

ABSTRAK

TRI UTAMI PANGGABEAN. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pembelajaran IPAS. Skripsi, Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model Thiagarajan (4-D) yang terdiri 4 langkah yaitu *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan test. Teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Pembelajaran Berbasis Canva sebagai Media pembelajaran IPAS materi makanan dan minuman pada siswa kelas V SD N 101768 Tembung. Produk ini telah divalidasi oleh media pembelajaran memperoleh persentase 92% atau termasuk dalam kategori “sangat layak”. Validasi oleh ahli materi “sangat layak” dengan persentase 88%. Uji coba secara klasikal diperoleh 75% dengan kualifikasi “efektif”.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Canva, Media Pembelajaran, 4D

ABSTRACT

TRI UTAMI PANGGABEAN. Development of Canva-based Learning Media to Improve the Creative Thinking Grade V Elementary Schools IPAS Subject. Skripsi, Medan: Faculty of Education State University of Medan, 2024.

The research method is Research & Development with the Thiagarajan model (4-D) which consists of 4 steps, namely define, design, development and disseminate. Data collection techniques are observation, interviews, questionnaire and tests. Data analysis techniques, namely qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques. This research and development resulted in a Canva-based Learning Media product as an IPAS Learning Media eaten and eaten material for fifth grade student at elementary school 101768 Tembung. This product has been validated by the learning media obtaining a percentage of 92% or belonging to the category of “very qualified”. Validated by a material expert “highly qualified” with 88%. Classical trials obtained 75% with a qualification “effective”.

Keyword: Creative thinking, Canva, Learning Media, 4D