

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III PADA MATERI
BENTANG ALAM INDONESIA SD NEGERI
24 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Yuni Maisara
21108003



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDAACEH
2025**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III PADA MATERI BENTANG ALAM INDONESIA SDN 24 BANDA ACEH

Skripsi ini Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa getsempena

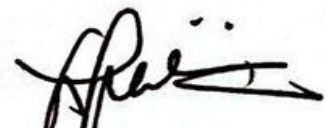
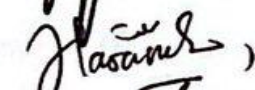
Banda Aceh, 17 April 2026

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

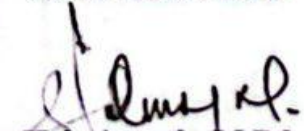
Pembimbing II : Miswatul Hasanah, M.Pd
NIDN. 1303069601

Penguji I : Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902

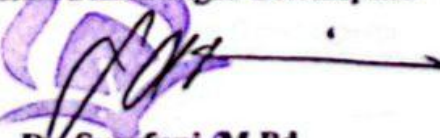
Penguji II : Haris Munandar, M.Pd
NIDN. 1316038901

()
()
()
()

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD


Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

LEMBARAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III PADA MATERI BENTANG ALAM INDONESIA SDN 24 BANDA ACEH

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, Banda Aceh, 17 April 2026

Pembimbing I



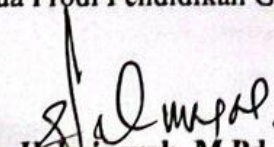
Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

Pembimbing II



Miswatul Hasanah, M.Pd
NIDN. 1303069601

Menyetujui,
Ketua Prodi Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



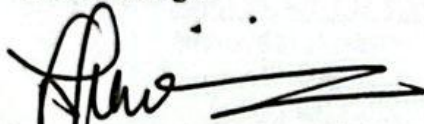
Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi Dengan Judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Pada Materi Bentang Alam Indonesia SD Negeri 24 Banda Aceh" Telah Dipertahankan Dalam Ujian Skripsi Oleh Yuni Maisara, 21108003, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada tanggal 05 Agustus 2025

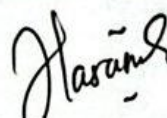
Menyetujui,

Pembimbing I



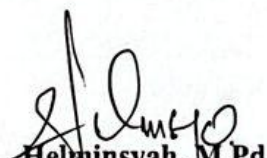
Dr. Hj. Lil Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0110126801

Pembimbing II



Miswatul Hasanah, M.Pd
NIDN. 1303069601

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD


Helmiyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


D.E. Svarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Yuni Maisara

Nim : 21108003

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 25 Juni 2025



Yuni Maisara

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, dan mengharapkan Ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Pada Materi Bentang Alam Indonesia SDN 24 Banda Aceh”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Mudah-mudahan kita semua mendapat syafaat-Nya di Yaumul akhir nanti, Aamiin.

1. Allah Azza Wa Jallah. Yang merupakan tuhan semesta alam. Dengan segala kebaikan, kemudahan dan kasi sayang yang di berikan membuat peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Laa Haulla Wala Quwwata Illa Billah.
2. Cinta pertama dan panutan saya, Almarhum Ayahanda Ruslan Fauzi dan pintu surga saya ibunda Manita. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang tulus. Meski Bapak dan Ibu tidak pernah merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun semangat dan perjuangan kalian untuk memberikan yang terbaik tak pernah surut. Doa-doa tanpa lelah, perhatian, serta dukungan yang tak ternilai telah mengantarkan penulis hingga mampu menyelesaikan studi dan meraih gelar sarjana. Al-Fatihah untuk Ayah tercinta, semoga Allah SWT menempatkannya di sisi terbaik.

Untuk Ibunda tercinta, semoga Allah senantiasa menganugerahkan kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan.

3. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta arahan berharga selama proses pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Syarfuni, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena, beserta seluruh staf pengajar dan karyawan yang telah memberikan dukungan, kemudahan, serta fasilitas selama proses studi hingga penyusunan skripsi ini.
5. Teuku Mahmud, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena, atas kesempatan, arahan, dan saran berharga yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini
6. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., selaku dosen pembimbing pertama, atas kesediaannya membimbing dan memberikan arahan yang berarti dalam setiap tahapan penulisan skripsi ini.
7. Miswatul Hasanah, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua, atas kesabaran dan ketelatenannya dalam memberikan bimbingan dan arahan sejak tahap awal hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen FKIP PGSD Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama menjalani proses pendidikan

9. Kepala Sekolah, para guru, karyawan, serta siswa-siswi SD 24 Banda Aceh atas dukungan dan partisipasi yang diberikan selama berlangsungnya kegiatan penelitian ini.
10. Terima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan seluruh mahasiswa Program Studi PGSD, khususnya angkatan 2021, atas segala saran, dukungan moral, dan kebersamaan yang sangat berarti dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di masa akan datang.

