

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

		UNIVERSITAS PGRI MADIUN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400 Website: www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id Website Fakultas: fkip.unipma.ac.id Email: fkip@unipma.ac.id								
Nomor Lampiran Hal	: 0131.g/N/FKIP/UNIPMA/2026 : - : Permohonan Izin Penelitian	Madiun, 4 Mei 2026								
Kepada Yth. : Bapak/Ibu Kepala SDN Klagenserut 01 Kabupaten Madiun Di tempat										
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:										
<table border="0"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">Nama</td> <td>: Atika Femylia Putri</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 2202101151</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</td> </tr> </table>			Nama	: Atika Femylia Putri	NIM	: 2202101151	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama	: Atika Femylia Putri									
NIM	: 2202101151									
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar									
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan									
dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis <i>Assemblr Edu</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN Klagenserut 01."										
Demikian, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.										
 Dekan, Dr. Muh. Waskito Ardhi, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0725028401										

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MADIUN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KLAGENSERUT01

KECAMATAN JIWAN KABUPATEN MADIUN
 Alamat : Jl. Raya Klagenserut No. 272, Ds.Klagenserut, Kec. Jiwan, Kab. Madiun 63161

Nomor : 422/14/402.107.110.24/2026

Hal : Surat Balasan

Madiun, 18 Juni 2026

Kepada :

Yth. Dekan Universitas PGRI Madiun

Kota Madiun

Di

Madiun

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat pengajuan dari Universitas PGRI Madiun, mulai tanggal 26 Mei 2026 sampai selesai dengan Nomor 0131.g/N/FKIP/UNIPMA/2026 perihal Permohonan Penelitian. Maka bersama saya memberikan izin untuk melakukan Penelitian dengan mengikuti aturan sekolah yang sudah disepakati bersama wali kelas yang bersangkutan untuk jadwal dan hal-hal lainnya kepada :

Nama : Atika Femylia Putri

NIM : 2202101151

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Demikian surat balasan atas permohonan izin ini dibuat, untuk dapatnya digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala SDN Klagenserut 01

Mokhsan Sholeh Effendy, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198310142010011018

Lampiran 3 Surat Persetujuan Judul



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
 Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

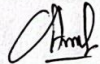
Lembar Persetujuan Judul Skripsi
Semester Genap T.A 2025/2026
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2202101151

Nama Mahasiswa : Atika Femylia Putri

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva berbasis *Assemblr Edu*
 Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN Klagenserut 01

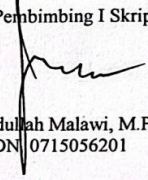
Madiun, 29 April 2026


 Atika Femylia Putri
 NIM. 2202101151

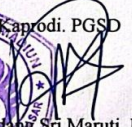
Dosen Pembimbing II Skripsi


 Eka Nofri Ari Yanto S.Pd., M.Pd
 NIDN. 0704118903

Dosen Pembimbing I Skripsi


 Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd
 NIDN. 0715056201

Mengetahui,


 Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
 NIDN. 0701018803



Lampiran 4 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

KELAS V SDN KLAGENSERUT 01

No.	Indikator Observasi	Butir Pernyataan Keterangan Observasi
1.	Kurikulum yang digunakan di kelas V SDN Klagenserut 01, Kabupaten Madiun.	Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka Pendekatan Deep Learning.
2.	Sumber belajar utama peserta didik kelas V.	Sumber belajar utama peserta didik kelas V yakni buku paket siswa, buku lks, dan video pembelajaran.
3.	Ketersediaan fasilitas belajar di kelas V.	Fasilitas yang tersedia meliputi papan tulis, LCD Proyektor, dan speaker.
4.	Materi yang di rasa membuat peserta didik kelas V mengalami kesulitan.	Materi yakni pada BAB 1 Topik B Sistem Pencernaan Manusia, dikarenakan ketika pembelajaram guru hanya menggunakan model dan media yang masih bersifat konvensional dan pembelajaran masih berpusat kepada guru.
5.	Penggunaan media pembelajarn interaktif di kelas V oleh guru kelas.	Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif.
6.	Perilaku peserta didik ketika	Peserta didik cenderung

	pembelajaran berlangsung.	mendengarkan penjelasan dari guru sembari sesekali bermain dengan dunianya sendiri, ataupun mengganggu teman sebangkunya.
--	---------------------------	---

Lampiran 5 Lembar Angket Observasi Peserta didik

LEMBAR ANGKET OBSERVASI

A. Identitas Responden

Nama : Ihsan Rafa Afriansah
 Kelas : 5
 No. Absen : 7

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden berupa nama, kelas, dan nomor absen pada kolom yang telah disediakan di atas.
2. Pilihlah salah satu jawaban sebagai penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

C. Penilaian

No.	Pertanyaan	Ya	Kadang-kadang	Tidak
1.	Guru menggunakan media untuk menjelaskan materi pembelajaran.		✓	
2.	Guru menggunakan media interaktif berbasis digital pada pembelajaran.		✓	
3.	Guru sering menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran.	✓		
4.	Guru menggunakan soal interaktif berbasis digital.			✓
5.	Peserta didik kerap merasa bosan karena jarang nya penggunaan media pembelajaran.	✓		

Lampiran 6 Lembar Hasil Keseluruhan Angket Observasi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Ya	Kadang-kadang	Tidak
1.	Guru menggunakan media untuk menjelaskan materi pembelajaran.	3	10	-
2.	Guru menggunakan media interaktif berbasis digital pada pembelajaran.	-	13	-
3.	Guru sering menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran.	8	5	-
4.	Guru menggunakan soal interaktif berbasis digital.	3	6	4
5.	Peserta didik kerap merasa bosan karena jaranganya penggunaan media pembelajaran.	4	8	1

Lampiran 7 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA Analisis Masalah dan Kebutuhan

Nama Sekolah : SDN Klagenserut 01
Narasumber : Kholishotul Magfiroh, S.Pd.,Gr
Jabatan : Guru Kelas V
Hari/Tanggal : Kamis, 21 Mei 2026

No	Daftar Pertanyaan
1.	Apa latar belakang pendidikan ibu?
2.	Berapa jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran di kelas V?
3.	Media pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?
4.	Bagaimana respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?
5.	Materi apa yang memiliki kendala pada mata pelajaran IPAS kelas V
6.	Apakah peserta didik kelas V sudah pernah menggunakan media digital dalam proses pembelajaran?
7.	Berapa kali ibu menggunakan media digital dalam proses pembelajaran?
8.	Menurut ibu, apabila dilakukan pengembangan media interaktif dalam proses pembelajaran, apa saja kriteria media yang baik?

