

ABSTRACT

EFLIN RUT. Development of Canva-Assisted Cyber Card Learning Media in Theme 7 Sub-theme 1 Class IV SD Negeri 066657 Medan T.A 2021/2022. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Education, Medan State University, November 2022.

The research aims to produce a learning media product in the form of simple, innovative, and pictorial media cards or can be abbreviated as cyber cards for fourth grade students at SDN 066657 Medan. This study uses the ADDIE development model which has five stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in the study were 21 students of grade IV-B SD Negeri 066657 Medan. Data was collected through observation, interviews, validation and tests. The data obtained from the assessment of the validator by media experts and material experts for the eligibility of the media obtained a score percentage of 86% and 82.6% with very decent qualifications. Data obtained from educational practitioners for media practicality obtained a score percentage of 87.6% with very practical qualifications. The data obtained from the results of the comparison of the average pre-test and post-test scores of students for the effectiveness of the media has increased from 49.52 to 80. The conclusion of this development research is based on the data that has been collected that the Assisted Cyber Card learning media Canva on Theme 7 Sub-theme 1 Class IV SDN 066657 Medan is appropriate, practical and effective for the learning process.

Keywords : Development, Media, Learning, Cards, Cyber, Canva.



ABSTRAK

RUT EFLIN. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Siber Berbantuan Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 066657 Medan T.A 2021/2022. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, November 2022.

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media kartu yang simpel, inovatif, dan bergambar atau dapat disingkat dengan istilah kartu siber untuk siswa kelas IV SDN 066657 Medan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya yaitu Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ialah siswa kelas IV-B SD Negeri 066657 Medan yang berjumlah sebanyak 21 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi dan tes. Data yang diperoleh dari penilaian validator ahli media dan ahli materi untuk kelayakan media memperoleh persentase nilai sebesar 86% dan 82,6% dengan kualifikasi sangat layak. Data yang diperoleh dari praktisi pendidikan untuk kepraktisan media memperoleh persentase nilai sebesar 87,6% dengan kualifikasi sangat praktis. Data yang diperoleh dari hasil perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan juga *post-test* peserta didik untuk keefektifan media telah terjadi peningkatan dari 49,52 meningkat menjadi 80. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini berdasarkan data yang telah dikumpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Siber Berbantuan Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 066657 Medan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Pembelajaran, Kartu, Siber, Canva.