Banda Aceh, 23 Juni 2025

Penulis,

Yuni Maisara

ABSTRAK

Yuni Maisara. 2025. Pengembangan Multimedia Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Pada Materi Bentang Alam Indonesia SDN 24 Banda Aceh. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., Pembimbing II. Miswatul Hasanah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III pada materi bentang alam Indonesia di SDN 24 Banda Aceh. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar masih rendah, ditandai dengan minimnya partisipasi dalam mengajukan pertanyaan dan kesulitan menyampaikan pendapat. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas, didominasi buku teks dan gambar, memerlukan inovasi berupa multimedia interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) oleh Ivers dan Barron. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas III SDN 24 Banda Aceh. Proses pengembangan meliputi uji validitas oleh ahli materi dan media, uji coba kelompok kecil 10 siswa, dan uji coba lapangan 32 siswa. Instrumen penelitian berupa angket validasi dan tes kemampuan berpikir kritis (pretest-posttest). Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva memperoleh kategori "Sangat Baik" berdasarkan validasi ahli materi (88%), ahli media (91%), praktisi pendidik (95,5%), uji kelompok kecil (87%), dan uji lapangan (90%). Efektivitas media terbukti dari peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, dimana hasil pretest menunjukkan 87,5% siswa berada pada kategori rendah dan 12,5% kategori sedang, sedangkan posttest menunjukkan 81,25% siswa mencapai kategori tinggi dan 18,75% kategori sedang. Nilai N-Gain sebesar 0,69 (69%) menunjukkan peningkatan yang cukup efektif. Dimana hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva yang dikembangkan layak dan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III pada materi bentang alam Indonesia. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia interaktif, berpikir kritis, bentang alam Indonesia

ABSTRAK

Yuni Maisara. 2025. Pengembangan Multimedia Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Pada Materi Bentang Alam Indonesia SDN 24 Banda Aceh. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., Pembimbing II. Miswatul Hasanah, M.Pd.

This research aims to develop Canva-based interactive multimedia to improve the critical thinking skills of grade III students on Indonesian landscape materials at SDN 24 Banda Aceh. Research shows that the critical thinking skills of elementary school students are still low, characterized by a lack of participation in asking questions and difficulties in expressing opinions. The limited use of learning media, dominated by textbooks and pictures, requires innovation in the form of interactive multimedia to create more dynamic and effective learning. This research uses the Research and Development (R&D) method with the DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) development model by Ivers and Barron. The research subjects consisted of 32 grade III students of SDN 24 Banda Aceh. The development process includes validity tests by material and media experts, small group trials of 10 students, and field trials of 32 students. The research instruments are in the form of validation questionnaires and critical thinking skills tests (pretest-posttest). The results showed that Canva-based interactive multimedia obtained the "Very Feasible" category based on the validation of subject matter experts (88%), media experts (91%), educator practitioners (95.5%), small group tests (87%), and field tests (90%). The effectiveness of the media is evident from the improvement of students' critical thinking skills, where the results of the pretest show that 87.5% of students are in the low category, while the posttest shows that 43.75% of students reach the high category and 56.25% of the medium category. An N-Gain value of 0.64 (64%) indicates a fairly effective increase. This shows that the Canva-based interactive multimedia developed is feasible and effective enough to improve the critical thinking skills of third grade students in Indonesian landscape materials. This media can be an innovative and interactive learning alternative in elementary school.