Lampiran 8 Hasil Wawancara

No	Jawaban
1.	P: “Apa latar belakang pendidikan ibu?” G: “S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar sama Pendidikan Profesi Guru”
2.	P: “Berapa jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran di kelas V?” G: “Jumlah peserta didik di kelas V ada 13 anak”
3.	P: “Media pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?” G: “Biasanya saya menggunakan video dari youtube mbak?”
4.	P: “Bagaimana respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?” G: “Masih banyak yang ramai sendiri dan juga tidak memperhatikan mbak?”
5.	P: “Materi apa yang memiliki kendala pada mata pelajaran IPAS kelas V?” G: “Pada bab 1 topik b, sistem pencernaan pada manusia mbak. Mungkin karena kemampuan peserta didik yang homogen”
6.	P: “Apakah peserta didik kelas V sudah pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran?” G: “Untuk penggunaan media digital masih jarang hanya sesekali pada mata pelajaran tertentu”
7.	P: “Berapa kali ibu menggunakan media digital dalam proses pembelajaran?” G: “Karena saya jarang menggunakan, jadi belum banyak media digital yang saya gunakan”
8.	P: “Menurut ibu, apabila dilakukan pengembangan media interaktif dalam proses pembelajaran, apa saja kriteria media yang baik?” G: “Tentu saya senang dan merasa terbantu dalam proses pembelajaran mbak. Untuk kriterianya disesuaikan saja dengan kebutuhan capaian pembelajaran pada materi saja. Kalau saya penting itu peserta didik lebih antusias dalam memahami pembelajaran”

Keterangan :

P : Peneliti

G : Guru Kelas

Kemudahan penggunaan					
1.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas	✓			
2.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki prosedur penggunaan yang sederhana dan sistematis sehingga mudah diterapkan dalam proses pembelajaran		✓		
3.	Navigasi dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sederhana dan tidak membingungkan		✓		
4.	Media dapat digunakan secara berkelompok	✓			
5.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran		✓		
Konsistensi					
1.	Tata letak teks dan gambar seimbang		✓		
2.	Pemilihan jenis huruf sesuai	✓			
3.	Pemilihan warna sesuai dan tidak berlebihan		✓		
4.	Latar belakang tampilan konsisten		✓		
5.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> tidak mudah rusak		✓		
Kegrafikan					
1.	Ukuran huruf mudah dibaca	✓			
2.	Visual mendukung pemahaman materi		✓		
3.	Ilustrasi yang digunakan relevan dengan materi IPAS		✓		
4.	Ukuran media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sederhana dan tidak terlalu besar		✓		

E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagenserut 01

☐

Layak digunakan untuk penelitian

☒

Layak digunakan untuk revisi sesuai saran

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, 22 Mei 2026
Ahli Media


NIDN 0720108901

Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN Klagenserut 01

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Dr. Paras Setyo Retno, S.Pd., M. Pd.
 Bidang keahlian : Materi IPAS
 Instansi : Universitas PGRI Madiun
 Hari/Tanggal : 18 Mei 2020

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :
 Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 4 = Setuju (ST)
 Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian
- Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan
- Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan

C. PENILAIAN AHLI MATERI

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kualitas Materi						
1.	Materi pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan kurikulum		✓			
2.	Materi pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran		✓			
3.	Materi pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan Bab yang dibahas		✓			
4.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki kuis yang sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran			✓		

5.	Materi dilengkapi contoh, gambar, dan ilustrasi yang mendukung pemahaman		✓			
6.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik			✓		
Aspek Isi Materi						
1.	Materi disajikan sistematis		✓			
2.	Kualitas materi yang disajikan pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik			✓		
3.	Soal pada kuis game memiliki kaitan dengan materi yang dipaparkan		✓			
4.	Materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual		✓			
Kemanfaatan						
1.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat membuat peserta didik termotivasi untuk menambah pengetahuan lebih dalam lagi		✓			
2.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> membantu guru dalam pembelajaran.		✓			
3.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik		✓			
4.	Peserta didik mudah memahami dan mengikuti tata cara penggunaan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>		✓			
5.	Pada proses pembelajaran dengan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran		✓			
6.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> mendukung proses pembelajaran		✓	✓		

**D. KOMENTAR UNTUK PERBAIKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
CANVA BERBASIS ASSEMBLR EDU**

Ditunjukkan kekurangan pada bagian gambar

E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagerserut 01

☐

Layak digunakan untuk penelitian

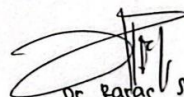
☒

Layak digunakan untuk revisi sesuai saran

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, 18 Mei 2026
Ahli Materi



Dr. Raras Setyo Retno, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0718058603

Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* pada
Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagerserut 01

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Apri Kartikasari H.S.,S.Pd.,M.Pd
Bidang keahlian : Ahli Bahasa
Instansi : Universitas PGRI Madiun
Hari/Tanggal : Selasa, 19 Mei 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :
Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian
- Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan
- Kesimpulan lembar instrumen penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan

C. PENILAIAN AHLI MATERI DAN AHLI BAHASA

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia						
1.	Penulisan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	✓				
2.	Penulisan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan kata baku	✓				
3.	Kalimat yang digunakan tidak mengandung makna ganda (ambigu).	✓				
4.	Penggunaan kalimat pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sederhana dan jelas	✓				

Komunikatif dan Interaktif					
1.	Bahasa yang digunakan mampu mendorong interaksi peserta didik dalam pembelajaran	✓			
2.	Bahasa sajian materi pada media interaktif interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓			
3.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan kata yang sesuai materi	✓			
4.	Instruksi tata cara penggunaan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> jelas	✓			

D. KOMENTAR UNTUK PERBAIKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA BERBASIS ASSEMBLR EDU

1. Capaian Pembelajaran mohon kalimatnya diakhiri tanda (.)
2. Penulisan pada "Tujuan Pembelajaran" tidak konsisten dalam penggunaan tanda (:) untuk mengakhiri kalimat
3. Struktur pada "Fungsi Pencernaan" bukan berupa kalimat jadi mohon tidak menggunakan tanda (:). Syarat minimal pembuatan kalimat adalah adanya subjek dan predikat.

E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagerserut 01

☐

Layak digunakan untuk penelitian

☒

Layak digunakan untuk revisi sesuai saran

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, 19 Mei 2026
Ahli Bahasa



Apri Kartikasari, H.S., S.Pd., M.Pd
NIDN. 0721048801

Lampiran 12 Modul Ajar

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA
PENDEKATAN (DEEP LEARNING)

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun	: Atika Femylia Putri
Nama Sekolah	: SD Negeri Klagenserut 01
Mata pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas	: C/V

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA (DEEP LEARNING)
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL

IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Atika Femylia Putri
Instansi	: SDN Klagenserut 01
Tahun Pengajaran	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase / Kelas	: C/V
Topik	: Sistem Pencernaan Pada Manusia
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (35 menit x 2)
IDENTIFIKASI	
A.PESERTA DIDIK	
1) Pengetahuan awal: Peserta didik telah mengenal makanan sehat dan tidak sehat serta fungsi makan bagi tubuh 2) Minat belajar: Tinggi terhadap gambar, video animasi, dan aktivitas permainan 3) Latar belakang: Peserta didik memiliki kebiasaan makan yang beragam dan dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari 4) Kebutuhan belajar: Media digital, aktivitas kelompok, LKPD bergambar, serta pembelajaran yang menyenangkan. 5) Karakteristik: Aktif, suka berdiskusi, dan belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung.	
B. MATERI PELAJARAN	
1) Jenis pengetahuan: Konseptual dan prosedural 2) Materi utama: • Pengertian pencernaan makanan • Organ-organ pencernaan manusia • Proses pencernaan makanan dari mulut hingga anus • Gangguan pada organ pencernaan 3) Relevansi kehidupan nyata: Berkaitan langsung dengan kebiasaan makanan dan kesehatan tubuh 4) Tingkat kesulitan: Sedang (sesuai tahap perkembangan kelas V) 5) Struktur materi: Dari konsep umum – organ – proses – gangguan organ pencernaan 6) Nilai & karakter: Disiplin, peduli kesehatan, tanggung jawab, kerja sama,	

dan rasa syukur.
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME DPL 2 Kewargaan DPL 3 Penalaran Kritis DPL 4 Kreativitas DPL 5 Kolaborasi DPL 6 Kemandirian DPL 7 Kesehatan DPL 8 Komunikasi
DESAIN PEMBELAJARAN
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik memahami sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan tubuhnya.
B. LINTAS DISIPLIN ILMU
1) IPAS 2) Bahasa Indonesia (membaca informasi dan menyampaikan hasil diskusi)
C. TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran: 1) Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan PPT interaktif dan video pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan pengertian pencernaan manusia dengan benar 2) Melalui kegiatan pengamatan gambar peserta didik mampu mengidentifikasi organ pencernaan manusia beserta fungsinya dengan benar 3) Melalui kegiatan diskusi peserta didik mampu menguraikan proses pencernaan makanan dari mulut hingga anus secara runtut dan benar 4) Melalui kegiatan tanya jawab peserta didik mampu menjelaskan macam-macam gangguan pada organ pencernaan pada manusia dengan benar. 5) Melalui contoh perilaku hidup sehat peserta didik mampu menerapkan cara menjaga kesehatan tubuh dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 6) Melalui kegiatan kerja kelompok peserta didik mampu menyelesaikan masalah kontekstual melalui LKPD secara kolaboratif dan komunikatif.
D. TOPIK PEMBELAJARAN
“Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia”
E. PRAKTIK PEDAGOGIS

