

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Penelitian ini merupakan pengembangan media interaktif berbasis canva, yang mengadaptasi dari model pengembangan (*Research and Development/ R&D*) karya Borg and Gall yang meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, revisi produk, uji terbatas dan uji coba lapangan. Penelitian ini hanya menggunakan delapan Langkah dari Borg ang Gall, karena hanya meneliti kevalidan dan kepraktisan saja tidak sampai pada tingkat keefektifan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram, peneliti memperoleh hasil analisis data validasi ahli media dan validasi ahli materi dengan perolehan rata- rata 93,5 sehingga media interaktif berbasis canva dikatakan sangat valid. Dan berdasarkan analisis data angket respon siswa dan di peroleh skor 95 sehingga media masuk katagori sangat peraktis, serta hasil pre-tes dan post-tes memperoleh hasi data 9,00. Dapat dikatakan sangat efektif.

1.2 Saran

Melihat hasil dari penelitian di atas sebagai saran dari peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadi pertimbangan bagi pengembangan media interaktif berbasis canva adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya pengembangan dalam penggunaan media interaktif berbasis canva untuk proses belajar harus di kembangkan sesuai dengan materi dan peserta didik, agar dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal.
2. Media interaktif sebagai media pembelajaran tentunya masih banyak media-media lain yang harus di pahami agar lebih bermanfaat dalam dunia Pendidikan
3. Guru diharapkan lebih banyak berfikir tentang apa yang harus di terapkan untuk mencapai kompetensi dasar yang di tergetkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ketut. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran. JIPP, Volume 4 Nomor 1. P-ISSN: 1858-4543 E-ISSN : 2615-6091.
- Akramin. 2021. *Strategi peningkatan daya minat belajar siswa*. Yogyakarta. Pustaka Ilmu.
- Artanayasa, Wayan. 2019. *Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur)*. Jurnal Filsafat Indonesia. Volume 2, Nomor 3. Tahun 2019. ISSN: E-2620-7982, P-ISSN: 2620-7990. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.
- Siti Hadijah, dkk. 2020. *Profil Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh*. Jurnal Numeracy. TKIP Bumi Persada. Volume 7, Nomor 2. P-ISSN 2355-0074 E-ISSN 2502-6887.
- Hasan Muhammad.Milawati. dkk. 2021. *Media pembelajaran*. Kalaten.Tahta Media Gerup.
- Juliana. 2016. *Penggunaan Media Gambar Dalam Peningkatan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas Iv Min Ulee Kareng*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.
- Kusumawati Hery, Pekerti Widia, dkk. 2017. *Udara Bersih Bagi Kesehatan*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdkbud.
- Oviani Tara. 2019. *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu*. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Pelangi Garris. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam, VOL.8, No 2, Desember 2020. Univeritas Syarif Hidayatullah Jakarta
- Pratiwi Indah Nuning. 2017. *Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi*. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial. Volume 1, Nomor 2, Agustus 2017. ISSN: 2581-2424.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantatif Dan R&D*. Hak cipta: Lindungi Undang-undang. Penerbit Alfabeta Bandung.

- Sujana Cong Wayan. 2019. *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. Adi Widya: Pendidikan Dasar. Volume 4, Nomor 1. April 2019, ISSN: 2527-5445.
- Sukardiyono & Ernawati. 2017. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Jurnal Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta. Volume 2, Nomor 2.
- Stevie Anggeraini. 2020. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 016 Rantau Rasau Desa*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Trimansyah, T. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13-27.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65-76.
- Zainal Fitriani Nur. 2017. *Pengukuran, Assessment Dan Evaluasi Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Volume 3, Nomor 1. P-ISSN: 2620 - 6447 E-ISSN: 2620 – 6455.



Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail : fkkip@ummat.ac.id Website : <http://fkkip.ummat.ac.id>
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

Nomor : 410/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/IX/2022
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 14 Mataram
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

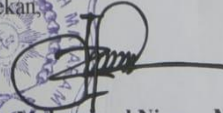
Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Muhamad Aryono Rangko
NIM : 2019A1H058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Gambar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram

Tempat Penelitian : SDN 14 Mataram

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 16 September 2022
Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN 0821078501

Tembusan:
1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 2. Surat Pernyataan Penelitian Dari Sekolah



DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM SEKOLAH DASAR NEGERI 14 MATARAM

Jl. Kecubung No. 13 Gomong Lama – Mataram Telp .(0370) 7844618 Kode Pos 83126

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.2/024/SDN-14Mtr/IX/2022

Berdasarkan surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Nomor: 410/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/IX/2022, hal Izin Mengadakan Penelitian tertanggal 16 September 2022, Maka Kepala SDN 14 Mataram dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhamad Aryono Rangko

NIM : 2019A1H058

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar telah mengadakan penelitian di SDN 14 Mataram pada tanggal 15 Juli 2022 s/d 21 Juli 2022 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Gambar Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas 5 SDN 14 Mataram**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 23 September 2022

Kepala Sekolah

Haemah S.Pd
NIP. 196802212005012012

Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas :

Nama : Syaffudin Muhdar MPd

NIDN : 0813078701

Instansi : Universitas Muhammadiyah Mataram

Pendidikan : S2

Alamat: Mataram

B. Petunjuk Pengisian Angket

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang media gambar berbasis aplikasi canva. Pendapat, kritik, saran, peneliti dan komentar bapak/ibu akan sangat memperbaiki dalam meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut bapak/ibu dimohon untuk memberi pendapatnya pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan keyakinan bapak/ibu dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

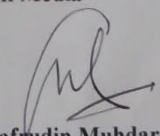
Skor	Keterangan
4	Sangat valid (jika kevalidan media interaktif berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	Valid (jika kevalidan media interaktif berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket baik)
2	Cukup (jika kevalidan media interaktif berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket cukup baik)
1	Tidak valid (jika kevalidan media interaktif berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

No	Aspek Yang Diamati	Sekor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Materi					
	1. Media interaktif berbasis aplikasi canva yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				√	

2023.01.20 07:25

	2. Media interaktif berbasis aplikasi canva yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
	3. Penggunaan media interaktif berbasis canva yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
2	Ilustrasi					
	4. Media interaktif berbasis aplikasi canva yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya			✓		
	5. Media interaktif berbasis canva dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran			✓		
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	6. Tampilan media interaktif berbasis aplikasi canva menarik perhatian siswa				✓	
	7. Tampilan media gambar berbasis aplikasi canva tidak mudah rusak				✓	
4	Daya Tarik					
	8. Penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru				✓	
	9. Penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa				✓	

Mataram, 14 September 2022
Ahli Media


Syafrudin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

catatan

1. tulisan tertutup oleh gambar.
2. ukuran tulisan di sesuaikan.
3. tampilan dibuat lebih menarik.

2023.01.20 07:25

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas : **[Redacted]**
 Nama : Bara Anni Arsitha widyani, S.Pd
 NIDN : -
 Instansi : SDN 14 Mataram
 Pendidikan : Si PGSD
 Alamat : Mataram

B. Petunjuk Pengisian Angket

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang media gambar berbasis aplikasi canva. Pendapat, kritik, saran, peneliti dan komentar bapak/ibu akan sangat memperbaiki dalam meningkat kualitas media ini. Sehingga dengan hal tersebut bapak/ibu dimohon untuk member pendapatnya pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan keyakinan bapak/ibu dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Skor	Keterangan
4	Sangat valid (jika kevalidan media gambar berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	Valid (jika kevalidan media gambar berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket baik)
2	Cukup (jika kevalidan media gambar berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket cukup baik)
1	Tidak valid (jika kevalidan media gambar berbasis aplikasi canva dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

kisi-kisi Ahli Materi

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan KI dan KD			✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
3	Kesesuaian materi dengan evaluasi			✓	

4	Konsep materi benar dengan tepat				✓
5	Kesesuaian materi dengan media				✓
7	Kejelasan bentuk dan gambar media				✓
8	Kemampuan gambar berbasis canva alat untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa				✓
Jumlah skor					

C. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan.

