

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V TEMA 8**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH
MUTIA IRVANI
NIM.17129154**

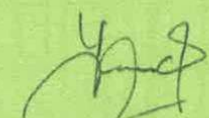
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU DI KELAS V TEMA 8

Nama : Mutia Irvani
NIM : 17129154
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yeti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Padang, Juni 2022
Disetujui,
Pembimbing



Prof. Dr. Rtsda Amini, M.P
NIP. 19630831 198903 2 003

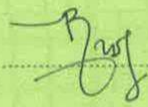


HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Tema 8
Nama : Mutia Irvani
NIM. : 17129154
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Rista Amni, M.P	1. 
2. Anggota	: Dra. Rifda Elyasni, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Melva Zainil, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUTIA IRVANI

NIM : 17129154

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juni 2022

Saya yang menyatakan,



MUTIA IRVANI

NIM. 17129154

ABSTRAK

Mutia Irvani. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pada era industry 4.0 ini, banyak memunculkan terobosan terbaru termasuk dalam bidang Pendidikan, salah satunya yaitu membuat media pembelajaran menggunakan teknologi yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional dan belum menogunakan media yang tnegggunakan teknologi. Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Canva di kelas V SD yang Valid dan Praktis.

Penelitian ini adalah penelitian reasearch and development dengan menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangannya. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, developntent, implementation dan evaluation. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Pasa Surian, Kabupaten Solok.

Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran tematik terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 88,79% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba melihat pratikalitas media pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil respon guru dan hasll respon peserta didik. Dimana angket respon guru mendapat nilai 91,3% dengan kategori sangat praktis dan angket respon dari 20 orang pesena didik kelas 5 mendapai nilai 86%, dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Canva di kelas V SD yang dikemhangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : media pembelajaran tematik terpadu, *Canva*, model ADDIE

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji beserta syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti dan tak lupa shalawat beriring salam kepada nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " **Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Canva* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Tema 8 Sekolah Dasar**"

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan baik secara moril maupun secara materil. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih dengan setulusnya kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, memberikan arahan serta kritik dan saran yang berharga kepada peneliti baik pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai sri Lena, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP dan sekaligus sebagai penguji yang telah memberikan izin untuk penelitian dan memberikan masukan dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP dan penguji II yang telah memberikan dukungan, fasilitas dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Risda Amini, MP selaku pembimbing yang telah memberikan masukan dalam pengerjaan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku penguji I yang telah banyak memberikan masukan, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd sebagai validator ahli materi, ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd sebagai validator ahli media, dan ibu Tia Ayu Ningrum sebagai validator ahli kegrafikan yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran tematik terpadu.
7. Bapak / Ibu Dosen beserta Staf Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan wawasan, ilmu dan pengalaman yang berharga yang peneliti peroleh selama menuntut ilmu di bangku perkuliahan.
8. Bapak Riritmi S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 01 Pasa Surian, Nagari Surian, Kecamatan Pantai Cermin, Ibu Elsia Sahara, S.Pd selaku guru kelas V yang telah memberikan izin, dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas V serta guru-guru, karyawan dan karyawan serta peserta didik yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua yaitu Ayahanda (Kaharudin) dan Ibunda (Leni Helmita) yang selalu mendoakan tiada henti, memberikan kasih dan sayang serta memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk Abang (Irvan Febri Ariesta) yang telah memberikan dukungan dan semangat tiada henti kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada kerabat (paman Nofrianto, S.Pd,M.Pd) yang telah memberikan semangat, dukungan, dan materil kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Untuk keluarga besar 17 BB 03 PGSD FIP UNP yang telah memberikan dorongan dan dukungan serta kebersamaan peneliti dari awal perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini..

Semoga bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini dibalas oleh Allah Subhanahu wata'ala dengan berlipat ganda. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari semua pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk semua pihak pada umumnya, amiin yarabbal alamin.

Padang, 2022



Mutia Irvani
NIM. 17129154

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
G. Definisi Istilah	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	
1. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	14
3. Hakikat <i>Canva</i>	18
4. Hakikat Model PBL.....	26
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	38
1. Studi Pendahuluan.....	38
2. Pengembangan Model	40
C. Uji Coba Produk	45
1. Subjek Uji Coba	45

2. Jenis Data.....	45
3. Instrument Pengumpulan Data	46
4. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Data	51
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	51
a. Tahap Analysis (Analisis)	51
b. Tahap Design (Perancangan)	52
c. Tahap Development (Pengembangan)	56
d. Tahap Implementation (Penerapan)	57
e. Tahap Evaluasi.....	58
B. Analisis Data	58
1. Hasil Kelayakan Analisis Data Ahli Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	58
2. Analisis Uji Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran Tematik Terpadu	60
3. Analisis Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu	68
C. Revisi Produk.....	73
D. Pembahasan	74