- 1) Model: Problem Based Learning (PBL)
- 2) Pendekatan: Deep Learning
 - Mindful Learning
 - Meaningful Learning
 - Joyful Learning
- 3) Metode: Ceramah, Diskusi kelompok, Tanya Jawab, Presentasi

F. KEMITRAAN PEMBEAJARAN

- 1) Peserta didik (kelompok belajar)
- 2) Orang tua (kebiasaan makan sehat di rumah)

G. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

- 1) Ruang kelas
- 2) Media visual (Poster,PPT)

H. PEMANFAATAN DIGITAL

- 1) Video YouTube tentang sistem pencernaan
- 2) PPT interaktif
- 3) LKPD

PENGALAMAN BELAJAR

A. AWAL

Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar, mengondisikan kelas, dan mengajak peserta didik berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. **(Mindful Learning)**
- 2) Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu indonesia raya **(Berkebhinekaan Global)**
- 3) Guru menanyakan kabar peserta didik, dan peserta didik menjawab pertanyaan tentang kondisi dan perasaan mereka hari ini.
- 4) Guru melakukan pemeriksaan kehadiran peserta didik.
- 5) Peserta didik mengamati gambar makanan sehari-hari dan poster sistem pencernaan manusia yang ditampilkan oleh guru.
- 6) Peserta didik mengamati gambar dan media yang ditampilkan dengan seksama
- 7) Guru mengajukan pertanyaan pematik:
“Menurut kalian, apa yang terjadi pada makanan setelah kita kunyah dan telan?”
- 8) Peserta didik mendengarkan guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana dan menarik, serta menjelaskan manfaat mempelajari sistem pencernaan bagi kesehatan tubuh sehari-hari. **(Meaningful Learning)**

- 9) Peserta didik bersama guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi. **(Joyfull Learning)**

B. INTI

Inti (50 Menit)

Mengorganisasikan Peserta didik

- 10) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi Sistem pencernaan manusia menggunakan PPT interaktif dan gambar 3D.
- 11) Peserta didik mengamati video pembelajaran yang diputar oleh guru tentang sistem pencernaan manusia.
- 12) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil (4-5 orang/kelompok)
- 13) Setiap kelompok mendapatkan LKPD Teka-Teki Silang Sistem pencernaan manusia. **(Meaningful Learning)**
- 14) Peserta didik bekerja dalam kelompok menggunakan LKPD yang sudah dibagikan.
- 15) Guru berkeliling memantau kerja kelompok, membimbing diskusi, serta memberi penguatan dan membantu jika ada kesulitan. **(Joyfull Learning)**
- 16) Setiap kelompok menuliskan hasil jawaban lengkap pada LKPD
- 17) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan jawaban teka teka silang.
- 18) Kelompok lain memberi tanggapan/apresiasi
- 19) Guru memberi penguatan materi, meluruskan konsep yang kurang tepat, dan mengaitkan hasil diskusi dengan pentingnya menjaga pola makan sehat. **(Meaningful & Joyfull Learning).**
- 20) Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada hari ini.

C. PENUTUP

- 21) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dengan pertanyaan:
 - “Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini?”
 - “Bagian pencernaan mana yang menurut kalian paling penting?”
 - “Apa kebiasaan makan sehat yang akan kalian lakukan setelah pembelajaran ini?”
- 22) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menjaga sistem pencernaan melalui pola makan sehat dan hidup bersih
- 23) Peserta didik menyampaikan kesan, tantangan, dan pengalaman belajar selama pembelajaran. **(Joyfull Learning)**
- 24) Guru menyampaikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- 25) Salah satu peserta didik memimpin doa penutup.

ASESMEN PEMBELAJARAN

A. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- 1) **Tanya jawab lisan** secara kontekstual, seperti
“Menurut kalian, apa yang terjadi pada makanan setelah kita kunyah dan telan?”
- 2) **Pengamatan cepat** terhadap respons peserta didik pada diskusi awal
- 3) **Pertanyaan pemantik berbasis gambar/video singkat** untuk menunculkan konsep awal yang mereka pahami

B. ASESMEN PADA PROSES PEMBELAJARAN

Penilaian proses, observasi sikap, performa berupa presentasi, keterampilan pengetahuan selama kegiatan pembelajaran

C. ASESMEN PADA AKHIR PEMBELAJARAN

Tertulis (Pilihan ganda, isian, dan uraian)

GLOSARIUM

1. **Pencernaan**
Pencernaan adalah proses mengolah makanan yang masuk ke dalam tubuh agar zat gizinya dapat diserap dan digunakan oleh tubuh sebagai energi, pertumbuhan, dan menjaga kesehatan.
2. **Mulut**
Mulut merupakan tempat pertama masuknya makanan. Di dalam mulut terdapat gigi untuk mengunyah makanan dan lidah untuk membantu mencampur makanan dengan air liur agar lebih mudah ditelan.
3. **Kerongkongan**
Kerongkongan adalah saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung. Makanan didorong menuju lambung melalui gerakan otot yang disebut gerak peristaltik.
4. **Lambung**
Lambung berfungsi menampung dan mencerna makanan. Di dalam lambung, makanan dicampur dengan asam lambung dan enzim sehingga menjadi lebih halus.
5. **UsusHalus**
Usus halus adalah tempat penyerapan sari-sari makanan. Di bagian ini, zat gizi dari makanan diserap oleh tubuh dan diedarkan ke seluruh tubuh melalui darah.
6. **UsusBesar**
Usus besar berfungsi menyerap air dan mineral dari sisa makanan. Sisa makanan kemudian dibentuk menjadi feses.
7. **Anus**
Anus adalah bagian akhir dari sistem pencernaan yang berfungsi sebagai tempat keluarnya feses dari tubuh.
8. **Gangguan organ pencernaan:** kondisi ketika organ-organ pada sistem

pencernaan mengalami masalah atau tidak dapat bekerja dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

Buku Siswa: Tim Penulis, (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Buku Guru: Tim Penulis, (2022). Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mengetahui

