

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau biasanya dikenal dengan *Research and Development (RnD)* ialah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan suatu produk dengan menguji keefektivan dari produk tersebut. Borg and gall, seperti yang dikutip dalam buku karya sugiyono, mengungkapkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses dan juga metode yang digunakan agar dapat memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Produk yang dimaksud ialah sebuah benda seperti buku teks, film, perangkat lunak (*software*) komputer, akan tetapi juga sebuah metode pembelajaran serta program pendidikan yang dianggap dapat mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.²¹

Perancangan dan penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis mengenai rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan serta mengevaluasi kinerja dari produk tersebut.²² Sehingga nantinya dapat diperoleh data yang layak dan dapat benar-benar digunakan sebagai dasar pembuatan produk, baik media pembelajaran atau model yang digunakan saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan

²¹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (ALVABETA, CV, 2019), H. 752.

²² Ibid, 753.

sebuah produk, melalui tahap perancangan, pengembangan serta evaluasi agar nantinya dapat menghasilkan suatu produk atau penyempurna produk yang sudah ada agar benar-benar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan penelitian dan pengembangan sangatlah penting untuk dilakukan, karena dengan adanya penelitian tersebut dapat mendorong peneliti untuk melakukan inovasi, kreativitas, pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai disiplin ilmu.

Buku karya Prof. Dr. Sugiyono menyajikan beberapa model rancangan yang umum digunakan dalam penelitian dan pengembangan, di antaranya:

1. Model Rancangan ASSURE

Desain model rancangan ASSURE lebih berorientasi pada pemanfaatan media serta teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran. Model ini sangat cocok untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang berskala kecil, seperti pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. Akan tetapi, dalam penerapan desain ASSURE perlu dilakukan secara tahap demi tahap dan menyeluruh untuk memberikan hasil yang optimal dan efisien. Adapun langkah-langkah dalam model ASSURE, yaitu:

- a. *Analyze Learner* yaitu melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik.
- b. *State Objectives* yaitu menetapkan tujuan pembelajaran.
- c. *Select Method, Media and Materials* yaitu memilih media, metode serta bahan ajar pembelajaran.
- d. *Utilize Materials* yaitu memanfaatkan bahan ajar.

- e. *Require Participation* yaitu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- f. *Evaluate and Revise* yaitu mengevaluasi dan merevisi program

2. Model Rancangan ADDIE

Model rancangan *ADDIE* memiliki langkah yang sistematis dan lebih generik. *ADDIE* merupakan singkatan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pada tahun 2009 Robert Maribe Branch mengembangkan Model rancangan *ADDIE*.²³ Model *ADDIE* berfungsi sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan. Adapun langkah-langkah model *ADDIE*, di antaranya:

- a. *Analysis* yaitu mengidentifikasi suatu masalah serta kebutuhan.
- b. *Design* yaitu menyusun media, metode, tes serta tujuan pembelajaran.
- c. *Development* yaitu proses dalam mewujudkan sebuah rancangan yang telah disusun.
- d. *Implementation* yaitu penerapan sistem pembelajaran dan pelatihan yang telah dibuat.
- e. *Evaluation* yaitu proses mengevaluasi dan merevisi suatu sistem pembelajaran yang telah diimplementasikan.

3. Model Rancangan Borg And Gall

Model rancangan Borg and Gall merupakan model desain yang memiliki sistematika serta langkah-langkah yang lengkap agar produk yang dirancang mempunyai standar kelayakan yang sempurna. Berbeda dengan

²³ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (New York: Springer, 2009).

lainnya desain Borg and Gall memiliki banyak sekali langkah- langkah dalam pengembangannya, di antaranya:

- a. *Reaserch and Information Collecting* yaitu pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan.
- b. *Planning* yaitu proses perencanaan.
- c. *Develop Pleminary Form a Product* yaitu mengembangkan produk awal.
- d. *Pleminary Field Testing* yaitu pengujian lapangan awal.
- e. *Main Product Revision* yaitu melakukan revisi utama yang didasarkan pada saran uji coba.
- f. *Main Field Testing* yaitu melakukan uji cba lapangan utama.
- g. *Operational Product Revision* yaitu merevisi prduk yang telah siap dioperasionalkan.
- h. *Operational Field Testing* yaitu melakukan uji lapangan operasional.
- i. *Final Product revision* yaitu revisi produk akhir.
- j. *Dissemination and Implementation* yaitu mendesiminasikan serta implementasian produk.

4. Model Rancangan Thiagarajan (4D)

Model rancangan Thiagrajan merupakan suatu model yang memiliki empat langkah sistematis dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. 4D adalah kepanjangan dari *Define*, *Design*, *Development* dan *Dessimation*, adapun penjelasan di setiap langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. *Define* yaitu pendefinisian ialah kegiatan yang dilakukan untuk menetapkan produk yang dikembangkan.

- b. *Design* yaitu perancangan ialah sebuah kegiatan membuat perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
- c. *Development* yaitu pengembangan ialah kegiatan membuat rancangan menjadi suatu produk dan menguji validitas produk secara berulang kali.
- d. *Dissemination* yaitu diseminasi ialah kegiatan menyebarluaskan produk yang telah diuji.²⁴

Berdasarkan uraian penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan sangatlah penting untuk dilakukan dalam dunia pendidikan. Karena dengan adanya penelitian dan pengembangan dapat memberikan sarana serta inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model rancangan *ADDIE*, karena model tersebut memiliki lima tahapan yang sistematis dan praktis untuk diterapkan dalam rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Salah satu ciri penting dalam model ini adalah adanya evaluasi pada setiap tahap pengembangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwaningrum dan Wati yang menyatakan bahwa evaluasi pada setiap tahap pengembangan penting dilakukan untuk menjamin kelayakan media sebelum digunakan.²⁵

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

²⁴ Dr. Adelina Hasyim, M. Pd., *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. (Media Akademi, 2016), 78-80.