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	76
B. Saran.....	77

DAFTAR RUJUKAN.....	79
----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN	82
------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Daftar Penskoran Validitas Bahan Ajar Tematik	47
Tabel 2: Kategori Kevalidan Bahan Ajar Tematik Terpadu	48
Tabel 3: Skala Penilaian Angket Guru	49
Tabel 4: Skala Penilaian Angket Peserta Didik	49
Tabel 5: Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Tematik Terpadu	50
Tabel 6: Hasil Uji Validasi Awal Oleh Para Ahli	59
Tabel 7: Hasil Uji Validasi Akhir Oleh Para Ahli	59
Tabel 8: Komentar dan Saran Perbaikan Awal Oleh Validator	59
Tabel 9: Komentar dan Saran Perbaikan Akhir Oleh Validator	60
Tabel 10: Hasil Validasi Awal Ahli Materi	61
Tabel 11: Hasil Validasi Akhir Ahli Materi	62
Tabel 12: Hasil Validasi Ahli Media	63
Tabel 13: Validasi Hasil Akhir Ahli Media	64
Tabel 14: Hasil Validasi Awal Ahli Kegrafikan	65
Tabel 15: Hasil Validasi Akhir Ahli Kegrafikan	66
Tabel 16: Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran Tematik Terpadu	68
Tabel 17: Analisis Hasil Angket Respon Guru	69
Tabel 18: Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik	70
Tabel 19: Hasil Evaluasi Belajar Siswa di SDN 01 Pasa Surian	72
Tabel 20: Hasil Evaluasi Belajar Siswa di SDN 18 Kulemban	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir	34
Bagan 2 Tahap Pengembangan Model ADDIE	42
Bagan 3 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Canva</i> di Kelas 5 SD Negeri 01 Pasa Surian.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Membuat Akun <i>Canva</i>	21
Gambar 2.2 Halaman Utama	22
Gambar 2.3 Memilih Background.....	23
Gambar 2.4 Mengedit Background	24
Gambar 2.5 Menambahkan Teks.....	25
Gambar 2.6 Mengunduh Desain.....	26
Gambar 4.1 Halaman Pengenalan Tema 2 Pembelajaran 2	53
Gambar 4.2 Halaman Keperluan Belajar	53
Gambar 4.3 Halaman Sub Materi	54
Gambar 4.4 Halaman yang memuat video	55
Gambar 4.5 Halaman tugas pembelajaran.....	55
Gambar 4.6 Halaman penutup pembelajaran	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat izin observasi.....	83
Lampiran 2: Pedoman wawancara untuk guru	84
Lampiran 3: Hasil wawancara	85
Lampiran 4: ACC Penelitian	88
Lampiran 5: RPP	89
Lampiran 6: Tampilan media pembelajaran menggunakan <i>canva</i>	164
Lampiran 7: Lembar angket validasi awal media aspek materi	167
Lampiran 8: Lembar angket validasi akhir media aspek materi	172
Lampiran 9: Lembar angket validasi awal aspek media	177
Lampiran 10: Lembar angket validasi akhir aspek media.....	182
Lampiran 11: Lembar angket validasi awal aspek kegrafikan	187
Lampiran 12: Lembar angket validasi akhir aspek kegrafikan	192
Lampiran 13: Surat izin penelitian	197
Lampiran 14: Lembar angket respon guru	198
Lampiran 15: Lembar angket respon peserta didik	202
Lampiran 16: Hasil belajar	208
Lampiran 17: Dokumentasi penelitian di SD Negeri 01 Pasa Surian	210

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era industri 4.0 yang muncul pada zaman modern ini membawa dampak yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan segala kecanggihan teknologi di era revolusi 4.0 seharusnya Pendidikan dapat meresponnya sebagai tantangan sekaligus peluang untuk Pendidikan yang lebih baik (Trisna, 2019)

Pada era ini, banyak kebutuhan yang peran guru untuk Pendidikan yang lebih baik. Guru pada era pendidikan 4.0 ini jika tidak memiliki kualitas, kompetensi dan kualifikasi yang mumpuni, maka akan tergantikan salah satu fungsinya yaitu dalam mentransfer ilmu pengetahuan (Almeida, 2019). Perkembangan teknologi yang sangat pesat menjadi guru dituntut harus *up to date* dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Seorang guru haruslah melek terhadap revolusi teknologi informasi yang berkembang di era sekarang ini. Kondisi mukhtahir seperti saat ini hendaknya menjadi motivasi bagi guru agar mentransformasi informasi yang tersedia menjadi ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peserta didik. Berdasarkan Amini (2019), Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global.

Salah satu sarana dalam menghadapi zaman adalah dengan adanya media. Penggunaan media sebagai sarana penghubung dalam dunia Pendidikan. Media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima (Kariman & Wulan, 2014). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa hingga dapat mendorong proses belajar untuk mendapatkan informasi baru pada siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid, dkk, 2020).

Ada berbagai permasalahan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini seperti guru hanya menggunakan papan tulis dan spidol serta media gambar di dinding sebagai media pembelajaran (Aprilia dan Zainil, 2020). Kemudian desain media pembelajaran yang disajikan tidak menarik sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar (Tanjung dan Faiza, 2019).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu bidang studi di sekolah yang berpengaruh dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dalam berbagai mata pelajaran untuk ke dalam tema (Taufik, 2015).