Madiun, 10 Mei 2026

Guru Kelas V

Peneliti

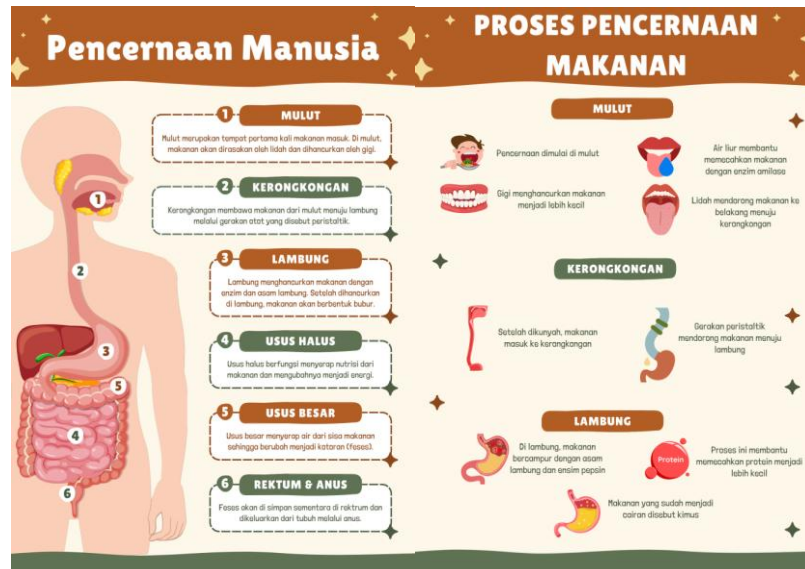
Kholishotul Magfiroh, S.Pd.,Gr

Atika Femylia Putri

NIP. -

NIM. 2202101151

Lampiran 1. Bahan Ajar



Lampiran 2. Media Pembelajaran

1) Video Youtube



Sumber: <https://youtu.be/8gvvB9POcVQ?feature=shared>

2) Powerpoint (PPT Interaktif)

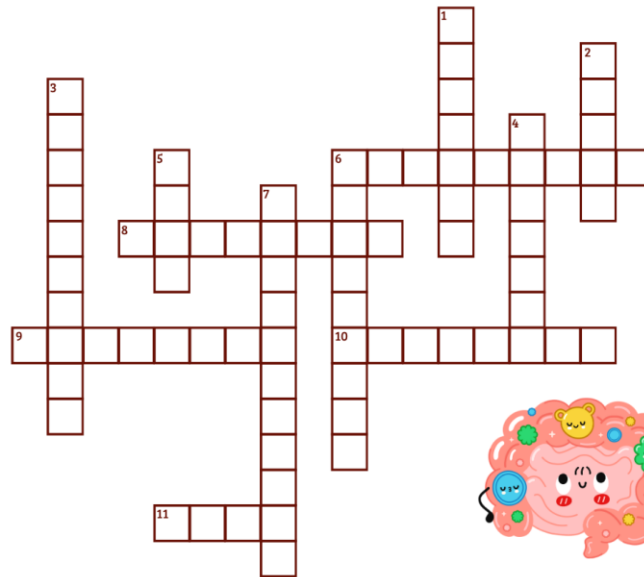


Sumber: <https://canva.link/hbso9jknul4pb5j>

Lampiran 3. LKPD

SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Teka-teki silang



Mendatar

6. Organ tempat terjadi penyerapan nutrisi ke dalam darah.
8. Bagian dari usus halus yang pertama kali menerima makanan dari lambung.
9. Organ yang menghasilkan enzim-enzim untuk mencerna makanan.
10. Bagian saluran pencernaan yang menghubungkan kerongkongan dan lambung.
11. Organ yang menghasilkan empedu untuk mencerna lemak.



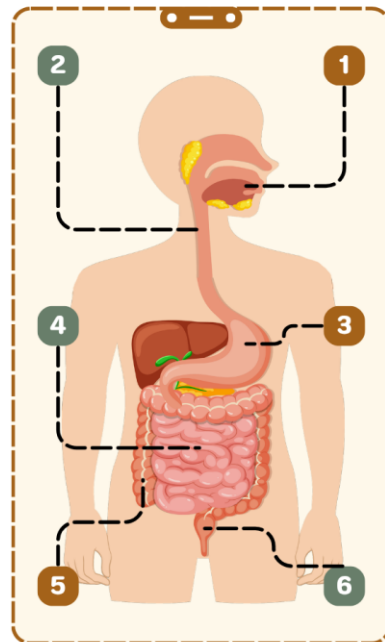
Menurun

1. Proses di mana makanan dicerna oleh enzim-enzim pencernaan.
2. Organ tempat dimulainya proses pencernaan makanan.
3. Proses di mana makanan diubah menjadi bentuk yang dapat diserap.
4. Organ yang bertanggung jawab untuk menghancurkan makanan dengan asam.
5. Bagian terakhir dari saluran pencernaan sebelum keluar dari tubuh.
6. Bagian dari sistem pencernaan tempat terbentuknya tinja.
7. Proses di mana makanan diangkut melalui saluran pencernaan dengan gerakan otot.

Nama: _____ Kelas: _____

Sistem Pencernaan Manusia

Tuliskan nama organ pencernaan pada manusia beserta fungsinya, berdasarkan gambar di bawah ini!



Nama organ: _____

Fungsi: _____

1

Nama organ: _____

Fungsi: _____

2

Nama organ: _____

Fungsi: _____

3

Nama organ: _____

Fungsi: _____

4

Nama organ: _____

Fungsi: _____

6

Nama organ: _____

Fungsi: _____

5

Lampiran 4. Soal Evaluasi**SOAL EVALUASI**

Nama :

Kelas :

Absen :

A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Proses pencernaan manusia adalah
 - A. proses peredaran darah ke seluruh tubuh
 - B. proses penghancuran makanan menjadi zat yang dapat diserap tubuh
 - C. proses pertumbuhan tubuh manusia
 - D. proses pertukaran oksigen dalam tubuh
2. Organ pencernaan yang berfungsi mengunyah dan menghancurkan makanan pertama kali adalah
 - A. lambung
 - B. usus besar
 - C. mulut
 - D. anus
3. Urutan proses perjalanan makanan pada sistem pencernaan manusia yang benar adalah
 - A. mulut – lambung – kerongkongan – usus halus – anus
 - B. mulut – kerongkongan – lambung – usus halus – usus besar – anus
 - C. mulut – usus halus – lambung – usus besar – anus
 - D. mulut – kerongkongan – usus besar – lambung – anus
4. Fungsi utama usus halus adalah
 - A. menyerap sari-sari makanan
 - B. menghancurkan makanan dengan gigi
 - C. mengeluarkan sisa makanan
 - D. menyimpan makanan sementara
5. Penyakit pada organ pencernaan yang disebabkan sulit buang air besar disebut
 - A. diare
 - B. maag

- C. sembelit
- D. tifus

B. Soal Essay

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Jelaskan pengertian sistem pencernaan manusia!
2. Sebutkan organ-organ pencernaan manusia secara berurutan!
3. Jelaskan fungsi lambung dalam sistem pencernaan!
4. Bagaimana proses pencernaan makanan terjadi di mulut?
5. Sebutkan 3 gangguan pada sistem pencernaan manusia beserta penjelasannya!

Lampiran 5. Jurnal dan Rubrik Penilaian

JURNAL DAN RUBRIK PENILAIAN

Asesmen Formatif

1. Penilaian Pengetahuan

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama Guru : Atika Femylia Putri

Nama Sekolah : SDN Klagenserut 01

Mata Pelajaran : IPAS

Topik : Sistem Pencernaan Manusia

NO	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
dst			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Interval KKTP

Interval			
Perlu Bimbingan (Nilai < 70)	Cukup (70 < nilai < 80)	Baik (80 < nilai < 90)	Sangat Baik (90 < nilai)

Peserta didik dikatakan tuntas apabila kategori Baik

2. Penilaian Sikap

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Nama Guru : Atika Femylia Putri