²⁵ Septiana Purwaningrum dan Dewi Trisna Wati. "Pengembangan Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Berbasis Higher Order Thinking Skills". *Edudeena: Journal Of Islamic religious education*, 2023. 43-57.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah bermakna tengah, perantara dan juga pengantar. Dalam bahasa arab media adalah وسائل yang artinya perantara atau pengantar sebuah pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁶ Para ahli mengemukakan bahwa media merupakan sebuah perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sehingga apapun alat yang dapat memberikan pesan dan informasi seperti televisi, film, foto, radio, video dan gambar yang diproyeksikan adalah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Fungsi dari adanya media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, dengan memperhatikan situasi serta kondisi lingkungan belajar yang sesuai melalui karakteristik yang dimilikinya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasannya pengertian media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran itu sendiri adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah dan sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan.

Penerapan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan sebuah komponen yang sangat penting dan sejajar dengan metode pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan oleh guru nantinya dapat

²⁶ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A., *Media Pembelajaran*. (PT Rajagrafindo Persada, 2017), h. 108.

menentukan media apa yang akan diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang akan dihadapi. Maka dari itu, kedudukan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi suatu keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.²⁷ Dalam kegiatan pembelajaran secara tidak langsung interaksi guru dapat terjalin dengan peserta didik, hal ini disebut sebagai proses komunikasi. Komunikasi merupakan proses interaksi antara individu dengan orang lain karena adanya penyampaian informasi.

Selain itu, penggunaan media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan perkembangan psikologis peserta didik dalam belajar. Karena secara psikologis alat bantu berupa media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memberikan gambaran yang semula bersifat abstrak menjadi konkret atau nyata. Sehingga dalam perancangannya media pembelajaran harus membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Guna bisa menciptakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus menyiapkan beberapa persiapan diantaranya:

- a. Menguasai materi pembelajaran yang akan diajarkan. Menentukan media yang sesuai sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.
- b. Menentukan media yang sesuai sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.

²⁷ Dr. Muhammad Hasan, S. Pd., M.Pd. I and Dkk, *Media Pembelajaran*. (CV Tahta Media Group, 2021), 56-57.

- c. Menentukan metode serta pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.²⁸

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dalam buku penelitian Septy Nurfadillah, Zaman, dkk mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran terdapat tiga macam, di antaranya:

a. Media Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media penyaluran pesan dan informasi melalui indera pendengaran. Media ini termasuk media yang sangat mudah di dalam penggunaannya, selain itu juga tidak rumit dan harganya yang relatif terjangkau. Contoh media pembelajaran berbasis audio yaitu: media audiobook, rekaman ceramah, gramophone, radio, dan lainnya.

b. Media Berbasis Visual

Media pembelajaran visual merupakan media yang dapat dilihat dari indera penglihatan saja, tanpa adanya suara. Contoh dari media pembelajaran berbasis visual yaitu: peta konsep, gambar / poster, lukisan dan media grafis.

c. Media Berbasis Audio-Visual

Media pembelajaran audio visual ialah media yang menyalurkan informasi dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran.

²⁸ Septy Nurfadhillah, M.Pd., *Media Pembelajaran* (CV Jejak, 2021), 7–10.

Media ini dianggap lebih menarik perhatian peserta didik karena selain dapat menampilkan gambar juga dapat mengandung unsur suara. Contoh media audio visual yaitu: video, film, televisi, slide suara dan lain sebagainya.²⁹

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

a. Media penyaji, yang terdiri dari:

- 1) Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
- 2) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam
- 3) Kelompok Tiga: Media Audio
- 4) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
- 5) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
- 6) Kelompok Enam: Televisi
- 7) Kelompok Tujuh: Multimedia

b. Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

c. Media Interaktif

Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.³⁰

²⁹ Septy Nurfadhillah and 4C PGSD, *Media Pembelajaran Di Jenjang SD* (CV Jejak, 2021), 34- 36.

³⁰ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 462-465

Sedangkan menurut Rohani dalam penelitian Rudi Hartono, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa klasifikasi menurut jenisnya, yaitu: berdasarkan indera dikelompokkan menjadi audio, media visual dan media audio visual. Berdasarkan jenis pesan media dikelompokkan menjadi media cetak, media grafis, dan media non grafis. Berdasarkan sasarannya dikelompokkan menjadi media jangkauan terbatas (*Tape*) dan jangkauan luas (Radio, pers). Berdasarkan penggunaan tenaga listrik atau elektronika dikelompokkan menjadi media elektronika dan non-elektronika. Berdasarkan benda asli atau tiruan meliputi makhluk hidup dan benda mati.³¹

Sudirman juga menyatakan bahwa media memiliki sepuluh kelompok, yaitu: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi (visual) diam, media proyeksi dengan suara, media visual gerak, media komputer, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis tergantung bagaimana seseorang mengklasifikasikannya. Tapi secara umum jenis media pembelajaran yaitu media visual, audio dan audio visual. Media kuis interaktif berbasis Canva tergolong jenis media visual interaktif, ini karena

³¹ Rudi Hartono, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Vedio Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Binamu". (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), 15.

dalam media kuis interaktif berbasis Canva mrnggabungkan elemen visual dengan elemen interaktif. Canva menyediakan fitur yang memungkinkan guru membuat kuis dengan desain yang menarik dan responsive, sehingga diharapkan bisa menjadikan kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menarik dan partisipatif bagi siswa.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti pendapat Nasution, berikut ini:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.³²

³² Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:³³

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan pemaparan berbagai pendapat di atas maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki dua manfaat utama dalam pembelajaran, diantaranya:

- a. Bagi pendidik atau guru

³³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada 2017), h. 29-30.

Sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara sistematis dan terarah, sehingga tujuan pembelajaran akan dengan mudah tercapai.

b. Bagi peserta didik

Agar peserta didik mudah dalam memahami materi pelajaran. Serta mempunyai rasa ketertarikan dan motivasi belajar yang tinggi, sehingga mereka bisa berfikir serta menganalisis informasi yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan

4. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran adalah serangkaian penelitian secara mendalam untuk menentukan apakah media yang dijalankan atau digunakan ini memberikan manfaat yang baik pada pembelajaran. Dalam bukunya *Media Pembelajaran*, Azhar Arsyad menyebutkan beberapa kriteria kelayakan media pembelajaran, antara lain:³⁴

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, Media harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang spesifik.
- b. Kemudahan penggunaan, Media mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa membutuhkan keterampilan khusus.
- c. Daya tarik, Media memiliki elemen visual dan konten yang menarik bagi siswa yang dapat meningkatkan minat belajar.
- d. Keamanan, Media tidak memiliki dampak negatif pada fisik atau psikologis siswa.

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* .(Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada 2019)

- e. Kesesuaian dengan karakteristik siswa, Media sesuai dengan usia, tingkat pengetahuan, dan kebutuhan belajar siswa.

Winarno menjelaskan beberapa aspek dalam mengevaluasi kelayakan sebuah multimedia adalah mencakup:³⁵

- a. Subject Matter merupakan aspek yang menekankan kepada kesesuaian pengembangan materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
- b. Auxiliary Information merupakan aspek yang berisi informasi tambahan yang tidak terkait langsung dengan materi pembelajaran.
- c. Affective Considerations merupakan aspek yang meninjau kepada pengembangan produk yang dapat memotivasi peserta didik.
- d. Interface merupakan aspek tampilan yang berisi penentuan teks, animasi, video, audio, grafis dan sebagainya.
- e. Navigation ialah aspek yang menekankan kepada kemudahan peserta didik dalam mengakses media.
- f. Pedagogy merupakan hal-hal yang berhubungan dengan interaktivitas, kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, inovatif dan tingkat penguasaan materi.
- g. Robustness merupakan aspek ketahanan dari sebuah produk.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran bergantung pada beberapa indikator utama, yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, daya

³⁵ Abdullah Winarno, dkk., Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan, (Jakarta: Genius Prima Media, 2009)

tarik, keamanan, dan relevansi dengan karakteristik siswa. Dengan memenuhi indikator-indikator tersebut, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal.

C. Evaluasi Sumatif dalam Pendidikan

1. Pengertian Evaluasi Sumatif

Secara etimologi, evaluasi berasal dari bahasa inggris yakni evaluation. Akar katanya value yang bermakna ‘nilai’ atau harga. Sementara menurut terminologi, Mahrens dan Lehmann berpendapat sebagaimana yang telah dikutip oleh M. Ngalim Purwanto, bahwasannya evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif keputusan. Berdasarkan pengertian tersebut, maka setiap kegiatan evaluasi merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, kemudian berdasarkan data tersebut dibuat suatu keputusan. Selanjutnya, dengan kata-kata yang berbeda, tetapi mengandung pengertian yang hampir sama, Norman E. Gronlund merumuskan pengertian evaluasi sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan dan membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik.³⁶

Kata sumatif berasal dari kata bahasa inggris yaitu sum yang artinya ‘jumlah’ atau ‘total’.³⁷ Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pelajaran dalam catur

³⁶ M. Ngalim Purwanto. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2002)

³⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.(2009). H. 68

wulan, satu semester, atau akhir tahun untuk menentukan jenjang pendidikan berikutnya³⁸.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dengan demikian, evaluasi sumatif dalam pendidikan dapat diartikan sebagai tes atau penilaian kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari yang dilaksanakan pada tengah semester (UTS) dan akhir semester atau akhir tahun (UAS)

2. Tujuan Evaluasi Sumatif.

Tujuan dari diadakannya evaluasi sumatif dalam dunia pendidikan antara lain :

- a. Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan. Tanpa adanya evaluasi, maka tidak mungkin timbul kegairahan atau rangsangan pada diri peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasinya masing-masing.
- b. Untuk mencari dan menemukan faktor- penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara perbaikannya.³⁹

Dapat dipahami bahwa tujuan evaluasi sumatif adalah memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran selama satu semester atau akhir tahun dan juga sebagai bahan refleksi diri bagi guru terhadap aktivitas mengajarnya. Berdasarkan hasil evaluasi, guru dapat menemukan faktor-faktor yang menyebabkan nilai

³⁸ Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.(2009)

³⁹ Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.(2007)

belajar peserta didik rendah dan perkembangan belajar yang tidak signifikan. Dari sini dapat diketahui asal faktor itu datang dari diri peserta didiknya atau dari dirinya sendiri.