Beri tanda silang (x) pada nomor sesuai kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk di ujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

Mataram, 22 September 2022
Ahli Materi

C Barq Ami Aratha Widyanī, S.
NIP

Lampiran 5. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Instrument Angket Respon Siswa Kelas V SDN 14 Mataram

Nama : ADELIA RUTH AZHARI
 Kelas : 5
 Hari/Tanggal :

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan cara memberi tanda silang (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

No	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
1.	Mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan pengalaman baru untuk saya			✓	
2.	Dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva, saya merasa bersemangat untuk belajar lebih giat lagi.				✓
3.	Pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
4.	Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pembelajaran dengan media interaktif berbasis aplikasi canva				✓
5.	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, karena pembelajarannya dan medianya sangat menarik.			✓	
6.	Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini membuat saya cepat mengerti				✓
7.	Materi pembelajaran ini sangat sulit bagi saya				✓
8.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajar ini akan sangat bermanfaat bagi saya				✓
9.	Pembelajaran ini mengajarkan saya agar tetap menjaga kebersihan				✓
10.	Pembelajaran ini, mengajarkan saya bagaimana cara menjaga kebersihan dengan baik				✓
11.	Pembelajaran dengan dibanding hanya dengan metode ceramah saja			✓	
12.	Pembelajaran ini membuat saya bisa mengenal lebih banyak lagi jenis-jenis hewan				✓
13.	Pembelajaran ini mengajarkan saya tentang alat pernapasan pada hewan				✓
14.	Dengan pembelajaran ini, saya telah mengetahui perbedaan hewan yang hidup di air dan hewan yang hidup di darat				✓
15.	Dengan pembelajaran ini, saya mengenal jenis rantai makanan yang hidup di air dan di darat				✓
16.	Saya bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode				✓

2022.12.29 21:16

	ceramah saja tanpa ada media gambar atau video				✓
17.	Pembelajaran ini, membuat saya rasa ingin mencari tahu hal-hal yang baru				✓
18.	Saya merasa sangat puas dengan pembelajaran media gambar menggunakan aplikasi canva				✓



Lampiran 6. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Instrument Angket Respon Siswa Kelas V SDN 14 Mataram

Nama : TUBA905
 Kelas :
 Pembelajaran : Tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1 (Udara Bersih Bagi Kesehatan)
 Hari/Tanggal :

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan cara memberi tanda silang (√) pada kolom yang telah di sediakan.

No	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
1.	Mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan pengalaman baru untuk saya				✓
2.	Dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva, saya merasa bersemangat untuk belajar lebih giat lagi.				✓
3.	Pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
4.	Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pembelajaran dengan media interaktif berbasis aplikasi canva				✓
5.	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, karena pembelajarannya dan mediana sangat menarik.				✓
6.	Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini membuat saya cepat mengerti				✓
7.	Materi pembelajaran ini sangat sulit bagi saya			✓	
8.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajar ini akan sangat bermanfaat bagi saya				✓
9.	Pembelajaran ini mengajarkan saya agar tetap menjaga kebersihan				✓
10.	Pembelajaran ini, mengajarkan saya bagaimana cara menjaga kebersihan dengan baik				✓
11.	Pembelajaran dengan dibanding hanya dengan metode ceramah saja				✓
12.	Pembelajaran ini membuat saya bisa mengenal lebih banyak lagi jenis-jenis hewan				✓
13.	Pembelajaran ini mengajarkan saya tentang alat pernapasan pada hewan				✓
14.	Dengan pembelajaran ini, saya telah mengetahui perbedaan hewan yang hidup di air dan hewan yang hidup di darat				✓
15.	Dengan pembelajaran ini, saya mengenal jenis rantai makanan yang hidup di air dan di darat				✓

2022.12.29 21:12

16.	Saya bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada media gambar atau video			✓	
17.	Pembelajaran ini, membuat saya rasa ingin mencari tahu hal-hal yang baru				✓
18.	Saya merasa sangat puas dengan pembelajaran media gambar menggunakan aplikasi canva				✓



Lampiran 6. Hasil Angket Respon Kefektifan Pretest

pretest

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : DWIKA MANGGALA KUFIAWAN

Kelas :

Hari/Tanggal :

Sekolah : SDN 14 Mataram

2022.12.30 10:03

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan cara memberi tanda silang (√) pada kolom yang telah di sediakan.

Keterangan :

4. Sangat Efektif 3. Efektif 2. Cukup Efektif 1. Tidak Efektif

No	Pernyataan	Tanggapan			
		4	3	2	1
1.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			✓	
2.	Saya tidak pernah bosan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru			✓	
3.	Saya selalu memperhatikan yang dijelaskan oleh guru			✓	
4.	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam waktu lama				✓
5.	Belajara hal-hal baru adalah sebuah tantangan baru bagi saya		✓		✓
6.	Saya tidak pernah bosan pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.			✓	✓
7.	Saya ingin selalu belajar hal-hal yang baru				✓
8.	Saya senang belajar hal-hal baru	✓		✓	
9.	Saya selalu rajin belajar sehingga mendapatkan nilai yang bagus		✓		
10.	saya tidak pernah merasa puas bila mendapatkan nilai bagus		✓		✓
11.	Saya selalu mendapat nilai bagus pada Latihan			✓	
12.	Saya selalu mendapatkan nilai bagus pada saat ujian			✓	
13.	Saya selalu dapat juara dalam kelas, pada saat menerima raport	✓			✓
14.	Saya senang belajar mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain		✓	✓	
15.	Saya senang membawa buku mata pelajaran		✓		✓
16.	Kadang-kadang saya cepat bosan mengerjakan yang selalu diberikan oleh guru		✓	✓	
17.	Kadang-kadang media yang diguru membuat saya cepat bosan		✓		
18.	Materi yang diajarkan oleh guru kurang inovasi, sehingga saya cepat boosan			✓	✓

Lampiran 6. Hasil Angket Respon Siswa Kefektifan Postest

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : WIRA KUSUMA

Kelas : 5

Hari/Tanggal :

Sekolah : SDN 14 Mataram

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan cara memberi tanda silang (√) pada kolom yang telah di sediakan.

Keterangan :

4. Sangat Efektif 3. Efektif 2. Cukup Efektif 1. Tidak Efektif

No	Pernyataan	Tanggapan			
		4	3	2	1
1.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
2.	Saya tidak pernah bosan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
3.	Saya selalu memperhatikan yang dijelaskan oleh guru	✓			
4.	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam waktu lama		✓		
5.	Belajara hal-hal baru adalah sebuah tantangan baru bagi saya	✓		✓	
6.	Saya tidak pernah bosan pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓			
7.	Saya ingin selalu belajar hal-hal yang baru	✓		✓	
8.	Saya senang belajar hal-hal baru		✓		
9.	Saya selalu rajin belajar sehingga mendapkan nilai yang bagus		✓		
10.	saya tidak pernah merasa puas bila mendapatkan nilai bagus	✓			
11.	Saya selalu mendapat nilai bagus pada Latihan	✓			
12.	Saya selalu mendapatkan nilai bagus pada saat ujian	✓			
13.	Saya selalu dapat juara dalam kelas, pada saat menerima raport				✓
14.	Saya senang belajar mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain			✓	
15.	Saya senang membawa buku mata pelajaran	✓			
16.	Kadang-kadang saya cepat bosan mengerjakan yang selalu diberikan oleh guru	✓			
17.	Kadang-kadang media yang diguru membuat saya cepat bosan	✓			
18.	Materi yang diajarkan oleh guru kurang inovasi, sehingga saya cepat boosan	✓			

2022.12.30 10:14

Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan



Kegiatan Mengajar Media Interaktif Berbasis Canva



Kegiatan Mengajar tanpa Media Interaktif Berbasis Canva



Kegiatan Pemberian Angket minat Belajar Siswa