Nama Sekolah : SDN Klagenserut 01

Mata Pelajaran : IPAS

Topik : Sistem Pencernaan Manusia

Indikator	Kriteria			
	Memerlukan Bimbingan (1)	Mulai Berkembang (2)	Berkembang (3)	Membudaya (4)
Kolaborasi	Selalu meminta bantuan orang lain untuk menyelesaikan tugas	Menyelesaikan tugas dari pendidik dengan sedikit bantuan dari orang lain	Menyelesaikan tugas dari pendidik tanpa bantuan orang lain	Mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain
Menghargai sesama	Memerlukan dorongan untuk berdiskusi dalam kelompok tanpa membedakan teman	Sesekali memerlukan dorongan untuk berdiskusi dalam kelompok tanpa membedakan teman	Berdiskusi tanpa membedakan teman	Inisiatif mengajak teman untuk berdiskusi dalam kelompok danpa membedakan teman
Bertanggung Jawab	Kesulitan dalam mengembangkan diri dan membutuhkan orang lain dalam menyelesaikan tugas	Mampu mengembangkan diri namun membutuhkan bantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas	Mengembangkan diri dalam menyelesaikan tugas dengan mandiri	Bisa mengembangkan diri dan bisa menyelesaikan tugas

No	Nama	Skor			Total Skor	Nilai	Ket
		Kolaborasi	Menghargai sesama	Bertanggung Jawab			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
dst							

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 4 = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{12} \times 4 = \frac{\text{Total Skor}}{3}$$

Keterangan

A = Sangat Baik, jika 3,25 = nilai 4,00

B = Baik, jika 2,50 = nilai < 3,25

C = Cukup, jika 1,75 = nilai < 2,50

D = Kurang, jika 1,00 = nilai < 1,75

Peserta didik dikatakan tuntas apabila berada pada kategori B (Baik)

3. Penilaian Keterampilan

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Guru : Atika Femylia Putri

Nama Sekolah : SDN Klagenserut 01

Mata Pelajaran : IPAS

Topik : Sistem Pencernaan Manusia

Indikator	Kriteria			
	Memerlukan Bimbingan (1)	Mulai Berkembang (2)	Berkembang (3)	Membudaya (4)
Berdiskusi	Peserta didik turut membantu mengoreksi jawaban	Peserta didik turut berpartisipasi dalam membaca teks bacaan dalam kelompok	Peserta didik aktif dalam kelompok dengan membaca dan melengkapi jawaban yang kurang benar	Peserta didik aktif berdiskusi dengan membaca dan menulis jawaban
Pemahaman Konsep	Membaca materi selama presentasi dan penjelasan tidak dapat dipahami	Sering melihat materi dan penjelasan kurang bisa dipahami	Melihat materi sesekali dan penjelasan bisa dipahami	Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi dan penjelasan

				bisa dipahami
Presentasi (Menyajikan Hasil)	Peserta didik berani maju kedepan namun presentasi secara tidak runtut dan tidak sistematis	Peserta didik berani maju kedepan namun presentasi disajikan secara kurang runtut dan tidak sistematis	Peserta didik berani maju kedepan namun tidak bersuara lantang dan kurang sistematis	Peserta didik berani maju kedepan untuk memaparkan materi dengan suara lantang dan sistematis

NO	Nama	Skor			Total Skor	Nilai	Ket
		Kolaborasi	Menghargai sesama	Bertanggung Jawab			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
dst							

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor}}{3}$$

Keterangan

BT (Belum Terlihat), jika 1,00 = nilai < 1,75

MT (Mulai Terlihat), jika 1,75 = < 2,50

MB (Mulai Berkembang), jika 2,50 = < 3,25

M (Membudaya), jika 3,25 < 4,00

Peserta didik dikatakan tuntas apabila berada pada kategori MB (Mulai Berkembang)

Lampiran 13 Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagenserut 01

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Kholishotul Magfiroh, S.Pd,Gr
 NIP :
 Guru Kelas : V (lima)
 Hari/Tanggal : Senin, 25 Mei 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :
 Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 4 = Setuju (ST)
 Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian
- Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan

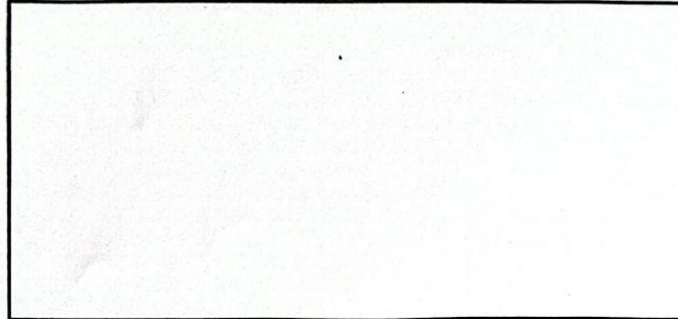
C. PENILAIAN RESPON GURU

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Tampilan desain layar						
1.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki tampilan yang menarik dan mampu menarik perhatian peserta didik	✓				
2.	Pemilihan warna pada media pembelajaran pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> serasi dan tidak mengganggu keterbacaan	✓				
3.	Peserta didik tertarik dengan ilustrasi/gambar yang digunakan mendukung penyampaian materi pembelajaran	✓				

4.	Tampilan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	✓				
5.	Peserta didik mudah memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
Aspek Kualitas Materi						
1.	Materi pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan kurikulum	✓				
2.	Materi pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	✓				
3.	Materi pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan Bab yang dibahas	✓				
4.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki kuis (Soal evaluasi) yang sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	✓				
5.	Materi dilengkapi contoh, gambar, dan ilustrasi yang mendukung pemahaman	✓				
6.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	✓				
Aspek Isi Materi						
1.	Materi disajikan sistematis	✓				
2.	Kualitas materi yang disajikan pada media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik	✓				
3.	Soal pada kuis memiliki kaitan dengan materi yang dipaparkan	✓				
4.	Materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual	✓				

Kemanfaatan					
1.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat membuat peserta didik termotivasi untuk menambah pengetahuan lebih dalam lagi	✓			
2.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> membantu guru dalam pembelajaran.	✓			
3.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik	✓			
4.	Peserta didik mudah memahami dan mengikuti tata cara penggunaan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓			
5.	Pada proses pembelajaran dengan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran	✓			
6.	Media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> mendukung proses pembelajaran	✓			

**D. KOMENTAR UNTUK PERBAIKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
CANVA BERBASIS *ASSEMBLR EDU***



Madiun, 25 Mei 2026
Guru Kelas V



Kholishotul Magfiroh, S.Pd.,Gr
NIP. —

Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagenserut 01

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Asyia S.S*
 Nomor Absen : *1*
 Kelas : *5*
 Hari/Tanggal : *Senin, 25 Mei, 2026*

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawablah pernyataan-pernyataan di bawah ini, jika ada pernyataan yang kurang jelas silahkan ditanyakan
 Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 4 = Setuju (ST)
 Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang berisi pernyataan yang paling sesuai dengan pendapatmu

C. PENILAIAN RESPON SISWA

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kognitif						
1.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat menambah wawasan saya tentang materi "Sistem Pencernaan Manusia"	✓				
2.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> mudah untuk saya dipahami	✓				
3.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan bahasa yang mudah untuk saya pahami		✓			
4.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memudahkan saya memahami materi "Sistem Pencernaan Manusia"		✓			

5.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan kata yang mudah saya pahami	✓				
6.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki informasi yang mudah saya pahami	✓				
7.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> terdapat petunjuk penggunaan media yang mudah saya pahami	✓				
8.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) dan ukuran huruf (<i>font</i>) yang sesuai untuk memudahkan saya memahami isi materi pada media	✓				
9.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan desain dan warna yang sesuai, sehingga memudahkan saya untuk membaca isi media tersebut	✓				
Aspek Afektif						
1.	Saya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
2.	Saya merasa senang belajar materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
3.	Saya menjadi lebih bersemangat dan antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
4.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi sistem pencernaan manusia setelah mengikuti pembelajaran	✓				
Aspek Psikomotorik						
1.	Saya mampu menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan mudah	✓				

