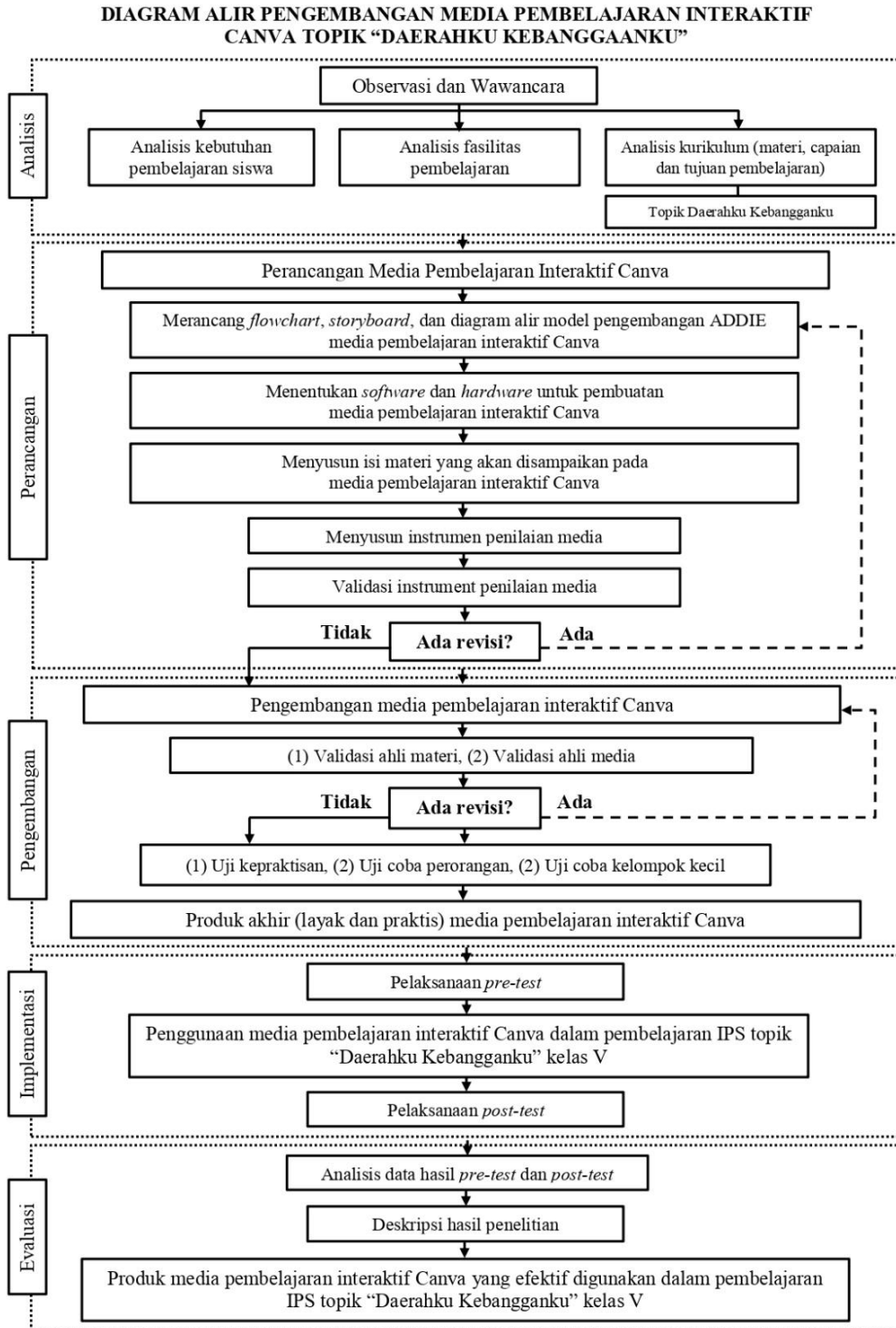


LAMPIRAN

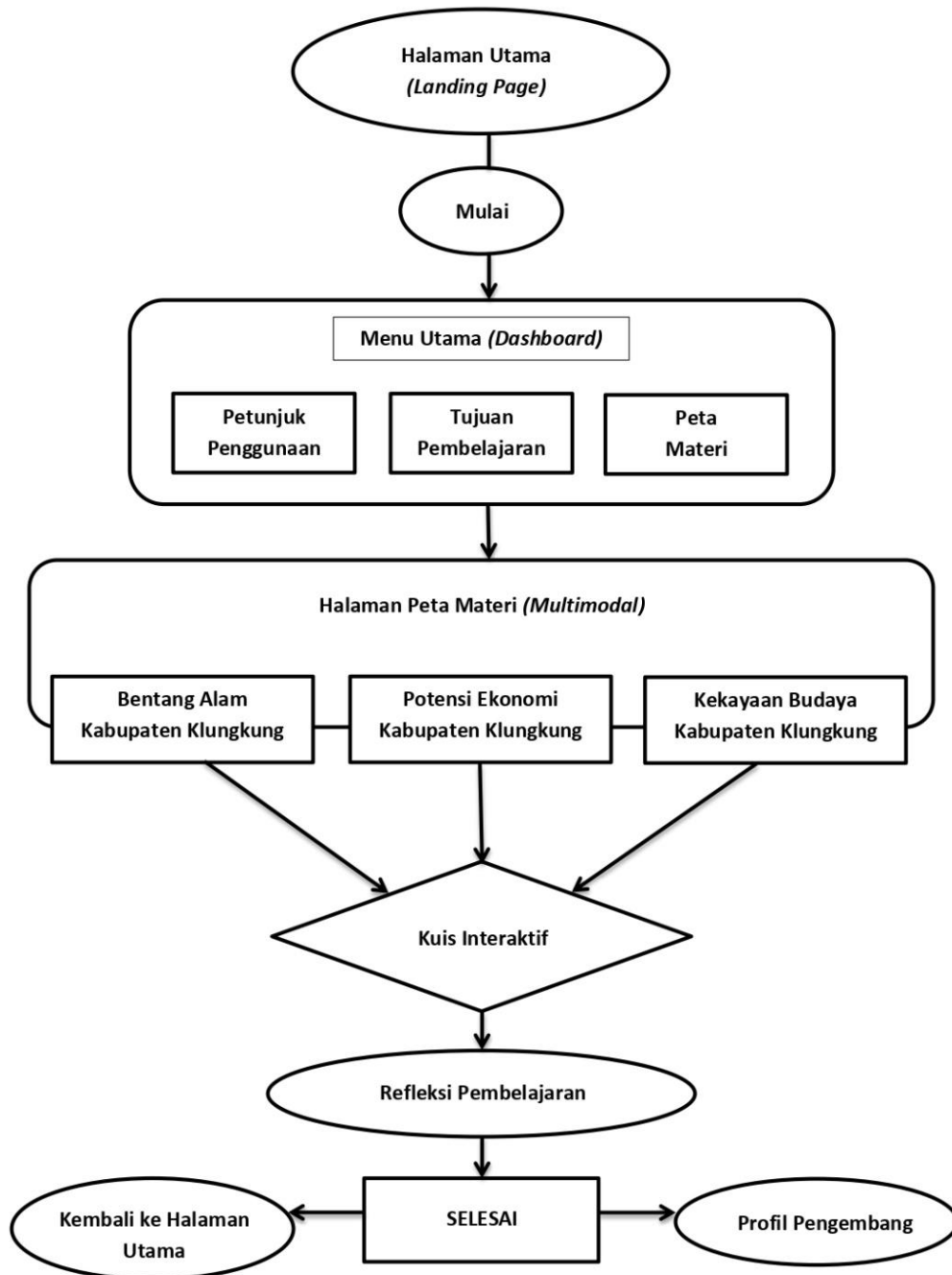
Lampiran 1. Diagram Alir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva



Gambar 1
Diagram Alir ADDIE

Lampiran 2. *Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif Canva

FLOWCHART
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA
TOPIK “DAERAH KU KEBANGGAANKU”



Gambar 2
Flowchart

Lampiran 3. Storyboard Media Pembelajaran Inetraktif Canva

STORYBOARD
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA
TOPIK “DAERAH KU KEBANGGAANKU”

No	Nama Halaman	Visual / Layout	Konten Teks & Audio	Fitur Interaktif
1	Landing Page	Background foto ikonik Klungkung (Kertha Gosa) dengan efek <i>blur</i> .	Teks: "Daerahku Kebanggaanku - Media Belajar IPS Kelas V"	Tombol [MULAI] (Hyperlink ke Dashboard)
2	Dashboard (Menu Utama)	4 Ikon besar yang tertata rapi: Panduan, CP/TP, Materi, Evaluasi.	Teks: "Pilih menu untuk memulai petualanganmu!"	Ikon interaktif (Klik menuju halaman masing-masing)
3	Petunjuk Penggunaan	Infografis simbol navigasi (Home, Next, Back, Sound).	Teks: Penjelasan fungsi setiap tombol di dalam media.	Tombol [KEMBALI] ke Dashboard.
4	Capaian & Tujuan (CP/TP)	Layout bersih dengan poin-poin teks.	Teks: Capaian Kurikulum Merdeka topik "Daerahku Kebanggaanku".	Tombol [LANJUT]
