

ABSTRAK

YULFA SYAHDINA RAMBE. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 19 Rantau Utara yang berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, dan media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, serta penilaian praktikalitas dari guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kevalidan oleh ahli materi (dosen) memperoleh skor 52 (86,6%) dengan kriteria “Sangat Valid”, dan penilaian oleh ahli media (dosen) memperoleh skor 97 (97%) dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh guru kelas IV memperoleh skor 57 (95%) dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil penilaian keefektifan oleh peserta didik kelas IV menunjukkan peningkatan dibuktikan dengan hasil *pre-test* memperoleh 54,83% dan hasil *post-test* memperoleh nilai 90% . Berdasarkan keefektifan penggunaan multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang menggunakan *N-Gain* mendapatkan kriteria “Efektif” dengan persentase 80%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Canva*

ABSTRACT

YULFA SYAHDINA RAMBE. Development of Interactive Multimedia Using Canva in Science Learning Class IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to produce interactive multimedia using Canva that is valid, practical and effective in science and science learning in class IV SDN 19 Rantau Utara FY 2023/2024. The type of research used is Research and Development with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research were 30 grade IV students at SDN 19 Rantau Utara. The data analysis technique in this research is that qualitative data is obtained from observations, interviews, responses and suggestions from material validators, media and teachers, while quantitative data is obtained from questionnaires given to material experts and media experts, as well as practicality assessments from teachers. The research results showed that the validity assessment by material experts (lecturers) obtained a score of 52 (86.6%) with the criteria "Very Valid", and the assessment by media experts (lecturers) obtained a score of 97 (97%) with the criteria "Very Valid". Furthermore, the practicality assessment by the class IV teacher obtained a score of 57 (95%) with the criteria "Very Practical". The results of the effectiveness assessment by class IV students showed an increase as evidenced by the pre-test results getting a score of 54.83% and the post-test results getting a score of 90%. Based on the effectiveness of using interactive multimedia using Canva which uses N-Gain, it gets the "Effective" criterion with a percentage of 80%. It can be concluded that this research and development has produced a product in the form of an interactive multimedia using Canva which is valid, practical and effective for use in the learning process in class IV at SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024.

Keywords: Research and Development, Interactive Multimedia, Canva