3. Manfaat Evaluasi Sumatif

Manfaat evaluasi dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi tersebut. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa tujuan dari pelaksanaan evaluasi itu adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan kurikuler. Di samping itu, dapat juga digunakan oleh pendidik dan pengawas pendidikan untuk mengukur atau menilai keefektifan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan-kegiatan belajar, dan metode-metode mengajar yang digunakan.

Adapun manfaat evaluasi sumatif di antaranya adalah sebagai berikut

- a. Untuk menentukan nilai atau untuk menentukan kedudukan seorang peserta didik diantara teman-temannya (*grading*).
- b. Untuk menentukan seorang peserta didik dapat atau tidaknya mengikuti kelompok dalam menerima program berikutnya.
- c. Untuk mengisi catatan kemajuan belajar peserta didik yang akan berguna bagi orang tua, pembimbing, sekolah dan pihak yang bersangkutan.⁴⁰

Dalam konteks penelitian ini, kuis interaktif berbasis Canva memberikan platform yang fleksibel untuk evaluasi sumatif, karena dapat disesuaikan dengan jenis pertanyaan berbasis gambar atau multimedia. Kelebihan lain dari kuis

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara.2011) h. 39-41.

interaktif ini adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang sangat penting untuk membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki hasil belajar mereka secara efektif.

D. Kuis Interaktif

Pada zaman digital ini guru atau pendidik diwajibkan untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran. pada penelitian Basri, waspodo, dan sumarni (2013), yang telah dikutip Beta Centauri menjelaskan, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian pesan melalui proses pembelajaran. Salah satu media pembelajara yang dapat diimplementasikan yaitu kuis interaktif.⁴¹

Definisi tentang kuis interaktif beberapa ahli sudah berpendapat sebagai berikut : Menurut Untari , kuis interaktif adalah suatu metode pembelajaran yang lebih melibatkan dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar dengan cara menggabungkan diskusi dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Menurut Nuraida, kuis dianggap cocok sebagai metode pembelajaran sebab dalam kuis unsur-unsur yang ada. Didalamnya memiliki keserasian dengan pengembangan pembelajaran dikelas, seperti penciptaan suasana, pengauran waktu, dan cara bertanya. Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan

⁴¹ Beta Centauri, “Efektivitas Kahoot sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN Bukit Tunggal”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa dan Teknologi*. (2019)

mengenai pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pilihan pada tampilan aplikasi.⁴²

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif merupakan alat evaluasi yang tidak hanya mengukur pengetahuan siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan kuis interaktif dalam konteks pendidikan berbasis digital memungkinkan integrasi sebagai elemen multimedia seperti gambar, video dan audio yang semuanya diharapkan bisa meningkatkan daya Tarik dan efektivitas evaluasi. Kuis interaktif berbasis Canva menyediakan banyak template interaktif yang memungkinkan guru mendesain kuis sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas mereka.

E. Pembelajaran Berbasis Canva

Teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat, dan penggunaannya dalam pembelajaran sangat memengaruhi cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Salah satu platform desain yang memungkinkan guru untuk bisa membuat berbagai media pembelajaran secara menarik dan interaktif adalah Canva.

1. Pengertian Media Pembelajaran Canva

Canva merupakan aplikasi platform yang bisa di akses dengan mendownload aplikasinya atau juga bisa diakses dengan mengunjungi website resmi Canva melalui google. Mengakses Canva melalui aplikasi maupun website, diperlukannya adanya koneksi ke jaringan internet yang stabil agar tidak terdapat gangguan selama proses pencarian. Berdasarkan

⁴² Lulu Rafika Putri, "Persepsi Pemberian Kuis Interaktif Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran". *Jurnal Medika Utama*, Vol 03 No 01, Oktober 2021.

Canva company profile, Canva didirikan pada tahun 2012. Pendirinya ialah Melanie Perkins, Clifford Obrecht, dan Cameron Adams. Canva merupakan aplikasi untuk mendesain dan publikasi platform yang tujuannya untuk menjadikan setiap orang di berbagai dunia menjadi berdaya untuk mampu menciptakan desain apa pun dan melakukan publikasi dimanapun. Dilansir dari website resmi Canva, saat ini tepatnya pada tahun 2024 terdapat lebih dari 170 juta pengguna di seluruh dunia.

Gambar 2.1 Logo Canva



Sumber : [logo Canva - Search Images \(bing.com\)](https://www.bing.com/images/search?imgref=https://www.canva.com/logo)

Canva merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat representasi visual. Memanfaatkan Canva dapat memperkaya imajinasi dalam perancangan spanduk, presentasi, dan elemen visual lainnya. Dalam proses perancangan, Canva menyediakan beragam gambar yang dapat dijadikan sebagai elemen visual yang menarik, format yang siap pakai untuk mempermudah penggunaan, serta berbagai pilihan tipografi dan garis yang memicu kreativitas dalam merencanakan.⁴³

Selain itu, menyajikan informasi dengan tepat dan menarik, diperlukan keahlian kreatif dalam membuat infografis. Salah satu alat yang

⁴³ Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM". *SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 2020, 430.

dapat digunakan adalah Canva, sebuah aplikasi desain yang memanfaatkan teknik seret dan lepas serta memberikan kemampuan untuk mengakses berbagai fitur seperti jenis huruf, gambar, dan bentuk selama tahap pembuatan.⁴⁴ Secara umum, Canva dimanfaatkan untuk kebutuhan desain grafis seperti pembuatan brosur, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografis, menggunakan gambar dan template yang menarik.⁴⁵ Dengan Canva, pengembangan keterampilan kreatif dan pembuatan materi pembelajaran visual serta komunikasi dapat dilakukan dengan mudah dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa Canva berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa, termasuk dengan menyediakan pilihan warna, tema, dan animasi yang menarik.

