

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat dan Negara.¹ Pendidikan seperti yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya inovasi, terutama dalam hal penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran. Siswa yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital memiliki ekspektasi terhadap metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kurikulum Merdeka yang diterapkan pemerintah memberikan penekanan pada pentingnya penggunaan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif.³ Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menyusun evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat siswa dalam

¹ Siti Suprihatin.” Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.3 No. 1 (Juli, 2015),h. 73.

² Wahyullah Alannazir, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Mannuruki”, *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2016) , h. 81

³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hal. 15.

proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, evaluasi yang digunakan sering kali masih konvensional, berbasis tes tertulis.⁴ Evaluasi tersebut hanya berfokus pada aspek kognitif dan kurang melibatkan dimensi afektif dan psikomotorik, yang sebenarnya sangat penting dalam pembelajaran IPAS. Tes tertulis yang monoton dapat membuat siswa kehilangan minat dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam evaluasi. Evaluasi sumatif seharusnya dapat memberi umpan balik yang lebih holistik, sehingga siswa dapat merasa tertantang dan lebih bersemangat dalam belajar.⁵

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini menawarkan solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Platform seperti Canva memungkinkan guru merancang kuis interaktif yang tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan yang menarik dan interaksi yang dinamis.⁶ Media evaluasi kuis interaktif berbasis Canva ini merupakan media evaluasi digital yang bisa diakses secara online yang di dalamnya terdapat berbagai fitur menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kuis interaktif berbasis Canva ini diharapkan mampu mengubah proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Di samping itu,

⁴ Trianto. "Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)". (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 97.

⁵ Wina Sanjaya. "*Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013*". (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 55-57

⁶ Andi Prastowo. "*Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Teori dan Praktik*". (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2015), hal. 65

penggunaan media interaktif dapat membantu guru menilai keterampilan siswa dengan lebih komprehensif, sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 21 September 2024 dengan Ibu Nailul Birroh, S.I.P., S.Pd.SD, guru mengatakan bahwa media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan media dapat mempermudah pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan sehingga dapat memancing antusias siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu kendala guru yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru hanya mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran pada peserta didik dan lebih sering menggunakan metode tes tulis dalam proses evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu bahwa : (1) kurangnya variasi dalam evaluasi pembelajaran; (2) guru menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar; (3) suasana belajar di kelas yang membosankan.⁷

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut berdampak pada kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada evaluasi pembelajaran mata pelajaran IPAS yang masih menggunakan metode tes tertulis. Sehingga hal ini kontras dengan kesiapan siswa yang telah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

⁷ Pendidik, "Wawancara guru" SDN 3 Kurungrejo, 9 September 2024

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas perlu dikembangkan media evaluasi pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi sumatif berbasis kuis interaktif menggunakan Canva, yang tidak hanya memudahkan guru dalam mengevaluasi, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 3 Kurungrejo. Sehingga proses belajar mengajar pun sesuai dengan yang diharapkan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kuis interaktif memiliki sejumlah manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kuis interaktif yang menggunakan teknologi dan elemen gamifikasi, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh Titin Sunaryati et al (2024), penggunaan kuis interaktif dalam evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar bisa menjadi alternative yang efektif, menarik, dan dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara keseluruhan.⁸ Dengan demikian, penerapan kuis interaktif tidak hanya membuat evaluasi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Sumatif Kuis Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk”.

⁸ Titin Sunaryati, Nijma Adzkiya Ramadhani, Dania Isnaeni Zahrah, & Reinald Fahrezzi, “STUDI DESKRIPTIF: Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Quizizz”. *Journal Esensi Pendidikan Inspiratif*, 2024

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media evaluasi sumatif kuis interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media evaluasi sumatif kuis interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk?
3. Bagaimana respon peserta didik kelas IV SDN 3 Kurungrejo terhadap penggunaan kuis interaktif berbasis Canva sebagai media evaluasi sumatif dalam pembelajaran IPAS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui prosedur pengembangan media evaluasi sumatif kuis interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk.
2. Mengetahui kelayakan media evaluasi sumatif kuis interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan kuis interaktif berbasis Canva sebagai media evaluasi sumatif pada mata pelajaran IPAS.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media evaluasi sumatif berbentuk kuis interaktif yang dirancang menggunakan platform Canva.

Media ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk. Berikut adalah spesifikasi produk yang dihasilkan :

1. Jenis Media

Produk ini merupakan kuis interaktif berbasis digital yang memanfaatkan fitur-fitur kreatif dari Canva untuk menciptakan evaluasi pembelajaran yang menarik.