5	Peta Materi (Sub-Menu)	3 Kartu Materi: 1. Bentang Alam, 2. Budaya, 3. Ekonomi Lokal.	Teks: "Eksplorasi Kekayaan Klungkung"	Klik kartu untuk masuk ke sub-materi.
6	Materi 1: Bentang Alam	Peta interaktif Klungkung. Muncul pin-pin lokasi.	Teks: Karakteristik wilayah (Pantai, Sawah, Bukit).	Klik pin muncul Video Singkat kondisi geografis.

7	Materi 2: Kekayaan Budaya	Galeri foto (Slide). Foto Kertha Gosa, Tenun Endek, Tari-tarian.	Teks: Deskripsi singkat sejarah dan makna setiap budaya.	Tombol [PLAY] Audio Gamelan Klungkung.
8	Materi 3: Potensi Ekonomi	Gambar kuliner (Sate Lilit, Serombotan) dan objek wisata.	Teks: Hubungan alam/budaya dengan ekonomi masyarakat.	Fitur <i>Drag & Drop</i> sederhana (menyusun gambar).
9	Kuis Interaktif	Layout soal pilihan ganda yang ceria.	Teks: "Manakah di bawah ini kuliner khas dari Klungkung?"	Klik Jawaban.
10	Feedback Kuis	Pop-up: Karakter tersenyum (Benar) atau Karakter berpikir (Salah).	Teks: "Hebat!" atau "Ayo baca lagi materinya di halaman 6!"	Tombol [COBA LAGI] atau [LANJUT] .
11	Penutup	Foto bersama atau ilustrasi siswa bangga.	Teks: "Aku Bangga Menjadi Anak Klungkung! Sampai Jumpa."	Tombol [LANJUT] .
12	Profil Pengembang	Foto profil pengembang	Teks: "Deskripsi biodata pengembang media"	Tombol [KEMBALI KE LANDING PAGE] .