2.	Saya dapat mengikuti langkah-langkah penggunaan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan baik	√				
3.	Saya mampu mengoperasikan fitur dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan benar	√				
4.	Saya dapat menjawab soal yang ada dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	√				

Madiun, 25 Mei 2026
Siswa Kelas V

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* pada
Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagerserut 01

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Bagas
Nomor Absen : 2
Kelas : 5
Hari/Tanggal : Senin, 25 Mei 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawablah pernyataan-pernyataan di bawah ini, jika ada pernyataan yang kurang jelas silahkan ditanyakan
Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang berisi pernyataan yang paling sesuai dengan pendapatmu

C. PENILAIAN RESPON SISWA

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kognitif						
1.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat menambah wawasan saya tentang materi “Sistem Pencernaan Manusia”	✓				
2.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> mudah untuk saya dipahami	✓				
3.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan bahasa yang mudah untuk saya pahami	✓				
4.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memudahkan saya memahami materi “Sistem Pencernaan Manusia”	✓				

5.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan kata yang mudah saya pahami	✓				
6.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki informasi yang mudah saya pahami	✓				
7.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> terdapat petunjuk penggunaan media yang mudah saya pahami	✓				
8.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) dan ukuran huruf (<i>font</i>) yang sesuai untuk memudahkan saya memahami isi materi pada media	✓				
9.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan desain dan warna yang sesuai, sehingga memudahkan saya untuk membaca isi media tersebut	✓				
Aspek Afektif						
1.	Saya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
2.	Saya merasa senang belajar materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
3.	Saya menjadi lebih bersemangat dan antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
4.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi sistem pencernaan manusia setelah mengikuti pembelajaran	✓				
Aspek Psikomotorik						
1.	Saya mampu menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan mudah	✓				

2.	Saya dapat mengikuti langkah-langkah penggunaan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan baik	✓				
3.	Saya mampu mengoperasikan fitur dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan benar	✓				
4.	Saya dapat menjawab soal yang ada dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				

Madiun, 25 Mei 2026
Siswa Kelas V

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* pada
Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagerserut 01

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Fiba
Nomor Absen : 4
Kelas : 5
Hari/Tanggal : Senin 25,

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawablah pernyataan-pernyataan di bawah ini, jika ada pernyataan yang kurang jelas silahkan ditanyakan
Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang berisi pernyataan yang paling sesuai dengan pendapatmu

C. PENILAIAN RESPON SISWA

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kognitif						
1.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat menambah wawasan saya tentang materi "Sistem Pencernaan Manusia"	✓				
2.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> mudah untuk saya dipahami	✓				
3.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan bahasa yang mudah untuk saya pahami	✓				
4.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memudahkan saya memahami materi "Sistem Pencernaan Manusia"	✓				

5.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan kata yang mudah saya pahami	√				
6.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki informasi yang mudah saya pahami	√				
7.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> terdapat petunjuk penggunaan media yang mudah saya pahami	√				
8.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) dan ukuran huruf (<i>font</i>) yang sesuai untuk memudahkan saya memahami isi materi pada media	√				
9.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan desain dan warna yang sesuai, sehingga memudahkan saya untuk membaca isi media tersebut	√				
Aspek Afektif						
1.	Saya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	√				
2.	Saya merasa senang belajar materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	√				
3.	Saya menjadi lebih bersemangat dan antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	√				
4.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi sistem pencernaan manusia setelah mengikuti pembelajaran	√				
Aspek Psikomotorik						
1.	Saya mampu menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan mudah	√				

2.	Saya dapat mengikuti langkah-langkah penggunaan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan baik	✓				
3.	Saya mampu mengoperasikan fitur dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan benar	✓				
4.	Saya dapat menjawab soal yang ada dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				

Madiun, 25 Mei 2026
Siswa Kelas V

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis *Assemblr Edu* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagenserut 01

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Vanila Hartika Putri
 Nomor Absen : 13
 Kelas : 5
 Hari/Tanggal : Senin / 25, 05, 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawablah pernyataan-pernyataan di bawah ini, jika ada pernyataan yang kurang jelas silahkan ditanyakan
 Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
 Skor 4 = Setuju (ST)
 Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang berisi pernyataan yang paling sesuai dengan pendapatmu

C. PENILAIAN RESPON SISWA

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kognitif						
1.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dapat menambah wawasan saya tentang materi "Sistem Pencernaan Manusia"	✓				
2.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> mudah untuk saya dipahami	✓				
3.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan bahasa yang mudah untuk saya pahami	✓				
4.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memudahkan saya memahami materi "Sistem Pencernaan Manusia"	✓				

5.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan kata yang mudah saya pahami	✓				
6.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> memiliki informasi yang mudah saya pahami	✓				
7.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> terdapat petunjuk penggunaan media yang mudah saya pahami		✓			
8.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) dan ukuran huruf (<i>font</i>) yang sesuai untuk memudahkan saya memahami isi materi pada media	✓				
9.	Media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> menggunakan desain dan warna yang sesuai, sehingga memudahkan saya untuk membaca isi media tersebut		✓			
Aspek Afektif						
1.	Saya merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
2.	Saya merasa senang belajar materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
3.	Saya menjadi lebih bersemangat dan antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				
4.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi sistem pencernaan manusia setelah mengikuti pembelajaran	✓				
Aspek Psikomotorik						
1.	Saya mampu menggunakan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan mudah	✓				

2.	Saya dapat mengikuti langkah-langkah penggunaan media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan baik	✓				
3.	Saya mampu mengoperasikan fitur dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i> dengan benar	✓				
4.	Saya dapat menjawab soal yang ada dalam media interaktif canva berbasis <i>Assemblr Edu</i>	✓				

Madiun, 25 Mei 2026
Siswa Kelas V

Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Penilaian
1	Aspek Kognitif	Media menambah wawasan peserta didik tentang materi Sistem Pencernaan Manusia.	5	Sangat Setuju
		Media mudah dipahami oleh peserta didik.	5	Sangat Setuju
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	Setuju
		Media membantu peserta didik memahami materi.	4	Setuju
		Penggunaan kata dan istilah mudah dimengerti.	5	Sangat Setuju
		Informasi yang disajikan mudah dipahami.	5	Sangat Setuju
		Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	5	Sangat Setuju
		Jenis dan ukuran huruf memudahkan peserta didik membaca materi.	5	Sangat Setuju
		Desain dan warna media memudahkan peserta didik membaca isi materi.	5	Sangat Setuju
2	Aspek Afektif	Media meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPAS.	5	Sangat Setuju
		Peserta didik merasa senang belajar menggunakan media.	5	Sangat Setuju
		Media meningkatkan semangat dan antusiasme belajar peserta didik.	5	Sangat Setuju

		Media meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari.	5	Sangat Setuju
3.	Aspek Psikomotorik	Peserta didik mampu menggunakan media dengan mudah.	5	Sangat Setuju
		Peserta didik mampu mengikuti langkah-langkah penggunaan media dengan baik.	5	Sangat Setuju
		Peserta didik mampu mengoperasikan fitur-fitur dalam media dengan benar.	5	Sangat Setuju
		Peserta didik mampu mengerjakan soal evaluasi yang tersedia dalam media.	5	Sangat Setuju
Jumlah Skor			83	
Total Jumlah Skor			85	
Presentase			98%	
Kriteria			Sangat Valid	

Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Subjek	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1.	ASS	83	97%	Sangat Layak
2.	FBA	85	100%	Sangat Layak
3.	RAP	76	89%	Sangat Layak
4.	VHP	82	96%	Sangat Layak
Jumlah			326	
Rata-rata			95,5%	
Kriteria			Sangat Layak	

Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan

No.	Subjek	Jumlah Skor	Presentase
1.	ASS	83	97%
2.	BAP	85	100%
3.	BRBP	77	90%
4.	FBA	85	100%
5.	FDS	79	92%
6.	HPY	73	85%
7.	IRA	77	90%
8.	KGA	77	90%
9.	MRA	72	84%
10.	NRDB	80	94%
11.	RAP	76	89%
12.	RPAP	68	80%
13.	VHP	82	96%
Jumlah		1.014	
Rata-rata		91,3%	
Kriteria		Sangat Layak	

Lampiran 18 Hasil Keseluruhan Angket Respon Peserta Didik

No.	Subjek	Jumlah Skor	Presentase
1.	ASS	83	97%
2.	BAP	85	100%
3.	BRBP	77	90%
4.	FBA	85	100%
5.	FDS	79	92%
6.	HPY	73	85%
7.	IRA	77	90%
8.	KGA	77	90%
9.	MRA	72	84%
10.	NRDB	80	94%
11.	RAP	76	89%
12.	RPAP	68	80%
13.	VHP	82	96%
Jumlah		1.014	
Rata-rata		91,3%	
Kriteria		Sangat Layak	

Lampiran 19 Daftar Nama Peserta Didik

**DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN KLAGENSERUT 01
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Askia Samha S	P
2.	Bagas Aldy Prasetya	L
3.	Bima Ridho Bangkit P	L
4.	Febriana Bayu Aryani	P
5.	Ferdana Dwi Saputra	L
6.	Hailkal Prasetya Yudha	L
7.	Ihsan Rafa Afriansah	L
8.	Kesha Gilang A	L
9.	Muhammad Raihan A	L
10.	Nizam Rikardo D.B	L
11	Rani Anisa Putri	P
12.	Rizky Pratama A.P	L
13.	Vanila Harliya P	P

Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan



Wawancara Wali Kelas V



Pengisian Lembar Observasi



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Lapangan

Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka

BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI SUMBER PUSTAKA

Pada hari senin, 29 Juni 2026 telah dilakukan Validasi Sumber Penulisan Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Atika Femylia Putri
NIM : 2202101151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Berbasis *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN Klagerserut 01
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd
2. Eka Nofri Ari Yanto, S.Pd.,M.Pd

Berdasarkan hasil pembimbing dan validasi pustaka dengan rincian sebagai berikut:

- Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat
- Validasi sumber pustaka berjumlah 63 jumlah telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi

Untuk itu mahasiswa tersebut berhak/tidak berhak mengikuti ujian skripsi. Demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 29 Juni 2026



Atika Femylia Putri

NIM. 2202101151

Dosen Pembimbing II



Eka Nofri Ari Yanto, S.Pd.,M.Pd.

NIDN. 0704118903

Dosen Pembimbing I



Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.

NIDN. 07155056201

Mengetahui,
Kaprod. PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 22 Lembar Persetujuan Ujian Skripsi



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
 Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan (ACC) Ujian Skripsi
Semester Genap T.A 2025/2026
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

Nama : Atika Femylia Putri
 NIM : 2202101151
 Program Studi : PGSD
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis *Assemblr Edu*
 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagenserut 01

Madiun, 23 Juni 2026

Atika Femylia Putri
 NIM. 2202101151

Dosen Pembimbing II

Eka Nofri Ari Yanto, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 0704118903

Dosen Pembimbing I

Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.
 NIDN. 07155056201

Mengetahui
 Kaprodi. PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
 NIDN. 0701018803

Lampiran 23 Lembar Validasi Daftar Pustaka Penulisan Skripsi



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
 Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Atika Femylia Putri
 NIM : 2202101151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Dosen Pembimbing 1 : Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd
 Dosen Pembimbing 2 : Eka Nofri Ari Yanto, S.Pd.,M.Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Berbasis *Assemblr Edu* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Klagenserut 01

No.	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Afidah, D. N., Izzah, A. N. L., & Chusna, C. A. (2025). <i>Pengembangan Media Interaktif IPAS Berbasis Canva di Sekolah Dasar Diah</i> . 9(5), 1566–1576.	1572	42	✓	
2.	Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). <i>TEORI PERKEMBANGAN PIAGET DAN VYGOTSKY: BAGAIMANA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR ?</i> 5(1), 568–582.	573	2	✓	
3.	Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., & Bakri, H. (2022). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata</i>	58	20	✓	

	<i>Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline. 5(1), 58-64.</i>				
4.	Ardiansyah, R., Atmojo, I. R. W., & Widianto, J. T. (2024). <i>Literature Review: Computational thinking dalam pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.</i> 77-83.	80	35	✓	
5.	Arofah, L., Suhardi, A., Haji, K., Siddiq, A., Mataram, J., & Java, E. (2024). <i>DEVELOPMENT OF RELIGIOUS-BASED NATURAL AND SOCIAL SCIENCE (IPAS) TEACHING MATERIALS AT NURUL ISLAM 02 BALUNGKULON ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL.</i> 38(1), 25-36.	25-26	32	✓	
6.	Arvyanda, R., Fernandito, E., & Landung, P. (2023). <i>Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa dalam Komunikasi Antarmahasiswa. 1.</i>	5-6	48	✓	
7.	Atikah, & Rafidah. (2023). <i>SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA BERDASARKAN AL- I.</i> 603-615.	106	38	✓	
8.	Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). <i>PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN BUGANGAN 01.</i> 3(24), 263-274.	270,271	53	✓	
9.	Azizah, N., & Jemain, Z. (2023). <i>IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI.</i> 165-170.	165, 167 dan 170	19	✓	
10.	Barus, C. S. A., Latupeirissa, A. N., & Helmi, D. (2023). <i>Implementasi Konsep Pembelajaran Dan Karakteristik Peserta Didik Abad 21 Implementation Of Learning Concepts And Characteristics 21st Century Learners.</i> 2(3).	184	1	✓	
11.	Daryanto, J. (2010). <i>PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEMBANG MACAPAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR</i> Joko Daryanto.	9	20	✓	
12.	Elvadola, C., Juwantara, Agung, R.,	149-150	2	✓	

	Kurniasih, T. I., & Rasitiani, A. (2023). <i>Pengembangan Media Interaktif Tata Surya pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas</i> . 149–156.				
13.	Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi</i> . 02(01), 101–109.	102	21	✓	
14.	Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). <i>Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran</i> . 1(2).	2, 4	15,21	✓	
15.	Febriningrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). <i>PENGARUH APLIKASI ASSEMBLR EDU BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI IPS SMAN 8 SURABAYA</i> Dwi Pugi Febriningrum Sri Mastuti Purwaningsih Abstrak. 13(1), 1–10.	2	30	✓	
16.	Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). <i>Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa</i> . 0812(2019), 181–188.	184	22	✓	
17.	Fitria, R. L. Y., Hasan, M. A., & Sasmita, F. E. (2024). <i>EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN DIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIS THORIQUSSALAM SIDOARJO</i> . 09(September).	78	31	✓	
18.	Fitrianti, I., Sulastri, A., Muspita, Z., Sururuddin, M., Pgsd, P., Pendidikan, F. I., & Hamzanwadi, U. (2022). <i>Jurnal Pendidikan dan Konseling</i> . 4, 2600–2606.	2602	50	✓	
19.	Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). <i>Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi</i> . 8(1), 84–97.	86	45	✓	
20.	Hanani, S., Badruttamam, C. A., & Mufidah, N. Z. (2025). <i>ANALISIS KEMAMPUAN</i>	584	33	✓	

	HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA PESERTA DIDIK KELAS 4 DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI MI AL-FALAH. 10.				
21.	Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 2384-2394. https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971	2386	105	✓	
22.	Hasri, S. A., Fitria, Y., Zen, Z., & Erita, Y. (2023). Interactive Multimedia Based on Adobe Flash Software on Thematic Learning for Grade V Elementary School. 6, 396-409.	397	21	✓	
23.	Herawati, N., Nuryani, N., Saputra, A. E., & Banyuasin, S. D. N. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif Politeknik Prasetiya Mandiri, Indonesia berfokus pada pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar, . 4.	103	25	✓	
24.	Hijriana, N. (2019). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI 3D AUGMENTED REALITY Jurnal Ilmiah " Technologia " Jurnal Ilmiah " Technologia ." 10(4).	239	29	✓	
25.	Istiqlal, M. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. 2.	45	15	✓	
26.	Julian, A., Hutomo, A. K., & Sholeh, M. (2024). Analisis Kualitas Media Canva Sebagai Platform Desain Online Dengan Metode Webqual 4 . 0 (Studi Literatur Dari Penelitian Terdahulu). 3(1), 51-63.	52	24	✓	
27.	Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. 91-96.	94-95	22	✓	
28.	Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 4(1), 12-19.	15	59	✓	
29.	Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020).	99-101	18	✓	

	<i>Prosiding Seminar Nasional Sains Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. 1(1), 99–102.</i>				
30.	Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). <i>DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi</i> . 2(1), 27–35.	29	20	✓	
31.	Manasikana, A., Marsiyah, D. A. A., Amaliyah, I. R., & Prayogo, M. S. (2025). <i>Analisis Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva pada Mata</i> . 1(2), 523–530.	524	106	✓	
32.	Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). MENGANALISIS RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. <i>Jurnal Pembelajaran Matematika</i> , 5(5), 1313–1322. https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322	1314	113	✓	
33.	Munawir, Khorriidah, N., & Arzeki, S. (2025). Analisis Profesionalisme Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. <i>Didaktika Dwija Indria</i> , 13(2), 168–178.	172	107	✓	
34.	Muryaningsih, S., Purwokerto, M., Info, A., & April, P. (2021). <i>MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN EKSAK DI MI</i> . 15(1), 84–91.	85	15	✓	
35.	Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). <i>Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi</i> . 02(02), 67–77.	69	26	✓	
36.	Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). <i>Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar</i> . 16(1), 77–80.	78	3,27	✓	
37.	Ode, L., Jazuli, A., & Ibrahim, M. F. (2023). <i>Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan</i> . 10(2), 139–152.	143	57,58	✓	

38.	Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). [Research Article] Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. 01(1), 39-46. https://doi.org/10.69606/geography.viii.59	41,43	19	✓	
39.	Paradita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. 2(01), 306-312.	77	104	✓	
40.	Putri, C. S., & Suryanti, N. (2022). E-Modul Dengan CANVA Apps Untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa. 6(5), 420-428.	422	25	✓	
41.	Rahmawati, A., Halimah, N., Setiawan, A. A., Islam, P. A., Islam, F. A., Syekh-yusuf, U. I., & Purwokerto, U. M. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. 135-142.	136	49	✓	
42.	Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA. 5(1), 129-136.	131	25	✓	
43.	Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. 16-25.	17,19	34,35	✓	
44.	Ramadhani, A., Rusdi, & Balkis, S. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO DI SMP NEGERI 18 MAKASSAR. Jurnal Inovasi Penelitian, 11(0.1101/2025.02.25.432866), 1-15.	215	106	✓	
45.	Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(3), 1357-1363. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579	1360 ,1361	52,54,55	✓	
46.	Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran	65-66	17	✓	

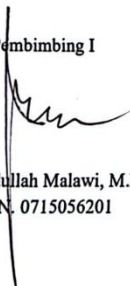
	<i>Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. 9(1), 63–71.</i>				
47.	Rustandi, A. (2021). <i>Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. 11(2), 57–60.</i>	58	45	✓	
48.	Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V. 2(2), 237–253.</i>	249	17	✓	
49.	Safitri, S. R., Hidayah, Q. N., & Kaswaraningsih, D. (2024). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsite Canva pada Mata Pembelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD. 3(8), 3489–3498.</i>	3496	41	✓	
50.	Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., & Saputra, R. (2020). <i>Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. 03(01), 104–112.</i>	108	3	✓	
51.	Santo, S. C., Sumarno, A., Haq, M. S., Surabaya, U. N., & Review, L. (2025). <i>Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS. 1(1), 14–27.</i>	23	27	✓	
52.	Sari, L. N., & Bintang, P. (2022). <i>KONSEP SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA BERDASARKAN ALQUR'AN DAN HADITS. 3(3), 244–251.</i>	246, 247	37,38	✓	
53.	Septiana, M., Hidayati, D., Rauf, A. S., Ratnasari, D., & Dahlan, U. A. (2022). <i>KEPEMIMPINAN GURU DALAM PEMBELAJARAN DI ERA. 17(2), 101–116.</i> https://doi.org/10.23917/jmp.v17i2.19354	102	1	✓	

54.	Setiawan, A. H. (2021). <i>STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KD MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT Hasan Dani</i> . 7, 1–5.	1	29	✓	
55.	Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). <i>Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar</i> . 5(2), 1076–1082.	1077	33	✓	
56.	Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). <i>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN</i> . 20(1), 9–16.	10,16	6	✓	
57.	Silmi, N. R., Larasati, D. A., & Noerhartati, E. (2025). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V</i> . 4(2), 528–538.	528	41	✓	
58.	Sugiarto, J., Mumpuni, I. D., & Syaifulloh, A. (2022). <i>MEDIA PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS DENGAN MENERAPKAN</i> . 13, 85–94.	87,89	29	✓	
59.	Triana, D. A., Hermansah, B., & Ayu, I. R. (2024). <i>Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbantuan Aplikasi Flipbuilder Dhia</i> . 2(2), 19–30. https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.5176	20	23	✓	
60.	Trimansyah. (2021). <i>Kecendrungan media pembelajaran interaktif</i> . <i>Junal Studi</i>	18	1,20	✓	

	<i>Pendidikan, 11, 13–27.</i>				
61.	Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). <i>Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 15(1), 128–144.</i> https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667 . Selama	131	24	✓	
62.	Wati, E. D. S., Rizalul Fiqry, Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Hakim, A. R. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. <i>Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan, 3(3), 282–292.</i> https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844	587	106	✓	
63.	Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2024). <i>Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MT/SD. 2(1), 102–118.</i>	110,112	3, 24, 26	✓	

Madiun, 29 Juni 2026

Pembimbing I


Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.
 NIDN. 0715056201

Pembimbing II


Eka Nofri Ari Yanto, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 0507077103

Lampiran 24 Hasil Uji Plagiasi



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS UJI PLAGIASI Nomor : 062e/Q/PGSD/UNIPMA/2026

Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : ATIKA FEMYLIA PUTRI
NIM : (2202101151)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
CANVA BERBASIS ASSEMBLR EDU PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN KLAGENSERUT 01

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30% pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.

Madiun, 29 Juni 2026
Kepala Program Studi



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup Penulis

RIWAYAT HIDUP



Atika Femylia Putri lahir di Madiun pada hari Sabtu, 6 Desember 2003. Tinggal dan dibesarkan di Desa Bibrik, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Anak tunggal putri dari Bapak Suntariyono dan Ibu Rusmiati. Peneliti menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Bibrik 02 pada tahun 2014. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke MTsN 6 Madiun dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Jiwan, dan lulus pada tahun 2022. Setelah itu melanjutkan studi ke perguruan tinggi di Universitas PGRI Madiun mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis aktif mengikuti kegiatan organisasi, yaitu sebagai anggota UKM Shoutul Murobbi. Dengan ketekunan serta motivasi yang tinggi untuk belajar dan berusaha, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi saya dan orang lain.