2. Format Media

Media evaluasi kuis interaktif berbasis Canva ini disajikan dalam bentuk presentasi interaktif yang dapat diakses menggunakan computer, laptop, atau smartphone.

3. Komponen Kuis

Media evaluasi kuis interaktif dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik dengan berbagai elemen berikut:

- a. Soal pilihan ganda: Tersedia soal-soal yang dilengkapi teks, gambar, dan pilihan jawaban yang menarik.
- b. Umpan balik langsung: Siswa akan menerima informasi apakah jawaban mereka benar atau salah secara langsung setelah memilih jawaban.
- c. Desain visual menarik: Menggunakan warna, ikon, dan ilustrasi untuk meningkatkan minat siswa.
- d. Navigasi praktis: Terdapat tombol untuk berpindah antar soal dengan mudah seperti tombol 'lanjut'.

4. Ruang Lingkup Materi

Soal kuis mencakup materi IPAS kelas IV semester ganjil yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, fokusnya pada:

- a. Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran yang relevan.
- b. Pengaplikasian konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

5. Target Pengguna Media

Produk ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV SD dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan perkembangan kognitif mereka.

6. Keunggulan Produk

- a. Memiliki tampilan yang menarik dan mudah untuk digunakan.
- b. Dapat meningkatkan motivasi siswa melalui pendekatan interaktif.
- c. Menjadi inovasi baru tentang evaluasi bagi guru.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori di bidang evaluasi pembelajaran, terutama yang memanfaatkan teknologi digital. Secara teoritis, penelitian ini akan memperkaya kajian terkait inovasi dalam metode evaluasi, khususnya dalam penggunaan Canva sebagai media interaktif untuk meningkatkan kualitas evaluasi sumatif. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan dasar bagi pengembangan model evaluasi yang lebih kreatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk sebagai berikut:

1. Bagi guru, dengan menggunakan kuis interaktif berbasis Canva ini dapat dijadikan rujukan dalam menghadirkan metode evaluasi yang lebih bervariasi, interaktif, dan efisien.

2. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru melalui media evaluasi yang lebih menarik dan memotivasi. Media ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka dalam memahami materi IPAS dengan lebih baik melalui metode evaluasi yang kreatif.
3. Bagi sekolah, penelitian ini akan memberikan manfaat dengan menawarkan cara baru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi. Penggunaan media evaluasi berbasis Canva ini dapat menjadi upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, sejalan dengan tuntutan pendidikan di era digital. Hasil penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai model yang dapat diadopsi oleh sekolah lain dalam mengembangkan evaluasi yang lebih inovatif dan efektif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media evaluasi sumatif kuis interaktif ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan sebagai landasan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi, termasuk aplikasi Canva, sehingga dapat mendukung proses implementasi media evaluasi.
- b. Media kuis interaktif berbasis Canva diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah proses evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

- c. Media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS kelas IV.
- d. SDN 3 Kurungrejo Prambon memiliki fasilitas yang memadai, seperti koneksi internet dan perangkat teknologi seperti LCD proyektor untuk mendukung penggunaan media evaluasi berbasis Canva.

2. Keterbatasan Penelitian

Berikut adalah batasan-batasan dalam penelitian pengembangan ini:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas di SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk, sehingga hasil pengembangan media belum dapat digeneralisasikan untuk konteks yang lebih luas.
- b. Soal media evaluasi sumatif kuis interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV semester 1/ganjil.
- c. Validasi terhadap media yang dikembangkan hanya melibatkan sejumlah kecil ahli dan guru, sehingga terdapat kemungkinan perlunya penyempurnaan lebih lanjut untuk mencapai hasil optimal.
- d. Pengembangan ini memperhatikan aspek validitas dan kelayakan semata.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan kajian pustaka dari penelitian terdahulu yang memiliki persamaan yakni terkait pembahasan tentang pengembangan media evaluasi berupa kuis. Dengan begitu kajian pustaka dari penelitian terdahulu dapat dijadikan rujukan bagi penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
Judul Jurnal dan Tahun	Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kimia Terhadap Kuis Berbasis Platform Online Sebagai Media Evaluasi Belajar. ⁹ Tahun 2020.
Nama Peneliti	Nurul iman
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa pendidikan kimia terhadap kuis berbasis platform online sebagai media evaluasi belajar.
Metode Peneliti	Jenis pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan metode survey dan wawancara.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini memaparkan bahwa persepsi mahasiswa pendidikan kimia terhadap kuis berbasis platform online sebagai media evaluasi belajar tergolong baik. Mahasiswa mengungkapkan bahwa Kahoot memberikan tantangan dalam belajar. Kahoot juga merupakan media penilaian yang menyenangkan dan menarik minat mahasiswa. Selain itu mahasiswa merasa motivasi belajarnya meningkat dalam mempersiapkan materi yang akan diujikan.