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi 1

**INSTRUMEN VALIDITAS ISI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA (*STUDENT ENGAGEMENT*) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN**

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin
Peneliti : Ni Kadek Trisna Putri Utami

No.	Pernyataan	Relevansi			
		SR	R	KR	TR
A. Kualitas Isi / Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar IPS kelas V.		v		
2	Isi materi disajikan berdasarkan konsep, teori, dan fakta yang benar secara ilmiah.		v		
3	Kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa sekolah dasar.		v		
4	Contoh, gambar, dan ilustrasi yang digunakan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan daerah siswa.	v			
B. Keselarasan Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
5	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, terukur, dan sesuai dengan kurikulum.			v	
6	Materi dan aktivitas dalam media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS.	v			
7	Penilaian atau tugas yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.	v			
8	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban atau tindakan siswa.	v			
9	Umpan balik yang diberikan membantu siswa memperbaiki dan memperdalam pemahaman konsep IPS.		v		
10	Media memberikan saran atau arahan setelah siswa menyelesaikan aktivitas pembelajaran.			v	
D. Motivasi (<i>Motivation</i>)					
11	Media menimbulkan ketertarikan dan semangat belajar siswa terhadap materi IPS.	v			
12	Elemen interaktif seperti permainan, kuis, atau animasi dalam media meningkatkan motivasi belajar	v			

No.	Pernyataan	Relevansi			
		SR	R	KR	TR
	siswa.				
13	Siswa merasa senang dan tertantang untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran melalui media.		v		
14	Materi dalam media menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran IPS.	v			

A. Komentar dan Saran:

Layak digunakan dengan catatan agar dibuat lengkap

Singaraja, 4 Desember 2025

Validator,



Prof. Dr. Drs. I Putu Sriartha, M.S.
NIP. 196110201988031002)

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi 2


R = Relevan (R)
 KR = Kurang Relevan (KR)
 TR = Tidak Relevan (TR)

Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Pernyataan	Relevansi			
		SR	R	KR	TR
A. Kualitas Isi / Materi (Content Quality)					
1	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar IPS kelas V.	✓			
2	Isi materi disajikan berdasarkan konsep, teori, dan fakta yang benar secara ilmiah.	✓			
3	Kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa sekolah dasar.	✓			
4	Contoh, gambar, dan ilustrasi yang digunakan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan daerah siswa.	✓			
B. Keselarasan Tujuan Pembelajaran (Learning Goal Alignment)					
5	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, terukur, dan sesuai dengan kurikulum.		✓		
6	Materi dan aktivitas dalam media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS.		✓		
7	Penilaian atau tugas yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.	✓			
8	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban atau tindakan siswa.	✓			
9	Umpan balik yang diberikan membantu siswa memperbaiki dan memperdalam pemahaman konsep IPS.	✓			
10	Media memberikan saran atau arahan setelah siswa menyelesaikan aktivitas pembelajaran.	✓			
D. Motivasi (Motivation)					
11	Media menimbulkan ketertarikan dan semangat belajar siswa terhadap materi IPS.	✓			
12	Elemen interaktif seperti permainan, kuis, atau animasi dalam media meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓			
13	Siswa merasa senang dan tertantang untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran melalui media.	✓			
14	Materi dalam media menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran IPS.	✓			

F. Komentar dan Saran:

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja,
Validator,

(I. W. Rahmawan)
NIP. 19670221995081002

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media 1

**INSTRUMEN VALIDITAS ISI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA (*STUDENT ENGAGEMENT*) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN**

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin
Peneliti : Ni Kadek Trisna Putri Utami

No.	Pernyataan	Relevansi			
		SR	R	KR	TR
A. Kualitas Isi / Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar IPS kelas V.		v		
2	Isi materi disajikan berdasarkan konsep, teori, dan fakta yang benar secara ilmiah.		v		
3	Kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa sekolah dasar.		v		
4	Contoh, gambar, dan ilustrasi yang digunakan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan daerah siswa.	v			
B. Keselarasan Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
5	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, terukur, dan sesuai dengan kurikulum.			v	
6	Materi dan aktivitas dalam media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS.	v			
7	Penilaian atau tugas yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.	v			
8	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban atau tindakan siswa.	v			
9	Umpan balik yang diberikan membantu siswa memperbaiki dan memperdalam pemahaman konsep IPS.		v		
10	Media memberikan saran atau arahan setelah siswa menyelesaikan aktivitas pembelajaran.			v	
D. Motivasi (<i>Motivation</i>)					
11	Media menimbulkan ketertarikan dan semangat belajar siswa terhadap materi IPS.	v			
12	Elemen interaktif seperti permainan, kuis, atau animasi dalam media meningkatkan motivasi belajar	v			

No.	Pernyataan	Relevansi			
		SR	R	KR	TR
	siswa.				
13	Siswa merasa senang dan tertantang untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran melalui media.		v		
14	Materi dalam media menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran IPS.	v			

A. Komentar dan Saran:

Layak digunakan dengan catatan agar dibuat lengkap

Singaraja, 4 Desember 2025

Validator,



Prof. Dr. Drs. I Putu Sriartha, M.S.

NIP. 196110201988031002

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media 2

Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Pernyataan	Relevansi			
		SR	R	KR	TR
A. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Teks pada media memiliki ukuran, warna, dan jenis huruf yang mudah dibaca.	✓			
2	Gambar atau ilustrasi dalam media jelas, menarik, dan relevan dengan materi IPS.		✓		
3	Tampilan media memiliki keseragaman desain warna, font, dan tata letak di seluruh bagian.	✓			
4	Penggunaan ikon, tombol, dan elemen visual konsisten serta mudah dikenali.	↑			
5	Unsur teks, gambar, suara, dan animasi disajikan secara terpadu untuk memperjelas informasi.				
6	Penggunaan multimedia tidak berlebihan dan mendukung fokus belajar siswa.				
B. Kegunaan (<i>Usability</i>)					
7	Navigasi media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	✓			
8	Tombol dan menu berfungsi dengan baik serta mudah ditemukan pengguna.	✓			
9	Petunjuk penggunaan media ditampilkan secara jelas, sederhana, dan mudah dipahami.		✓		
10	Langkah-langkah penggunaan media disusun secara sistematis dan logis.	✓			
C. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
11	Media dapat diakses di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone.		✓		
12	Tampilan media menyesuaikan ukuran layar tanpa menurunkan kualitas tampilan.	✓			
13	Media dapat digunakan oleh peserta didik dengan karakteristik yang beragam.	✓			
14	Tampilan media memperhatikan kemudahan akses bagi pengguna dengan keterbatasan tertentu (warna, teks, audio).	✓			
15	Media dapat digunakan kembali untuk topik atau kelas lain dengan sedikit penyesuaian.	✓			
16	Konten media bersifat fleksibel dan dapat diterapkan di berbagai konteks pembelajaran.		✓		
17	Media mudah dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran baru.	✓			

No.	Pernyataan	Relevansi			
		SR	R	KR	TR
18	Elemen media (teks, gambar, suara) dapat diperbarui tanpa mengubah struktur utama media.	✓			
E. Kepatuhan Standar (Standards Compliance)					
19	Media menggunakan format dan fitur yang sesuai dengan standar interoperabilitas (misalnya SCORM).		✓		
20	Media dapat dijalankan dengan baik di berbagai platform pembelajaran digital.		✓		
21	Media berfungsi tanpa error, gangguan, atau crash selama digunakan.		✓		
22	Proses pemuatan (loading) media cepat dan stabil saat dioperasikan.	✓			

F. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Validator,



.....

NIP. 1962-02-17053051002

Lampiran 8. Hasil Uji Kepraktisan Guru

**KUESIONER PENILAIAN KEPRAKTISAN MEDIA OLEH GURU
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA (*STUDENT ENGAGEMENT*) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN**

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin
Peneliti : Ni Kadek Trisna Putri Utami
Responden : Guru Kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin

A. Identitas Responden

Nama : I Kadek Hendra Dwi Saputra, S.Pd.
Jabatan : Guru Kelas

B. Butir Instrumen

Petunjuk Pengisian:

Bapak/Ibu guru dimohon memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan tingkat kesetujuan berikut:

- 5 = Sangat Sesuai (SS)
- 4 = Sesuai (S)
- 3 = Kurang Sesuai (KS)
- 2 = Tidak Sesuai (TS)
- 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)

Instrumen Penilaian Kepraktisan Media oleh Guru

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
A. Multiple Means of Representation						
1	Materi yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh guru dan siswa	✓				
2	Informasi dan tampilan media disusun secara jelas, sistematis, dan sesuai urutan pembelajaran.	✓				
3	Media dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone.	✓				
4	Kombinasi teks, gambar, dan audio dalam	✓				


No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
	media membantu memperjelas konsep IPS yang diajarkan.					
B. Multiple Means of Action and Expression						
5	Media mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan tambahan.		✓			
6	Panduan penggunaan media disajikan secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami.	✓				
7	Penggunaan media membantu guru menjelaskan materi IPS dengan lebih efisien dan menarik.		✓			
8	Tombol, menu, dan fitur dalam media berfungsi dengan baik serta mudah dioperasikan oleh pengguna.	✓				
C. Multiple Means of Engagement						
9	Media membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS.		✓			
10	Media mendorong siswa untuk aktif berinteraksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11	Media dapat digunakan dalam berbagai kondisi kelas tanpa menimbulkan kendala teknis maupun pedagogis.	✓				
12	Penggunaan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.	✓				

A. Komentar dan Saran:

Sudah dapat digunakan dengan baik

Semarang, 1 Desember 2025

Guru Kelas V,



(I Kadek Hendra Dwi Saputra, S.Pd.)

Lampiran 9. Hasil Uji Perorangan (Siswa dengan Kemampuan Tinggi)

KUESIONER PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA (*STUDENT ENGAGEMENT*) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN
(UJI COBA PERORANGAN)

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin
 Peneliti : Ni Kadek Trisna Putri Utami
 Responden : Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin

A. Identitas Responden
 Nama : Tommy Michael Angelo
 Kelas : SB
 No. Urut : 20

B. Butir Instrumen

Petunjuk Pengisian:
 Dimohon memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan tingkat kesetujuan berikut:
 5 = Sangat Sesuai (SS)
 4 = Sesuai (S)
 3 = Kurang Sesuai (KS)
 2 = Tidak Sesuai (TS)
 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)

Instrumen Penilaian Penggunaan Media oleh Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
A. Multiple Means of Representation						
1	Materi yang disajikan dalam media mudah saya pahami.	✓				
2	Informasi dan tampilan media disusun secara jelas, menarik, dan mudah diikuti.	✓				
3	Media dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone.	✓				
4	Kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi	✓				

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
	dalam media membantu saya memahami pelajaran IPS.					
B. Multiple Means of Action and Expression						
5	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah tanpa bantuan guru.		✓			
6	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami.	✓				
7	Tombol dan menu dalam media berfungsi dengan baik serta mudah digunakan.		✓			
8	Media memberi kesempatan bagi saya untuk mencoba, menjawab, dan berinteraksi langsung saat belajar.		✓			
C. Multiple Means of Engagement						
9	Media membuat saya lebih semangat dan termotivasi untuk belajar IPS.		✓			
10	Media mendorong saya untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11	Media dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar di kelas.	✓				
12	Media membuat proses belajar menjadi lebih seru, menarik, dan menyenangkan.	✓				

Semarang, 3 Desember 2025

Siswa,



Tommy Michael Amelo

Lampiran 10. Hasil Uji Perorangan (Siswa dengan Kemampuan Sedang)

KUESIONER PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA (*STUDENT ENGAGEMENT*) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN
(UJI COBA PERORANGAN)

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin
 Peneliti : Ni Kadek Trisna Putri Utami
 Responden : Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin

A. Identitas Responden
 Nama : Cokorda Istri. Agung Dewiari Ananda Purila
 Kelas : V.5.B
 No. Urut : 1

B. Butir Instrumen

Petunjuk Pengisian:
 Dimohon memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan tingkat kesetujuan berikut:
 5 = Sangat Sesuai (SS)
 4 = Sesuai (S)
 3 = Kurang Sesuai (KS)
 2 = Tidak Sesuai (TS)
 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)

Instrumen Penilaian Penggunaan Media oleh Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
A. Multiple Means of Representation						
1	Materi yang disajikan dalam media mudah saya pahami.	✓				
2	Informasi dan tampilan media disusun secara jelas, menarik, dan mudah diikuti.	✓				
3	Media dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone.	✓				
4	Kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi	✓				

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
	dalam media membantu saya memahami pelajaran IPS.					
B. Multiple Means of Action and Expression						
5	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah tanpa bantuan guru.		✓			
6	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami.	✓				
7	Tombol dan menu dalam media berfungsi dengan baik serta mudah digunakan.		✓			
8	Media memberi kesempatan bagi saya untuk mencoba, menjawab, dan berinteraksi langsung saat belajar.		✓			
C. Multiple Means of Engagement						
9	Media membuat saya lebih semangat dan termotivasi untuk belajar IPS.		✓			
10	Media mendorong saya untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11	Media dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar di kelas.	✓				
12	Media membuat proses belajar menjadi lebih seru, menarik, dan menyenangkan.	✓				

Semarapura, 3 Desember 2025

Siswa,

Via

Cofork istri agung belviah amanda surika

Lampiran 11. Hasil Uji Kelompok Kecil (Kelompok Siswa dengan Kemampuan Tinggi)

**KUESIONER PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA (*STUDENT ENGAGEMENT*) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin

Peneliti : Ni Kadek Trisna Putri Utami

Responden : Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin

A. Identitas Responden

Nama : Tommy Michael Angelo

Kelas : 5B

No. Urut : 20

B. Butir Instrumen

Petunjuk Pengisian:
Dimohon memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan tingkat kesetujuan berikut:

5 = Sangat Sesuai (SS)
4 = Sesuai (S)
3 = Kurang Sesuai (KS)
2 = Tidak Sesuai (TS)
1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)

Instrumen Penilaian Penggunaan Media oleh Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
A. Multiple Means of Representation						
1	Materi yang disajikan dalam media mudah saya pahami.	✓				
2	Informasi dan tampilan media disusun secara jelas, menarik, dan mudah diikuti.		✓			
3	Media dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone.	✓				
4	Kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi	✓				

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
	dalam media membantu saya memahami pelajaran IPS.					
B. Multiple Means of Action and Expression						
5	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah tanpa bantuan guru.		✓			
6	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami.		✓			
7	Tombol dan menu dalam media berfungsi dengan baik serta mudah digunakan.		✓			
8	Media memberi kesempatan bagi saya untuk mencoba, menjawab, dan berinteraksi langsung saat belajar.	✓				
C. Multiple Means of Engagement						
9	Media membuat saya lebih semangat dan termotivasi untuk belajar IPS.		✓			
10	Media mendorong saya untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11	Media dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar di kelas.		✓			
12	Media membuat proses belajar menjadi lebih seru, menarik, dan menyenangkan.	✓				

Semarang, 3 Desember 2025

Siswa,

Tol

Tommy Michael angelo

Lampiran 12. Hasil Uji Kelompok Kecil (Kelompok Siswa dengan Kemampuan Sedang)

KUESIONER PENILAIAN PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA (*STUDENT ENGAGEMENT*) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin
 Peneliti : Ni Kadek Trisna Putri Utami
 Responden : Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin

A. Identitas Responden
 Nama : *Cokorda Itha Agung Delviani Ananda Susila*
 Kelas : *VB*
 No. Urut : *1*

B. Butir Instrumen

Petunjuk Pengisian:
 Dimohon memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan tingkat kesetujuan berikut:
 5 = Sangat Sesuai (SS)
 4 = Sesuai (S)
 3 = Kurang Sesuai (KS)
 2 = Tidak Sesuai (TS)
 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)

Instrumen Penilaian Penggunaan Media oleh Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
A. Multiple Means of Representation						
1	Materi yang disajikan dalam media mudah saya pahami.	✓				
2	Informasi dan tampilan media disusun secara jelas, menarik, dan mudah diikuti.	✓				
3	Media dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone.	✓				
4	Kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi	✓				

No.	Pernyataan	Skor				
		5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
	dalam media membantu saya memahami pelajaran IPS.					
B. Multiple Means of Action and Expression						
5	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah tanpa bantuan guru.		✓			
6	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami.	✓				
7	Tombol dan menu dalam media berfungsi dengan baik serta mudah digunakan.		✓			
8	Media memberi kesempatan bagi saya untuk mencoba, menjawab, dan berinteraksi langsung saat belajar.		✓			
C. Multiple Means of Engagement						
9	Media membuat saya lebih semangat dan termotivasi untuk belajar IPS.		✓			
10	Media mendorong saya untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11	Media dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar di kelas.	✓				
12	Media membuat proses belajar menjadi lebih seru, menarik, dan menyenangkan.	✓				

Semarang, 3 Desember 2025

Siswa,

Viara

cokorda ifri ayung delriani ananda susila



PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG
DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KORWIL DISDIKPOR KECAMATAN KLUNGKUNG
SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN

TERAKREDITASI "A", SK BANSIM No: 969/BAN-SM/SK/2019
Jalan Gajah Mada 48 Semarapura Klungkung Bali
Telepon : 0366 – 23617 E-mail :Sdn 1 spk@mail.Com
Homepage :http://sdn_1_spk.blogspot.com



MODUL AJAR
KELAS V SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2025/2026
SD NEGERI 1 SEMARAPURA KANGIN

A. INFORMASI UMUM

1. IDENTITAS MODUL

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Semarapura Kangin
Fase / Kelas	: C / V (Lima)
Semester	: 1 (Satu)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Topik Pembelajaran	: Daerahku Kebanggaanku
Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan (6 JP x 35 menit)
Nama Penyusun	: Ni Kadek Trisna Putri Utami, S.Pd.
Tahun Pelajaran	: 2025/2026

2. KOMPETENSI AWAL

Sebelum mempelajari materi ini, diharapkan peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar mengenai identitas Kabupaten Klungkung beserta beberapa ikon terkenal yang ada di Kabupaten Klungkung.

3. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dimensi profil lulusan yang hendak dicapai dalam modul ajar ini adalah keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, dan komunikasi.

4. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana : *Tablet, handphone*, papan tulis, dan media pembelajaran interaktif berbasis Canva (Topik: Daerahku Kebanggaanku) mendukung.
- Prasarana : Buku Guru dan Buku Siswa IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka, konten digital yang terintegrasi di dalam media

Canva, kuis interaktif (butir pertanyaan) yang tertanam (*embedded*) langsung di dalam media Canva.

5. TARGET PESERTA DIDIK

- a) Peserta didik reguler/tipikal: Mampu mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran mengenai karakteristik daerah Klungkung menggunakan media interaktif Canva serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.
- b) Peserta didik dengan kesulitan belajar: Diberikan pendampingan tambahan dan instruksi yang lebih sederhana dalam mengoperasikan fitur navigasi Canva untuk membantu memahami materi bentang alam dan budaya daerah.
- c) Peserta didik dengan pencapaian tinggi: Diberikan tantangan tambahan seperti menganalisis solusi pelestarian ikon daerah (seperti Kertha Gosa) atau mempresentasikan potensi wisata Klungkung dengan fitur desain kreatif di Canva.

6. PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

- a) Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Mendalam
- b) Metode Pembelajaran : tanya jawab, diskusi, penugasan

B. KOMPONEN INTI

1. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu mengenal letak dan kondisi geografis daerahnya, mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di wilayahnya sebagai bagian dari kebhinekaan nasional, serta mengidentifikasi berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar untuk menumbuhkan rasa bangga terhadap daerahnya.

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 4) Melalui aktivitas eksplorasi fitur peta digital interaktif pada media Canva, siswa secara aktif mampu menganalisis letak geografis dan batas-batas wilayah Kabupaten Klungkung dengan tepat.
- 5) Melalui tayangan video dan galeri foto interaktif di Canva, siswa mampu mengidentifikasi minimal tiga kearifan lokal Klungkung sebagai wujud rasa bangga terhadap kebhinekaan dan mampu merefleksikan nilai-nilai luhur tersebut dengan berpartisipasi aktif dalam fitur kuis reflektif di Canva.
- 6) Melalui eksplorasi *pop-up* informasi dan kuis Canva, siswa mampu mendeskripsikan ekonomi kreatif Klungkung serta mengaitkannya dengan potensi alam daerah dengan mandiri.

3. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan mempelajari materi tentang daerahku kebanggaanku, peserta didik diharapkan memahami bahwa kekayaan alam, keragaman budaya, dan kearifan lokal di Kabupaten Klungkung merupakan identitas berharga yang harus dijaga melalui sikap disiplin dan tanggung jawab. Melalui pemahaman ini, peserta didik

termotivasi untuk melestarikan warisan daerah serta menaati aturan adat dan sosial demi menjaga keharmonisan serta kelestarian lingkungan tempat tinggal mereka dalam kehidupan sehari-hari.

4. PERTANYAAN PEMANTIK

- a) Pernahkah kalian mengunjungi tempat bersejarah atau tempat wisata yang ada di Klungkung (seperti Kertha Gosa, Monumen Puputan, atau Pantai Kusamba)?
- b) Apa yang kalian rasakan saat melihat keindahan alam dan budaya yang kita miliki di Kabupaten Klungkung?
- c) Mengapa sebagai warga Klungkung kita harus bangga dan ikut bertanggung jawab menjaga kelestarian tempat-tempat tersebut?

5. PERSIAPAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Guru mempersiapkan bahan ajar, modul ajar, perangkat pendukung pembelajaran.

6. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN Ke- 1: Keajaiban Alam Klungkung (70 Menit)

1) Kegiatan Awal (10 Menit)

- Guru memulai pembelajaran dengan menampilkan sebuah gambar "Peta Teka-Teki" siluet peta Kabupaten Klungkung.
- Tanya jawab pemantik mengenai tempat wisata di Klungkung yang pernah dikunjungi.
- Orientasi Pembelajaran : Guru menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (50 Menit)

- Siswa mengamati video bentang alam Klungkung (Nusa Penida & Daratan) melalui media Canva.
- Kelompok mengeksplorasi peta interaktif di Canva untuk menemukan potensi alam unik (misal: Garam Kusamba).
- Analisis: Diskusi mendalam: "Mengapa profesi masyarakat di pesisir berbeda dengan di pegunungan?"

3) Penutup (10 Menit)

- Refleksi belajar dan kuis singkat di media interaktif Canva.

PERTEMUAN 2: Jejak Budaya dan Tradisi (70 Menit)

1) Kegiatan Awal (10 Menit)

- Guru Menampilkan gambar siluet Kertha Gosa di Canva untuk memancing memori siswa.
- Tanya jawab pemantik mengenai Kertha Gosa sebagai salah satu warisan budaya di Klungkung.
- Orientasi Pembelajaran : Guru menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (50 Menit)

- Siswa mengeksplorasi galeri budaya digital yang ada di media pembelajaran Canva

- Siswa dibagi ke dalam kelompok dan setiap kelompok diberikan "Misi Budaya", yakni mencari tahu sejarah singkat dan makna dari salah satu budaya dan tradisi lokal yang ada di slide Canva.
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil temuan mereka dengan gaya bercerita (*storytelling*).
- 3) Penutup (10 Menit)**
- Refleksi perasaan: "Apa budaya Klungkung yang paling membuatmu bangga?"

PERTEMUAN 3: Potensi Ekonomi dan Masa Depan Daerah (70 Menit)

1) Kegiatan Awal (10 Menit)

- Tanya jawab pemantik mengenai Kertha Gosa sebagai salah satu warisan budaya di Klungkung. Game "Pasar Virtual": Guru menampilkan gambar Serombotan dan Kain Endek. Bertanya: "Di mana kita bisa membeli ini? Siapa yang membuatnya?"
- Orientasi Pembelajaran : Guru menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (50 Menit)

- Guru menampilkan infografis tentang mata pencaharian masyarakat Klungkung (Petani rumput laut, pengrajin tenun, pemandu wisata) yang ada pada media Canva.
- Siswa mengeksplorasi galeri mata pencaharian masyarakat yang ada di media pembelajaran Canva secara mandiri.
- Guru mengajak siswa berpikir: "*Kenapa ya, orang di Nusa Penida menanam rumput laut, bukan menanam padi seperti di sawah?*" (Mengajak siswa memahami hubungan alam dan pekerjaan).
- Siswa diberikan lembar kerja singkat. Tugasnya adalah menjadi "Detektif".
- Siswa memperhatikan media Canva yang menampilkan gambar laut dan pantai. Guru memberikan pemantik terkait pekerjaan yang cocok jika kondisi alamnya demikian. Guru mengajukan pertanyaan "*Jika alam di depanmu adalah laut luas, apa pekerjaan yang cocok dilakukan warga di sana? Mengapa mereka tidak menjadi penambang pohon?*"
- Siswa menuliskan jawabannya sendiri dengan bahasa mereka yang lugas.
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil temuan mereka dengan gaya bercerita (*storytelling*).

3) Penutup (10 Menit)

- Siswa mengerjakan kuis yang ada di media interaktif Canva.
- Refleksi perasaan: "Bagian mana yang paling kamu sukai hari ini?"

7. ASESMEN

- a) Asesmen pada awal pembelajaran** : asesmen diagnostik berupa angket minat yang diisi pada awal semester untuk memetakan gaya belajar dan kebutuhan belajar.
- b) Asesmen pada proses pembelajaran** : asesmen formatif berupa kuis

yang ada pada media pembelajaran interaktif Canva.

- c) **Asesmen pada akhir pembelajaran** : asesmen individu berupa kuesioner penilaian diri (*Self-Assessment*)

8. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a) Bentuk kegiatan remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan ulang dengan bimbingan guru.

b) Bentuk kegiatan pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi. Kegiatan difokuskan untuk memperdalam, memperluas, dan mengembangkan pemahaman tentang keragaman budaya yang ada.

9. REFERENSI

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Siswa dan Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 1 Semarapura Kangin



A. A. Istri Inten Sukma Pratiwi, S.Pd. SD
NIP. 19860927 201001 2 038

Semarapura, 7 November 2025
Guru Kelas V



I Kadek Hendra Dwi Saputra, S.Pd.
NIP. -

Lampiran 14. Hasil *Pre-test* Siswa

No. Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Total
1	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	80
3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	68
4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	65
5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	82
6	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	76
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	70
8	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	69
9	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	85
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
12	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	78
13	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	66
14	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	81
15	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	77
16	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	73
17	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	84
18	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	79
19	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	68
20	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	80
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	71
22	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	82
23	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	75
24	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	76
25	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	78



Lampiran 15. Hasil *Post-test* Siswa

No. Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Total
1	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	110
2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	108
3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	115
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	105
5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	112
6	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	109
7	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	104
8	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	111
9	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	118
10	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	106
11	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	113
12	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	107
13	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	114
14	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	110
15	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	109
16	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	105
17	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	116
18	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	112
19	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	108
20	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	107
21	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	111
22	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	115
23	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	109
24	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	113
25	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	114



Lampiran 16. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian



Gambar 1
Penilaian Kepraktisan oleh Guru



Gambar 2
Uji Coba Perorangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva



Gambar 3
Uji Coba Kelompok Kecil Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva



Gambar 4
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva dalam Pembelajaran IPS



Gambar 5
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva oleh Siswa



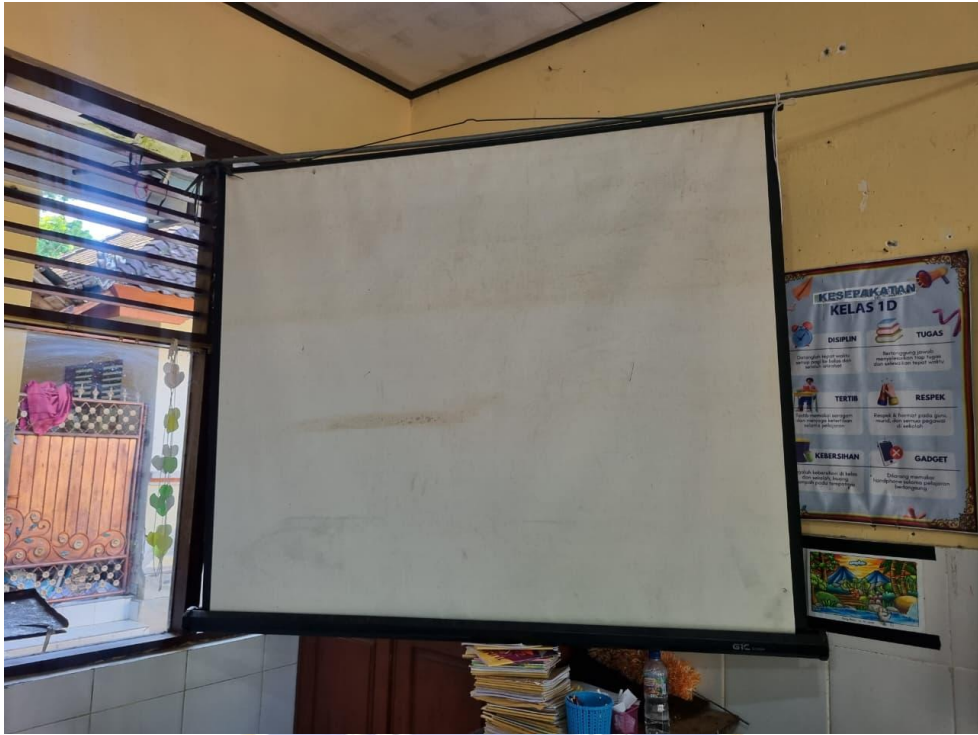
Gambar 6
Pengisian Kuesioner *Pre-test*



Gambar 7
Pengisian Kuesioner *Post-test*



Gambar 8
Protector Sekolah



Gambar 9
LCD Sekolah



Gambar 10
Laptop Sekolah

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Trisna Putri Utami, lahir di Klungkung pada tanggal 18 Novembar 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Gede Ariawan dan Ibu Ni Ketut Arwati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Puputan Gang XV, Nomor 4, Lingkungan Mergan, Kelurahan Semarapura Kelod Kangan, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 4 Tuban dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 2 Semarapura dan lulus pada tahun 2017. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 2 Semarapura dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha dan menyelesaikan studi pada tahun 2024. Pada semester akhir, penulis menyusun skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Video Kode Isyarat Tari Pendet Berbasis Cooperative Learning pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Tunarungu SLB Negeri 2 Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024”*. Selanjutnya, pada tahun 2024 penulis melanjutkan pendidikan Strata Dua (S2) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial, Program Pascasarjana di Universitas Pendidikan Ganesha. Hingga saat penulisan riwayat hidup ini, penulis masih aktif sebagai mahasiswa program magister (S2).