2. Kelebihan Media Canva

Canva memiliki beberapa keunggulan sebagai platform desain grafis. Pertama, tersedia beragam template menarik. Kedua, berkat berbagai fungsi yang disediakan, Canva dapat meningkatkan kreativitas baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik. Ketiga, antarmuka aplikasi yang sederhana memungkinkan penghematan waktu. Keempat, fleksibilitas penggunaan tidak terbatas pada laptop saja, tetapi juga dapat dilakukan melalui ponsel atau perangkat gawai

⁴⁴ Leryan, LPA., CP Damringtyas., MP Hutomo., BI Printina. "The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History". Prosiding Seminar Nasional FKIP,(2018).

⁴⁵ Purwati dan Perdanawanti, "Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva untuk anggota komunitas ibu profesional Banyumas Raya". *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPPM)* 1 (1), 42-51,2019.

lainnya.⁴⁶ Kumpulan keunggulan ini menjadikan Canva sebagai platform desain grafis yang diminati dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan.

3. Kekurangan Media Canva

Meskipun Canva memiliki berbagai keunggulan sebagai aplikasi desain grafis, ada juga beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika tidak ada akses internet atau kuota pada perangkat ponsel atau laptop, pengguna tidak dapat menggunakan Canva untuk mendesain. Kedua, sebagian template, stiker, ilustrasi, dan font di Canva bersifat berbayar. Namun, banyak pilihan template menarik yang tersedia secara gratis. Ketiga, terkadang mungkin terjadi bahwa template yang dipilih memiliki kesamaan pola dengan desain, gambar, atau warna yang digunakan oleh orang lain. Meskipun begitu, kelemahan-kelemahan ini dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi desain grafis lain yang lebih canggih atau dengan memanfaatkan Canva sebagai alat tambahan untuk membuat desain sederhana dan cepat.⁴⁷

Berdasarkan informasi yang terdapat di Majalah Merrisa, performa aplikasi Canva sangat bergantung pada ketersediaan koneksi internet yang stabil.⁴⁸ Jika perangkat atau laptop tidak memiliki akses internet atau kuota yang cukup untuk mengakses Canva, maka aplikasi ini tidak dapat digunakan atau mendukung proses desain. Canva menawarkan berbagai elemen seperti template berbayar, stiker, ilustrasi, dan font. Terkadang, elemen-elemen yang

⁴⁶ Komalasari et al, "Pelatihan canva For education Untuk Guru PAUD Se Kabupaten Tanah Datar". *Jurnal ABDI PAUD* 3 (2), 34- 44, 2022.

⁴⁷ Wulandari, T., & Mudinillah, "Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD". *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2 (1), 102-118,2022.

⁴⁸ Tiara Oktavia, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD". (Skripsi, Universitas Jambi 2024)

dipilih mungkin memiliki kemiripan dalam desain, gambar, atau warna dengan elemen lain. Namun, ini tidak mengakibatkan kesulitan karena pengguna memiliki fleksibilitas untuk memilih model atau elemen yang berbeda. Karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa Canva memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk fitur berbayar dan gratis. Namun, adanya berbagai template menarik dan gratis memungkinkan pengguna untuk merancang materi menarik dengan mengandalkan kemampuan kreatif mereka sendiri.

4. Fungsi media pembelajaran Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi yang memfasilitasi pembelajaran visual dan meningkatkan keterampilan visual peserta didik.⁴⁹ Aplikasi ini berfungsi sebagai platform desain yang menyajikan berbagai alat pengeditan untuk memudahkan pembuatan desain grafis, termasuk pembuatan poster, selebaran, infografik, spanduk, kartu undangan, presentasi, dan sebagainya. Selain itu, Canva menyediakan fungsi pengeditan foto, termasuk filter, bingkai, stiker, ikon, dan grid yang dapat dipahami dengan mudah, bahkan bagi mereka yang baru memulai.⁵⁰ Kelebihan lainnya adalah kemampuan Canva dapat diakses baik melalui komputer desktop maupun perangkat mobile, memungkinkan pengguna untuk berkreasi tanpa terikat oleh lokasi atau waktu. Fleksibilitas akses ini memungkinkan pengguna Canva untuk

⁴⁹ A Adawiyah, A Hasanah, & MF Munsir, “ Literasi visual melalui teknologi canva: Stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa Indonesia mahasiswa”, *Proceeding Universitas Suryakencana*, 183-187, 2019.

⁵⁰ Wulandari, T., & Mudinillah, “Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD”. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah 2 (1)*. h. 111, 2022.

terus berinovasi dan bekerja pada proyek-proyek tanpa terhambat oleh keterbatasan tempat atau waktu. Berikut adalah beberapa fungsi dari Canva:

- a. Pembuatan desain grafis: Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain grafis seperti poster, brosur, kartu nama, undangan, dan sebagainya.
- b. Pembuatan konten publikasi: Canva dapat digunakan untuk menciptakan konten publikasi seperti presentasi, infografis, dan dokumen.
- c. Template siap pakai: Canva menyediakan berbagai macam template yang dapat dipilih oleh pengguna untuk mempermudah proses pembuatan desain.
- d. Galeri foto dan grafik: Canva menyediakan koleksi foto dan grafik yang dapat diintegrasikan ke dalam desain untuk memperkaya tampilannya.
- e. Kolaborasi tim: Canva memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan rekan atau anggota tim dalam pembuatan desain tertentu.
- f. Versi Gratis dan Berbayar: Canva memiliki dua versi, yakni versi gratis dan versi berbayar (Pro). Versi gratis menyediakan penyimpanan cloud hingga 5 GB, sementara versi Pro dapat mencapai 100 GB. Versi Pro juga memiliki keunggulan dalam jumlah template yang tersedia, dibandingkan dengan versi gratis.⁵¹