⁹ Nurul Iman, "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kimia Terhadap Kuis Berbasis Platform Online Sebagai Media Evaluasi Belajar", (Skripsi,UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2020).

Persamaan	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menjadikan kuis berbasis platform digital sebagai media evaluasi pembelajaran.
Perbedaan	Perbedaannya terdapat pada penelitian sebelumnya menggunakan platform kahoot sebagai media kuis evaluasi pembelajarannya sedangkan penelitian ini menggunakan platform Canva untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berupa kuis interaktif.
Penelitian 2	
Judul Jurnal dan Tahun	Pemanfaatan Media Evaluasi Digital Pmbelajaran IPA MI/SD Materi Bunyi Dalam Membentuk Milenial Kreatif. ¹⁰ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Elza Tsabita Rifda, Edi Maulana, & Anhar Khafid.
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan media evaluasi pembelajaran IPA MI/SD berbasis digital dalam membentuk milenial kreatif untuk menghadapi era revolusi digital.
Metode Peneliti	Metode yang peneliti gunakan adalah metode studi literatur. Serta Analisis data yang peneliti gunakan yaitu data kualitatif.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini memaparkan bahwa aplikasi quizizz dan google form dapat digunakan oleh guru dalam

¹⁰ Elza Tsabita Rifda, Edi Maulana, & Anhar Khafid, "Pemanfaatan Media Evaluasi Digital Pmbelajaran IPA MI/SD Materi Bunyi Dalam Membentuk Milenial Kreatif", *Prosiding SEMAI 2 : UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 2023.

	mengevaluasi proses pembelajaran yang mendukung keterampilan era revolusi digital terkhususnya pada mata pelajaran IPA di SD/MI.
Persamaan	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama membahas dan meneliti tentang media evaluasi digital pembelajaran IPA di sekolah dasar.
Perbedaan	Perbedaanya terletak pada peneliti sebelumnya yang memanfaatkan aplikasi quizizz dan google form sebagai media evaluasinya sedangkan penulis terfokus pada pengembangan media evaluasi sumatif kuis interaktif berbasis Canva.
Penelitian 3	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Asesmen Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. ¹¹ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Elvia Nur Azizah
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan proses pengembangan asesmen berbasis HOTS menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, 2) mendeskripsikan tingkat validasi asesmen berbasis HOTS menggunakan aplikasi kahoot

¹¹ Elvia Nur A, "Pengembangan Asesmen Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" (Skripsi: Universitas Jambi, 2023)

	pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, dan 3) mendeskripsikan tingkat kepraktisan asesmen berbasis HOTS menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar
Metode Peneliti	Metode penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan menggunakan model <i>ADDIE</i> .
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa asesmen berbasis HOTS menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar sangat valid dan sangat praktis.
Persamaan	Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama membahas mengenai pengembangan asesmen pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
Perbedaan	Perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya memanfaatkan aplikasi kahoot guna mengembangkan media asesmennya sedangkan penulis mengembangkan media kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva.
Penelitian 4	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan instrument evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. ¹² Tahun 2024.

¹² Gilang arjuna, “Pengembangan instrument evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2024).

Nama Peneliti	Gilang Arjuna
Tujuan Penelitian	penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SD.
Metode Peneliti	Penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i> .
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN 15 Mataram. Selain keefektifan media pembelajaran Kahoot dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 100% pada kategori sangat terlaksana.
Persamaan	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Gilang Arjuna dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama membahas dan meneliti tentang pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan objek penelitian yang sama-sama siswa di sekolah dasar.
Perbedaan	Perbedaanya terdapat pada penelitian sebelumnya mengembangkan media evaluasinya menggunakan aplikasi kahoot sedangkan penulis akan mennggunakan

	aplikasi Canva untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran.
Penelitian 5	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. ¹³ Tahun 2024.
Nama Peneliti	Ima Setiani, Rosane Medriati dan Andik Purwanto.
Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva yang telah dikembangkan dan mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi suhu, kalor, dan perpindahan kalor.
Metode Peneliti	Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (<i>R&D</i>) dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa peserta didik sangat setuju dan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
Persamaan	Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama

¹³ Ima Setiani, Rosane Medriati dan Andik Purwanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa", *Journal of Teaching and Learning Physics* 9, 1 (2024): H. 57-68.

	membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva.
Perbedaan	Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajarannya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada materi suhu, kalor, dan perpindahan kalor sedangkan penulis mengembangkan media evaluasi sumatif pembelajaran pada materi IPAS di kelas IV SDN 3 Kurungrejo.
Penelitian 6	
Judul Jurnal dan Tahun	STUDI DESKRIPTIF: Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Quizizz. ¹⁴ Tahun 2024.
Nama Peneliti	Titin Sunaryati, Nijma Adzkiya Ramadhani, Dania Isnaeni Zahrah, & Reinald Fahrezzi.
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi Quizizz.
Metode Peneliti	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan meningkatkan

¹⁴ Titin Sunaryati, Nijma Adzkiya Ramadhani, Dania Isnaeni Zahrah, & Reinald Fahrezzi, "STUDI DESKRIPTIF: Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Quizizz". *Journal Esensi Pendidikan Inspiratif*, 2024.

	partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran pendidikan Pancasila.
Persamaan	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah penggunaan kuis berbasis digital sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar.
Perbedaan	Peneliti sebelumnya menggunakan evaluasi pembelajaran berupa kuis pada materi pendidikan Pancasila sedangkan penulis pada materi IPAS. Selain itu, perbedaan penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi Quizizz sedangkan penulis menggunakan Canva.
Penelitian 7	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD. ¹⁵ Tahun 2024.
Nama Peneliti	Tiara Oktavia
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV Sekolah Dasar. (2) mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dalam memahami materi tumbuhan dan sumber kehidupan

¹⁵ Tiara Oktavia, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD”. (Skripsi, Universitas Jambi 2024)

	di bumi kelas IV sekolah dasar. (3) mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif penggunaannya pada pembelajaran materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.
Metode Peneliti	Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (<i>R&D</i>) dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> .
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar ini sangat valid dan praktis. Multimedia interaktif berbasis Canva yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
Persamaan	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
Perbedaan	Perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD sedangkan penulis mengembangkan media evaluasi sumatif kuis interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 3 Kurungrejo.

H. Definisi Istilah dan Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Evaluasi Sumatif Berupa Kuis Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Kurungrejo Prambon Nganjuk”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Media Evaluasi Sumatif

Menurut Ramayuli, evaluasi adalah kegiatan terencana untuk mengetahui keadaan objek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.¹⁶ Sedangkan pengertian sumatif, Purwanto menjelaskan “kata sumatif berasal dari kata bahasa inggris yaitu sum yang artinya ‘jumlah’ atau ‘total’”.¹⁷ Evaluasi Sumatif adalah evaluasi yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pelajaran dalam catur wulan , satu semester atau akhir tahun untuk menentukan jenjang pendidikan berikutnya.¹⁸

Maka media evaluasi sumatif adalah alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai yang bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan. Evaluasi sumatif yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan pada akhir semester genap di kelas IV SDN 3

¹⁶ Ramayuli, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), h. 221.

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 68.

¹⁸ Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia), h. 242.

Kurungrejo pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan kuis interaktif sebagai media pengukurannya.

2. Kuis Interaktif Berbasis Canva

Kuis Interaktif adalah media evaluasi pembelajaran yang dirancang secara digital dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan soal-soal melalui berbagai format seperti pilihan ganda, *drag-and-drop*, dan *matching*. Kuis ini juga disertai dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi untuk meningkatkan daya Tarik dan efektivitasnya dalam menilai pemahaman siswa.¹⁹

Kuis interaktif yang peneliti maksud dalam penelitian ini yaitu kuis interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 3 Kurungrejo.

3. Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan penggabungan antara dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami alam dan lingkungan social di sekitar mereka secara terpadu. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berfungsi untuk memperkenalkan siswa pada konsep-konsep dasar sains dan sosial, sekaligus mengaitkan keduanya dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Pembelajaran IPAS yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPAS dengan cakupan materi bab pada semester 1 (ganjil) di kelas IV SDN 3 Kurungrejo, yaitu bab tumbuhan sumber kehidupan di bumi,

¹⁹ J Situmorang, "Penggunaan Media Kuis Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2019. H. 98-110.

²⁰ Kemendikbud, *Kurikulum 2013: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Kementrian pendidikan dan kebudayaan, (2021).

wujud zat dan perubahannya, gaya di sekitar kita, dan mengubah bentuk energy.

4. Siswa Kelas IV SDN 3 Kurungrejo

Siswa kelas IV di SDN 3 Kurungrejo adalah subjek pada penelitian dalam pengembangan media evaluasi ini. Mereka berusia sekitar 9-10 tahun yang berjumlah 10 siswa, 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.