Keywords: interactive multimedia, critical thinking, Indonesian landscape

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	viii
ABSTRAKC	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.1 Latar Belakang.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.2 Identifikasi Masalah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.3 Batasan Masalah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.4 Rumusan Masalah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.5 Tujuan Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.6 Manfaat Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.7 Definisi Operasional	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB II LANDASAN TEORITIS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1 Media Pembelajaran	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	
2.2 Multimedia.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.1 Pengertian Multimedia	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.2 Pengertian Multimedia Interaktif	Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	
2.2.3 Elemen Multimedia Interaktif	Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	
2.3 Pengertian Canva	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

2.3.1 Manfaat Menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.4 Pengertian Berpikir Kritis....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.4.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.4.2 Keutamaan Berpikir Kritis	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.5 Pembelajaran IPAS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.5.1 Pengertian IPAS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.5.3 Karakteristik Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.5.4 Materi Bentang alam Indonesia untuk Kelas III SD	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.6 Model Pengembangan Multimedia Berbasis Canva.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.7 Penelitian Relevan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.8 Kerangka Berpikir	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB III METODELOGI PENELITIAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.1 Desain Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2 Prosedur Pengembangan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.1 Menentukan (Decide).	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.3 Mengembangkan (<i>Develop</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.2.4 Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.3 Subjek Uji Coba.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
3.3.1 Uji Validitas Produk ...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

3.3.2 Uji Validasi Oleh Pendidik	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.3.3 Uji Coba Kelompok Kecil	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.3.4 Uji Coba Lapangan	Kesalahan!	Bookmark	tidak
3.4 Jenis Data.....	Kesalahan!	Bookmark	tidak
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.5.1 Angket Validasi Ahli Materi	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.5.2 Angket Validasi Ahli Media	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.5.3 Angket Kepraktisan Multimedia Interaktif	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.5.4 Angket Respon Peserta Didik	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.5.5 Instrumen Tes	Kesalahan!	Bookmark	tidak
3.6 Teknis Analisis Data	Kesalahan!	Bookmark	tidak
3.6.1 Analisis Validasi Ahli Materi	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.6.2 Analisis Validasi Ahli Media	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.6.3 Analisis Respon Pendidik	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.6.4 Analisis Angket	Kesalahan!	Bookmark	tidak
3.6.5 Analisis Data Efektivitas	Kesalahan!	Bookmark	tidak
ditentukan.			
3.6.6 Uji N-Gain.....	Kesalahan!	Bookmark	tidak
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	Kesalahan!		
Bookmark			
tidak			
ditentukan.			
4.1 Hasil Pengembangan	Kesalahan!	Bookmark	tidak

4.1.1 Decide (Penentuan)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.2 Design (Merancang)...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.3 Develop (Pengembangan)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.4 Evaluate (Evaluasi)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2 Pembahasan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2.1 Proses Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Canva.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2.2 Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2.3 Kepraktisan Multimedia Interaktif berbasis Canva.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB V PENUTUP	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.1 Kesimpulan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.2 Saran	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR PUSTAKA.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.1 storyboard Aplikasi Multimedia Interaktif **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.4 Angket Respons Pendidik **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.5 Angket Respon Peserta didik **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kritis **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Ahli Materi & Ahli Media..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Pendidik .. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Angket..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.10 one group pre-test post-test **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.11 Kriteria Skor N-Gain **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 3.12 Tafsiran Skor N-Gain **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 2 Hasil Outline Pengembangan Multimedia Interaktif **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.3 Storyboard Aplikasi Multimedia Interaktif**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.4 Penilaian Validasi Materi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.5 Penilaian Validasi Media..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.6 Hasil Revisi Media Video Animasi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Pendidik..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon (Uji Coba Kelompok Kecil) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon (Uji Coba Kelompok Besar)..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.10 Kategori dan range kemampuan berpikir kritis. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.11 Hasil Pret-test kemampuan Berpikir Kritis **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.12 Hasil Post-test peserta didik **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan N Gain Uji Coba Lapangan . **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 3.1 Tahapan DDD-E oleh Slamet (2022)	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 3.2 Flowchart Pengembangan Multimedia Interaktif.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 4. 1 Flowchart Pengembangan Multimedia Interaktif.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Modul Ajar Pembelajaran . **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 2 Lembar Soal Pre-test dan Post-test **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 3 Lampiran 4 Rubik Penilaian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Soal berpikir Kritis **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 7 Lembar Validasi Pendidik. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 8 Lembar Respon Peserta didik **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 11 Hasil Validasi Soal berpikir Kritis..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 12 Hasil Validasi Pendidik... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 13 Hasil Respon Peserta didik Kelompok Kecil **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 14 Respon Peserta didik Uji Coba Lapangan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 15 Lembar Jawaban Soal Pre-test..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 16 Lembar Jawaban Post-test **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 17 Perhitungan Analisis N-Gain **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 18 Data kelas III sekolah dasar **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 20 Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Pihak Kampus.... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 21 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 22 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 23 Surat Keputusan Pembimbing 1 dan 2 **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 24 Gambaran Multimedia Interaktif **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 25 QR Multimedia Interaktif **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 26 Riwayat Hidup **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