Berdasarkan fungsi-fungsi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki peran penting dalam konteks pembelajaran modern. Platform ini menyediakan alat desain yang mudah digunakan dan beragam,

⁵¹ Tiara Oktavia,” Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD”. (Skripsi, Universitas Jambi 2024).

memungkinkan pendidik agar mampu menciptakan evaluasi pembelajaran yang menarik dan penuh inovatif. Dengan berbagai template yang tersedia, Canva memberikan kebebasan bagi pendidik untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan kreativitas, memungkinkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, Canva berperan sebagai alat evaluasi yang efektif dalam memperkaya pengalaman pembelajaran melalui pendekatan visual yang menarik minat siswa.

5. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Canva merupakan aplikasi yang berguna untuk menciptakan materi pembelajaran tematik di sekolah dasar. Menurut Rainbow, Canva adalah alat kreatif dan kolaboratif yang sesuai untuk semua tingkatan kelas, menjadi satu-satunya platform desain yang diperlukan di kelas.⁵² Pada Triningsih, disebutkan bahwa Canva sangat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran.⁵³ Penggunaan Canva mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi, keterampilan, kreativitas, dan keunggulan lainnya. Hal ini karena desain hasil dari Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membangkitkan minat dalam kegiatan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada siswa dengan cara menyajikan materi dan sumber ajar yang menarik.

Canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran dengan lebih mudah, sehingga mempermudah penjelasan materi kepada

⁵² Tiara Oktavia,” Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD”. (Skripsi, Universitas Jambi 2024)

⁵³ D.E Triningsih, “Penerapan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek”. *CENDEKIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15(1), 128-144, 2021.

siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih efektif, karena Canva dapat menampilkan berbagai elemen seperti teks, video, suara, animasi, gambar, diagram, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan. Selain itu, tampilan menarik dari Canva juga membantu meningkatkan fokus peserta didik dalam proses belajar.⁵⁴ Aplikasi Canva juga memudahkan pembuatan desain tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, dan menyediakan berbagai fitur untuk menggabungkan elemen desain artistik yang beragam.⁵⁵

Dalam evaluasi karakteristik peserta didik oleh Wulandari dan Mudinillah, disimpulkan bahwa perkembangan siswa di sekolah dasar melibatkan minat terhadap permainan, gerakan, kerja kelompok, dan partisipasi langsung dalam kegiatan.⁵⁶ Oleh karena itu, proses belajar-mengajar memerlukan lebih dari sekadar penjelasan dari pendidik. Pendidik perlu mampu menyusun pembelajaran secara optimal dan merancang konten pembelajaran. Canva dapat digunakan sebagai aplikasi desain grafis yang mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pertama, Canva memungkinkan pembuatan presentasi atau infografis untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Kedua, melalui beragam template dan alat desain yang mudah digunakan, Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa, memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide desain mereka

⁵⁴ T. Siregar, A. Amir, A. Adinda, "Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi pecahan di SDN 327 Sinunukan", *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 16 (2), 96-107, 2023.

⁵⁵ R.J. Putri & A. Mudinillah, "Penggunaan aplikasi canva untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VI di SDN 02 Tarantang", *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4 (2), 65-85, 2021.

⁵⁶ Wulandari, T., & Mudinillah, "Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD". *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2 (1). h. 111, 2022.

sendiri. Ketiga, sebagai aplikasi yang ramah pengguna, Canva memungkinkan siswa untuk mempelajari desain grafis secara praktis dan menerapkannya secara langsung. Keempat, penggunaan Canva dapat meningkatkan kemampuan teknologi siswa, memungkinkan mereka untuk memahami cara kerja aplikasi desain grafis. Oleh karena itu, integrasi Canva dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi metode yang efektif untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sambil membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

F. Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 tahun 2022 menjelaskan IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati serta mengkaji manusia sebagai makhluk sosial di lingkungannya.⁵⁷ Ilmu pengetahuan alam dan sosial berperan sebagai gambaran Profil Pelajar Pancasila di Indonesia. Anak usia SD masih memandang segala sesuatu secara utuh dan terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam mempelajari alam semesta dan kehidupan manusia di sekitarnya, berperan untuk menjaga, melestarikan, dan memelihara lingkungan alam, peserta didik dapat merumuskan hingga memecahkan masalah, memahami

⁵⁷ Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 Tahun 2022.

dirinya sendiri dan kehidupan manusia dari waktu ke waktu, memahami dan mengembangkan konsep IPAS di kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pembelajaran IPAS terdiri dari dua elemen yaitu elemen pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan elemen keterampilan proses. Capaian pembelajaran IPAS dibagi menjadi 3 fase yang meliputi: fase A untuk kelas 1 dan 2 SD/MI/program paket A, fase B untuk kelas 3 dan 4 SD/MI/program paket A, dan fase C untuk kelas 5 dan 6 SD/MI/program paket A.

