksperimen	20	40	60	100	82.50	2.702	12.085	146.053
Pretest Kontrol	20	60	0	60	35.00	3.663	16.384	268.421
Posttest Kontrol	20	70	30	100	65.50	4.321	19.324	373.421
Valid N (listwise)	20							

Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Materi Kebutuhanku	Pretest	.158	20	.200*	.931	20	.159
	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	.170	20	.132	.942	20	.259
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Materi Kebutuhanku	Posttest Eksperimen	.182	20	.082	.911	20	.066
	Posttest Kontrol	.158	20	.200*	.949	20	.349
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Homogenitas *Pretest*

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Materi Kebutuhanku	Based on Mean	.132	1	38	.719
	Based on Median	.198	1	38	.659
	Based on Median and with adjusted df	.198	1	37.968	.659
	Based on trimmed mean	.122	1	38	.728

Uji Homogenitas *Posttest*

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Materi Kebutuhanku	Based on Mean	3.750	1	38	.060
	Based on Median	4.035	1	38	.052
	Based on Median and with adjusted df	4.035	1	33.769	.053
	Based on trimmed mean	3.700	1	38	.062

Hasil Uji t

<i>Independent Samples Test</i>										
		<i>Levene's Test for Equality of Variance</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2- tailed)</i>	<i>Mean Differ- ence</i>	<i>Std. Error Differ- ence</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>Pretest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	.132	.719	1.004	38	.322	5.500	5,476	-5,586	16,586
	<i>Equal variances not assumed</i>			1.004	37,587	.322	5.500	5,476	-5,590	16,590
<i>Posttest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	3.750	.060	3.336	38	.002	17.000	5.096	6.683	27.317
	<i>Equal variances not assumed</i>			3.336	31.891	.002	17.000	5.096	6.617	27.383

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Belajar menggunakan Media *Grafis* Berbasis Aplikasi *Canva*



Gambar 2. Siswa menempelkan media grafis sesuai tingkatannya



Gambar 3. Salah satu siswa menyimpulkan materi pembelajaran



Gambar 4. Siswa mengerjakan soal



Gambar 5. Membantu siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas



Gambar 6. Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232,21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: jip@unib.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : 252/UN30.7.7/PP/JIP/2024

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Fayza Oktavia
NPM : A1G020086
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi :
Pengaruh Media Grafis Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus XIV Kota Bengkulu.

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 13% pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.



Bengkulu, 1 April 2024
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,

[Signature]
Dr. Osa Juarsa, M.Pd
NIP. 196206151986031027