Aplikasi *Canva* dihadirkan sebagai salah satu software pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. *Canva* adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, *editing foto*, *instagram cover* dan *facebook cover* (Mulianti dkk., 2021). Dengan tampilan yang sederhana,

memungkinkan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Dengan kelebihan-kelebihan aplikasi *Canva* seperti banyaknya tersedia *template* untuk membuat media yang diinginkan, mulai dari media pembelajaran, video pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Berdasarkan analisis yang dilakukan di kelas V pada beberapa sekolah di Surian mulai dari tanggal 14 Januari-17 Januari 2021. Dari sekolah tersebut hasil yang ditemui saat proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan Kurikulum 2013 , terlihat dari kurangnya penggunaan media. Guru hanya menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah tersebut. Jika menggunakan teknologi, hanya menggunakan *in focus* saja jika memang dirasa diperlukan. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah pada saat peserta didik dapat memahami dan mengerti bagaimana materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Titiana, dkk., 2019). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik serta memberi pengaruh terhadap hasil belajar sesuai dengan perkembangan zaman terlebih menggunakan IT.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik mengembangkan sebuah produk berbentuk media pembelajaran menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian ini dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasion, dan Evaluation*)

Berdasarkan uraian diatas, dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE pada media menggunakan aplikasi *Canva* pada kelas 5 tema 8 subtema 2 dengan pembelajaran 2 dan 5. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan pembatasan masalah tersebut, dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* di Kelas V SD yang valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* di Kelas V SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian kali ini, beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* di Kelas V SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* di Kelas V SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini, diharapkan agar terciptanya sebuah produk Media Pembelajaran Menggunakan *Canva* di Kelas V SD. Produk penelitian menggunakan *Canva* dapat dibuat sedemikian rupa dengan menambahkan banyak bentuk yang tersedia didalam aplikasi *Canva* tersebut. Sehingga dapat menarik perhatian peserta didik menjadi lebih inovatif, kreatif, serta aktif selama proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah :

1. Media pembelajaran memuat pembelajaran pada tema 8 subtema 2 kelas 5 sekolah dasar yang memuat semua mata pelajaran yang dapat diakses baik *offline* maupun *online*.
2. Media pembelajaran yang memuat semua mata pelajaran menggunakan *Canva* yang dilengkapi dengan fitur gambar, video, dan audio yang bisa diakses *online* dan *offline*.
3. Semua media bisa diakses *offline* bagi siswa yang menggunakan aplikasi *Canva*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran pada berbagai macam tema terkhusus Tema 8 Kelas 5 Sekolah Dasar. Dan juga pengembangan yang lebih baik kedepannya serta manfaat yang didapat dari pengembangan media menggunakan *Canva*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan baru mengenai tata cara dari pengembangan sebuah media pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi serta menjadi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Sekolah

Mendapatkan sebuah inovasi terbaru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peserta didik

Mendapatkan sebuah pengalaman menarik tentang pembelajaran yang lebih menarik, serta motivasi dan keinginan untuk belajar menjadi lebih tinggi lagi agar pembelajaran yang diinginkan dapat berjalan dengan baik.

d. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam mengajarkan beberapa materi yang membutuhkan pengembangan lebih lanjut tentang materi dan juga sebagai saran hiburan untuk peserta didik yang biasanya hanya menggunakan buku sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran juga lebih berwarna dan tidak monoton, serta memberikan wawasan yang lebih untuk membuat media yang lebih menarik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* ini terdapat beberapa asumsi didalamnya:

- a. Proses pembelajaran akan lebih mudah dilakukan karena media pembelajaran yang digunakan dapat memperjelas pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b. Selama proses pembelajaran, proses belajar akan selalu berpusat kepada peserta didik karena sesuai dengan Kurikulum 2013 yang mengharuskan peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran.
- c. Pengembangan media ini didukung dari tersedianya android pada masing-masing peserta didik baik milik sendiri maupun orangtua.
- d. Media yang digunakan juga cukup mudah untuk dipahami dan tata cara penggunaan pun terbilang mudah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangannya pun terdapat beberapa keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini seperti berikut :

- a. Peneliti masih kurang dalam penguasaan aplikasi sehingga materi yang akan disampaikan kurang memuaskan.
- b. Keterbatasan alat untuk menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan.

- c. Pemahaman peserta didik yang kurang terhadap materi membuat peneliti sulit dalam menjabarkan medianya.
- d. Sarana dan prasarana kurang menjadikan penelitian kurang berjalan lancar.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), merangsang pikiran, minat dan perhatian peserta didik, sehingga dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Tematik terpadu adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.
3. *Canva* merupakan aplikasi ataupun *software* yang dapat diakses melalui aplikasi dan juga melalui *Google Chrome*, yang dapat diakses secara *offline* maupun *online* dengan banyak tersedia tema sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid dan digunakan dengan baik.

Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang nantinya akan dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.