Capaian pembelajaran (CP) pada pembelajaran IPAS kelas IV semester 1 (ganjil) yaitu: 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup. 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis wujud materi. Mendeskripsikan karakteristik wujud zat/materi. Menganalisis perubahan wujud zat. 3) Peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan gaya untuk memudahkan aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. 4) Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran (TP) pada pembelajaran IPAS kelas IV semester 1 (ganjil) yaitu: 1) Peserta didik dapat Mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar. 2) Peserta didik dapat mempelajari karakteristik wujud zat/materi. 3) Peserta didik dapat menjelaskan konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda. 4) Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan bentuk energy di sekitarnya berdasarkan pengamatan.

Dengan menggunakan kuis interaktif berbasis Canva, siswa dapat dievaluasi secara komprehensif, baik dari aspek kognitif maupun afektif, melalui penyajian soal-soal yang memadukan elemen visual dan naratif.

G. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD

Karakteristik berasal dari kata karakter yang memiliki arti sifat, tabiat dan kebiasaan seseorang. Purwanti menjelaskan bahwa karakteristik peserta didik merupakan karakteristik dalam pembelajaran yang menjadi latar belakang pengalaman peserta didik, termasuk aspek lain seperti keterampilan umum, harapan belajar, dan karakteristik fisik dan emosional peserta didik yang mempengaruhi efektivitas belajar.⁵⁸ Dengan demikian, karakteristik peserta didik dapat disimpulkan sebagai acuan bagi guru untuk mendapatkan data dan informasi penting yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan metode yang optimal untuk mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran. Menurut Jean Piaget dalam penelitian Marinda menyebutkan Ciri-ciri peserta didik pada usia 7-11 tahun sebagai berikut:

1. Berpikir secara logis dan terorganisir. Peserta didik cenderung berpikir secara logika, terikat pada objek yang nyata secara langsung dialami peserta didik.
2. Senang bergerak dan bermain. Peserta didik mudah merasa bosan sehingga memerlukan pembelajaran dengan aktifitas dengan gerakan, menarik, dan menyenangkan.

⁵⁸ Purwanti, D., & Farhurohman, O, "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas 5 Dan 6 Sd Dalam Penggunaan Tiktok". *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(2), 45- 49. 2022.

3. Menyukai belajar secara berkelompok. Peserta didik senang bersosialisasi dengan rekannya sehingga guru dapat merancang pembelajaran berkelompok agar peserta didik dapat berkerjasama dengan temannya.
4. Rasa ingin tahu yang tinggi. Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan mengenai apa yang dilihat, dipelajari, dan yang baru ditemuinya.
5. Memiliki kemampuan mempertahankan ingatan. Kemampuan mengingat peserta didik sudah cukup baik, sehingga dapat memahami pembelajaran dengan baik pula.⁵⁹

Dari pernyataan diatas bisa disimpulkan bahwa karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang bersifat visual dan interaktif. Penggunaan kuis interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS memungkinkan guru untuk membuat evaluasi yang sejalan dengan gaya belajar siswa. Dengan memasukkan elemen visual yang mendukung, seperti animasi, kuis ini dapat membantu siswa lebih memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses evaluasi.

H. Kelayakan Media

Uji kelayakan media merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh informasi nyata mengenai produk yang dikembangkan. Melalui uji kelayakan, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan suatu produk. Hasil dari uji kelayakan ini akan menjadi bahan untuk menyempurnakan produk, yang biasa disebut dengan proses revisi.⁶⁰ Penilaian kelayakan media

⁵⁹ Marinda L. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar". *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 2020.13(1), 116-152.

⁶⁰ Wardatul Mawaddah and others, 'Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Natural Science Education Reserch*, Vol. 2, No. 2 (2019), 115.

kuis interaktif berbasis Canva dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon peserta didik. Media dikatakan layak apabila materi yang disajikan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian yang dilakukan oleh Purwaningrum dan Wati (2023) mendukung hal ini, dengan menunjukkan bahwa keterlibatan para ahli dalam proses validasi sangat berperan dalam memastikan media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam pembelajaran.⁶¹

1. Indikator kelayakan media yang harus terpenuhi, diantaranya:

a. Kelayakan Praktis

Kelayakan praktis yaitu suatu kelayakan media yang ditinjau dari kegunaan serta tujuannya. Oleh karena itu kelayakan media yang praktis dalam pembelajaran berdasarkan pada praktiknya, peserta didik dapat merasakan mudah dan senang dalam menggunakan media hal tersebut dapat dilihat dari beberapa faktor pendukung, yaitu:

- 1) Media yang digunakan telah lama dikenal, sehingga dalam penerapannya peserta didik tidak merasakan kesulitan.
- 2) Media mudah diperoleh dan dicari dari lingkungan sekitar, sehingga tidak memerlukan biaya yang mahal.
- 3) Media mudah untuk disimpan dan dibawa kemana saja (mobilitas tinggi).
- 4) Media mudah dalam pengelolaanya.

⁶¹ Septiana Purwaningrum dan Dewi Trisna Wati. "Pengembangan Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Berbasis Higher Order Thinking Skills". *Edudeena: Journal Of Islamic religious education*, 2023. 43-57.

b. Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis yaitu suatu potensi dari media pembelajaran yang berkaitan dengan kualitas media. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan kering dalam memberikan informasi. Terdapat beberapa unsur yang dapat menentukan kualitas suatu media dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Memenuhi tujuan pembelajaran Potensi yang dapat memberikan kejelasan informasi.
- 2) Kemudahan untuk dicerna serta dipahami oleh peserta didik.
- 3) Memiliki susunan yang sistematis.
- 4) Masuk akal.
- 5) Setiap hal yang disajikan tidaklah rancu.

c. Kelayakan Biaya

Kelayakan biaya yaitu biaya yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat yang diperoleh dalam pengaplikasiannya. Karena dalam penggunaannya media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya media, bukanlah sebuah hal pemborosan.⁶²

2. Penggunaan rata-rata untuk mengukur kelayakan media pembelajaran

Dalam penelitian ini, rata-rata hasil angket validasi media dan respon peserta didik digunakan untuk mengukur nilai kelayakan media yang dikembangkan Langkah-langkah analisis data kuantitatif tersebut meliputi :

⁶² Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Kebutuhan Khusus* (CV Pustaka Abadi, 2016), pp. 67–78.

- a. Mengumpulkan data hasil penilaian angket validasi media, materi, bahasa dan respon peserta didik.
- b. Menghitung rata-rata skor

Rata-rata skor dihitung menggunakan rumus :

$$\chi_i = \frac{\sum x}{n}$$

Di mana : (x_i) adalah Skor rata-rata, $(\sum x)$ adalah jumlah skor, dan (n) adalah jumlah nilai

- c. Menganalisis hasil nilai skor rata-rata angket validasi media, materi, bahasa, dan respon peserta didik untuk melihat kelayakan media.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran memiliki tiga indikator yaitu kelayakan praktis, teknis serta biaya. Uji kelayakan pada penelitian ini digunakan untuk menguji media yang dikembangkan peneliti yaitu media evaluasi sumatif kuis interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV SD untuk mengetahui apakah media ini layak dan tidak untuk di implementasikan pada kegiatan pembelajaran, melalui masukan dan saran dari para ahli yang menjadi validator media dan respon dari pengguna media.

I. Teori Instrumen Penelitian

1. Teori Kisi-kisi Instrumen Validasi

Kisi-kisi instrumen validasi adalah alat yang digunakan untuk membantu proses penilaian terhadap suatu produk, baik itu media pembelajaran, modul, maupun instrumen evaluasi lainnya. Kisi-kisi ini bertujuan memberikan panduan sistematis bagi para validator untuk mengevaluasi kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan.

Menurut Arikunto (2013), kisi-kisi validasi harus memuat aspek-aspek yang relevan dengan tujuan produk yang dinilai, misalnya aspek isi, bahasa, dan tampilan. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media atau instrumen yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁶³

Dalam konteks validasi media pembelajaran, kisi-kisi instrumen validasi umumnya mencakup beberapa komponen berikut:

a. Aspek Penyajian Media

- 1) Kejelasan tata letak dan estetika media.
- 2) Kemudahan penggunaan oleh peserta didik.
- 3) Daya tarik visual (warna, gambar, desain).

b. Aspek Materi

- 1) Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran.
- 2) Kebenaran konsep atau isi materi.
- 3) Relevansi materi dengan kebutuhan peserta didik.

c. Aspek Bahasa

- 1) Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 2) Kejelasan instruksi dan narasi dalam media.

Kisi-kisi ini disusun dalam format tabel yang memuat indikator penilaian, kriteria, dan skala penilaian untuk memudahkan validator memberikan penilaian secara terukur.⁶⁴

⁶³ Arikunto, S., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 2). Jakarta: Bumi Aksara. 2013

⁶⁴ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019.

2. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Sumatif

Kisi-kisi soal evaluasi sumatif adalah pedoman yang digunakan untuk menyusun soal ujian atau tes guna mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik pada akhir suatu program pembelajaran. Kisi-kisi ini memastikan bahwa soal-soal yang dibuat mencakup capaian dan tujuan pembelajaran

Menurut Majid (2018), kisi-kisi soal harus disusun dengan prinsip validitas isi, yaitu memastikan soal-soal yang dibuat sesuai dengan kompetensi yang diukur, serta mewakili cakupan materi pembelajaran.⁶⁵

Langkah-langkah penyusunan soal evaluasi sumatif, meliputi:

- a. Menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan memperhatikan tingkat kognitifnya.
- b. Menyusun kisi-kisi soal yang mencakup CP dan TP, materi, indikator soal, level kognitif, nomor soal dan bentuk soal.
- c. Membuat butir soal sesuai dengan kisi-kisi soal.
- d. Menyediakan kunci jawaban

Kisi-kisi soal sumatif disusun untuk memastikan soal yang dibuat mampu mengukur pencapaian pembelajaran secara objektif, valid, dan reliabel. Dengan demikian, evaluasi hasil belajar dapat dilakukan secara optimal.⁶⁶

⁶⁵ Majid, A. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

⁶⁶ Purwanto, N. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

J. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari permasalahan bahwa evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Kurungrejo belum menggunakan media interaktif yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik. Media evaluasi konvensional cenderung kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa di era digital.

Melalui kajian pustaka, ditemukan bahwa media pembelajaran yang interaktif, seperti kuis berbasis Canva, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Model pengembangan *ADDIE* dipilih karena memberikan kerangka sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran secara menyeluruh. Pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan unsur alam dan sosial menuntut media evaluasi yang kontekstual dan visual.

Oleh karena itu, dikembangkanlah media evaluasi sumatif berupa kuis interaktif berbasis Canva, yang dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV. Produk ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta diuji coba pada siswa untuk mengetahui kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini diharapkan menghasilkan media evaluasi yang menarik, layak, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Struktur berpikir Penelitian ini dapat diilustrasikan melalui diagram yang tertera dibawah ini:

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir