
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA
TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD**

Oleh

Nurmah Dalizah¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2}PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan

Email: ¹nurmahdalizah@umnaw.ac.id, ²safridanapitupulu@umnaw.ac.id

Article History:

Received: 23-06-2024

Revised: 12-07-2024

Accepted: 24-07-2024

Keywords:

Development, Learning
Media, Canva,
Thematic, The Beauty
of Diversity in My
Country.

Abstract: *This research aims to develop learning media assisted by the Canva application that is suitable for use in the thematic learning process on the theme "The Beauty of Diversity in My Country" in class IV elementary school. This research is development research (Research and Development) using the ADDIE development procedure which consists of 5 stages. The test subjects in this research were media experts, material experts, learning experts and student responses. The object in this research is learning media assisted by the Canva application which is suitable for use in the learning process. The instrument used to collect data was a validation questionnaire given to several expert validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. The total score obtained from validation by media experts was 90.6, from validation by material experts, namely 87.2, from learning experts it was 93.2 and from student responses a score was obtained of 94.2. The average score from the validation results is 91.3. From this score, it can be said that the learning media assisted by the Canva application developed is "very suitable" for use in the thematic learning process in class IV at SD Fauzan Al Islamiyah Medan.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kelancaran suatu proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih termotivasi. Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sudah seharusnya diterapkan, khususnya pada pembelajaran siswa sekolah dasar. Karena pada jenjang sekolah dasar, siswa masih memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap suatu media, sehingga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan siswa. Hal itu tentunya akan berdampak pada minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Dasopang, S & Darwis, U. 2023:323).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang dinilai cukup penting untuk disampaikan menggunakan media pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran tematik merupakan gabungan dari beberapa materi pelajaran yang diberi tema. Menurut Lestari, N & Nurmainirina (2019:696) pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik dinilai dapat mengatasi kebosanan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Namun yang terjadi saat ini masih banyak ditemukan proses pembelajaran di sekolah dasar yang belum menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik. Dari observasi yang dilakukan di kelas IV SD Fauzan Al-Islamiyah, tampak proses pembelajaran tidak berjalan lancar. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, proses pembelajaran tematik di kelas IV hanya menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh pihak sekolah. Belum ada penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Senada dengan temuan di lapangan, Guru kelas IV juga mengatakan bahwa sebahagian siswa kelas IV tidak memiliki motivasi ketika mengikuti proses pembelajaran tematik.

Berdasarkan temuan pada saat observasi tersebut, maka diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan layak digunakan pada proses pembelajaran tematik di kelas IV, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Guru dapat menggunakan perkembangan teknologi untuk membuat ataupun mengembangkan berbagai media pembelajaran. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Menurut Khayroiyah, dkk (2022:77) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Menurut Hutagalung A.P & Silalahi B.R (2023:7778) perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Salah satu kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran, yaitu aplikasi *Canva*. Menurut Wahyuni R & Darwis U (2023:225) *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti presentasi, poster, animasi, video dan konten visual lainnya.

Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, media pembelajaran dinilai dapat lebih menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan aplikasi *Canva* memiliki sangat banyak desain-desain yang menarik, sehingga Guru dapat memilih desain yang sesuai dengan karakteristik siswa pada umumnya.

Pada penelitian ini peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema Indahnya Keragaman di Negeriku. Media pembelajaran yang dikembangkan akan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD Fauzan Al-Islamiyah. Siswa kelas IV SD Fauzan Al-Islamiyah berada pada rentang usia 9-10 tahun, di mana pada usia ini siswa masih suka bermain dan melihat gambar-gambar kartun yang menarik. Oleh sebab itu peneliti akan menggunakan desain-desain yang sudah tersedia di aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga media yang interaktif, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SD?

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan, antara lain:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019:394) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang memang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut.

Penelitian ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, 2014:42).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD yang layak digunakan pada proses pembelajaran tematik.

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, yaitu observasi dan angket/Kuesioner. Teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu dengan cara melakukan observasi di kelas IV SD Fauzan Al-Islamiyah Medan dan menyebarkan angket validasi pada beberapa validator ahli, seperti validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5.

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:
P = Nilai Akhir

F = Rata-rata skor

N = Skor maksimal

Skor penilaian yang dilakukan oleh validator ahli pada angket validasi terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian

Nilai	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Kriteria skor penilaian kelayakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* yang dikembangkan menggunakan kategori penilaian sebagai berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap-tahap dari prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini, dijelaskan, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan, di antaranya:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis ini dilakukan untuk dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SD Fauzan Al-Islamiah Medan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari analisis yang dilakukan, proses pembelajaran tematik di kelas IV hanya menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh pihak sekolah. Belum ada penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Dari temuan tersebut dapat dinilai bahwa siswa kelas IV SD Fauzan Al-Islamiah Medan membutuhkan suatu media pembelajaran untuk membantu kelancaran proses pembelajaran. Siswa kelas IV SD Fauzan Al-Islamiah Medan berada pada rentang usia 9-11 tahun, di mana pada usia ini siswa cenderung suka melihat hal-hal baru yang

dapat membuatnya penasaran. Media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva dinilai tepat untuk digunakan pada siswa kelas IV SD Fauzan Al-Islamiyah Medan. Hal ini karena aplikasi media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk dapat mengetahui kurikulum pembelajaran yang digunakan oleh SD Fauzan Al-Islamiyah Medan. Dari analisis ini diketahui bahwa SD Fauzan Al-Islamiyah Medan masih menggunakan kurikulum 2013 (K13) dengan memberikan pembelajaran tematik pada siswa kelas IV. Dari temuan ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” di kelas IV SD.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan, di antaranya:

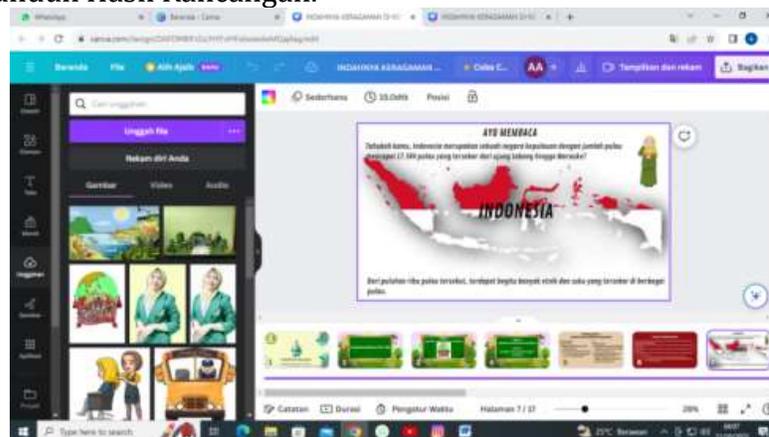
a. Menyusun Materi

Peneliti mencari materi yang sesuai dengan temuan pada tahap analisis, yaitu materi pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Materi didapat dari buku tematik siswa kelas IV tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang diterbitkan oleh Kemendikbud RI.

b. Merancang Media

Setelah materi didapatkan, selanjutnya peneliti mulai merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Pada proses ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan, seperti:

- Membuka Aplikasi Canva;
- Login ke Canva Menggunakan Google atau Gmail;
- Membuat Laman Kerja/Proyek;
- Memulai Desain;
- Mengunggah Gambar;
- Menyusun Materi;
- Menambahkan Audio;
- Mengunduh Hasil Rancangan.



Gambar 1. Hasil Rancangan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan akan divalidasi oleh beberapa validator ahli, seperti validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh seorang validator ahli yang berprofesi sebagai dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Mhd. Zulkifli Hasibuan, M.Si.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Imajinasi	Media menampilkan gambar-gambar yang menarik					√
		Gambar-gambar yang menarik pada media dapat menghidupkan imajinasi					√
2	Manfaat	Media memberikan manfaat bagi proses pembelajaran					√
		Media memberikan dampak positif pada siswa				√	
		Media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran				√	
3	Isi pelajaran	Media sesuai dan mendukung isi pelajaran					√
		Konsep media mendukung penyampaian materi pelajaran					√
4	Penggunaan	Media mudah digunakan pada proses pembelajaran					√
		Media dapat digunakan siswa secara mandiri				√	
5	Alat Bantu	Media membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran					√
		Media membantu siswa dalam memahami materi pelajaran				√	
6	Minat	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa					
		Media dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memunculkan gagasan				√	
Total Skor			59				
Rata-rata Skor			4,53				

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,53}{5} \times 100$$

$$= 90,6$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 90,6. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang

dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh seorang validator ahli yang berprofesi sebagai dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Saiful Bahri, S.Pd., M.Pd.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Kesesuaian dengan kompetensi inti					√
		Kesesuaian dengan kompetensi dasar					√
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
2	Aspek Materi	Materi yang disajikan jelas					√
		Materi yang disajikan lengkap				√	
		Materi yang disajikan sesuai pembelajaran siswa				√	
		Materi yang disajikan tepat dengan dengan karestik siswa				√	
		Kesesuaian materi dengan gambar				√	
		Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran				√	
3	Aspek bahasa	Kalimat pada media pembelajaran disajikan sesuai EYD (ejaan yang disempurnakan)				√	
		Media pembelajaran menyajikan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar				√	
Total Skor			48				
Rata-rata Skor			4,36				

$$\begin{aligned} \text{Skor Kelayakan} &= \frac{4,36}{5} \times 100 \\ &= 87,2 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 87,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa materi pada media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ini dilakukan oleh seorang validator ahli yang berprofesi sebagai Guru di SD Fauzan Al Islamiyah Medan, yaitu Ibu Desma Warni Harahap, S.Pd.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	1. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.					√
		2. Media mudah digunakan dalam proses					√

		pembelajaran.						
		3. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.						√
		4. Media jelas dan mudah dipahami.					√	
		5. Media dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa						√
		6. Media menambah rasa keingintahuan siswa.						√
		7. Media dapat digunakan guru dan siswa.						√
		8. Media dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran.						√
		9. Media membuat siswa aktif dalam pembelajaran.					√	
2	Materi	10. Materi mudah dipahami oleh siswa.						√
		11. Materi dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif.						√
		12. Materi sesuai dengan isi media.						√
3	Pembelajaran	13. Media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Canva</i> memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.						√
		14. Media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Canva</i> menciptakan proses pembelajaran yang menarik di dalam kelas.					√	
		15. Media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Canva</i> layak digunakan pada proses pembelajaran						√
Total Skor						70		
Rata-rata						4,66		

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,66}{5} \times 100$$

$$= 93,2$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 93,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema "Indahnya Keragaman di Negeriku" yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Melalui tahap ini, akan tampak respon siswa kelas IV SD Fauzan Al Islamiyah terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* yang dikembangkan. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Media pembelajaran menarik perhatian siswa					√
		Proses pembelajaran menggunakan					√

		pembelajaran berbantuan <i>Canva</i> menambah rasa ingin tahu siswa					
		Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>Canva</i> meningkatkan minat belajar siswa				√	
		Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>Canva</i> menyenangkan bagi siswa					√
2	Manfaat	Belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>Canva</i> membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran				√	
		Belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>Canva</i> dapat merubah cara pandang siswa terhadap materi pembelajaran					√
		Media pembelajaran berbantuan <i>Canva</i> merubah cara belajar siswa menjadi lebih menarik					
		Total Skor					33
		Rata-rata Skor					4,71

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,71}{5} \times 100$$

$$= 94,2$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 94,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi setiap proses penilaian dari pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan.

Tabel 7. Hasil Evaluasi

Validator	Hasil Validasi			
	Total Skor	Rata-rata	Skor Kelayakan	Kategori
Ahli Media	59	4,53	90,6	Sangat Layak
Ahli Materi	48	4,36	87,2	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	70	4,66	93,2	Sangat Layak
Respon Siswa	33	4,71	94,2	Sangat Layak
Rata-Rata		91,3		Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD. Dari

setiap proses penilaian yang dilakukan, validator ahli memberikan kriteria “Sangat Layak” pada media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan dari tahap *Analysis* (Anallisis) sampai pada tahap *Evaluation* (Evaluasi), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva*. Media yang dikembangkan digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” di kelas IV SD Fauzan Al Islamiyah Medan.

Total skor yang didapatkan dari validasi ahli media, yaitu 90,6, dari validasi ahli materi, yaitu 87,2, dari ahli pembelajaran sebesar 93,2 dan dari respon siswa didapatkan skor sebesar 94,2. Rata-rata skor dari hasil validasi, yaitu 91,3. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” di kelas IV SD Fauzan Al Islamiyah Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Annisah Putri Hutagalung & Beta Rapita Silalahi. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- [2] Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- [3] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- [4] Karina & Sujarwo. 2023. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- [5] Nanda Yulia Fitri & Sukmawarti. 2022. Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V. Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 1. <https://irje.org/index.php/irje/article/view/187>
- [6] Nila Lestari & Nurmaidina. 2019. Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. Prossiding Seminar Hasil Penelitian 2019 Diselenggarakan di Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah, Medan 01 Oktober 2020 Kerjasama Antara Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia (UPMI) dan Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK) Bina Guna.
- [7] Riska Wahyuni & Umar Darwis. 2023. Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema

- Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD . EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 2.
- [8] Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- [9] Siti Khayroiyah, Safrida Napitupulu, Desniarti. 2022. Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 01 Nomor 01. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1155/751>
- [10] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- [11] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>
- [12] Tegeh, Made Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN