

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT PESERTA DIDIK PADA MATERI IPAS KELAS V

Yulia Fajar Dwi Cahyani¹, Arum Fatayan², Nurrohmatul Amaliyah³

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka Jakarta^{1,2,3}

e-mail: yuliafajardwicahyani@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi siklus air untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum optimal, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Untuk itu, dilakukan pengembangan media berbantuan Canva dengan pendekatan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan dirancang untuk memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas guna meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan persentase 95%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Uji kepraktisan menunjukkan hasil positif, dengan respons guru sebesar 93,73% dan respons peserta didik sebesar 94,65%, yang keduanya juga berada dalam kategori "sangat layak". Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, serta efektif dalam membantu guru menyampaikan materi dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi siklus air layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di SDN Duren Tiga 13. Selain itu, media ini juga memberikan peluang inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

Kata Kunci: *media pembelajaran, interaktif, Canva, siklus air, pembelajaran efektif*

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media assisted by Canva on the water cycle material for fifth grade elementary school students. The results of the initial analysis showed that the previous learning process was not optimal, especially in the use of interesting and effective learning media. For this reason, the development of Canva-assisted media was carried out with the ADDIE approach, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting media is designed to meet the criteria of validity, practicality, and effectiveness in order to improve the enthusiasm and learning outcomes of students. The results of the study showed that this media has a very high level of validity with a percentage of 95%, which is included in the "very feasible" category. The practicality test showed positive results, with a teacher response of 93.73% and a student response of 94.65%, both of which are also in the "very feasible" category. This media is considered easy to use, interesting, and effective in helping teachers deliver material and increasing student enthusiasm for learning. With these results, it can be concluded that interactive learning media assisted by Canva on the water cycle material is suitable for use as a learning aid at SDN Duren Tiga 13. In addition, this media also provides opportunities for innovation in the development of other interactive learning media to support more interesting and efficient learning.

Keywords: *learning media, interactive, Canva, water cycle, effective learning*

PENDAHULUAN

Pengembangan kurikulum pendidikan Sekolah Dasar yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran dinamakan dengan IPAS. Pada pembelajaran IPAS khususnya kelas V sekolah dasar IPA diajarkan dalam materi cahaya dan bunyi, ekosistem, serta magnet dan teknologi untuk kehidupan, sehingga dalam IPA sendiri mempelajari tentang alam, pastinya juga sesuai dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Sedangkan pada materi IPS mempelajari tentang bumi. Dari materi-materi yang terintegrasi dalam pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Sugih et al, 2023).

Globalisasi adalah proses di mana suatu gagasan muncul dan kemudian diadopsi oleh bangsa-bangsa lain, hingga akhirnya mencapai kesepakatan bersama dan menjadi pedoman global. Proses ini berlangsung melalui dua dimensi, yaitu ruang dan waktu. Globalisasi terjadi di semua aspek kehidupan seperti ideologi, politik, ekonomi, dan terutama dalam bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan faktor pendukung utama dalam globalisasi. Saat ini, teknologi tersebut berkembang pesat dan berbagai informasi dapat tersebar luas ke seluruh dunia. Oleh karena itu, globalisasi tidak dapat dihindari, terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karenanya guru harus siap menghadapi tantangan dengan professional karena perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Informasi yang begitu pesat di era globalisasi saat ini. Maka dari itu guru harus menguasai TPACK (*Technologi Pedagogical Content and Knowledge*) yang merupakan kerangka konseptual yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan yang membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Melalui pembelajaran guru harus mengemas sebuah proses yang nantinya menjadikan peserta didik menjadi semangat dalam belajar dengan memadukan unsur teknologi di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa fakta bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran, hal ini terlihat saat para peserta sebagian besar hanya memanfaatkan youtube dan itupun hanya menggunakan milik orang lain. Guru juga hanya mengandalkan buku pegangan dari pemerintah dan tidak terdapat refensi lain. Selain berdasarkan hasil observasi kelas yang di lakukan oleh kepala sekolah lebih memprihatinkan lagi masih ada guru yang mengajar hanya menggunakan media kovensional, di mana peserta didik hanya di minta membuka buku halaman sekian dan membacakannya secara bersama sama. Guru juga belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik, sehingga membuat peserta didik kurang memahami maksud dari materi yang diajarkan oleh guru terutama pada materi IPAS tentang gelombang bunyi dan cahaya. Hal tersebut diakibatkan karena tidak digunakannya media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga hal tersebut membuat semangat belajar peserta didik kelas V pada pelajaran IPAS menjadi kurang optimal dan membuat minat belajar terhadap pembelajaran IPAS menjadi kurang. Hal yang perlu dilakukan untuk membuat semangat belajar peserta didik menjadi optimal salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai media.

Salah satu pemanfaatan teknologi adalah melalui media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau sebagai penghubung antara guru dan siswa guna mencapai pemahaman bersama. Diharapkan, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa. Namun, menurut (Dafit et al., 2023) banyak sekolah masih kekurangan media pembelajaran baik dari segi jumlah maupun kualitas, sehingga perlu diupayakan adanya alat pembelajaran yang baik, lengkap, dan tepat agar siswa dapat dengan mudah menerima dan



menguasai pelajaran. Dengan kata lain, ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Faktanya, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Penelitian oleh (Novina, 2023) mengidentifikasi dua faktor utama penyebab kesulitan belajar IPA, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita-cita. Sementara faktor eksternal mencakup banyaknya istilah asing, materi yang terlalu padat, keharusan menghafal materi, dominasi guru dalam pembelajaran, lemahnya penguasaan materi oleh guru, terbatasnya media pembelajaran, kesulitan siswa dalam memahami materi tanpa media pembelajaran, serta metode pengajaran yang terlalu monoton. Faktor-faktor tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi IPA.

Pada pembelajaran IPAS terdapat media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya seperti media *spinning wheel* berbasis *unity* yang dibuat oleh (Hanafiah, 2023) dengan mendapat perolehan skor rerata 3,91 dan masuk dalam kategori sangat baik. Lalu media pembelajaran poster siklus air yang dibuat oleh (Novina, 2023) dengan mendapat skor validasi media sebesar 100%, skor validasi materi sebesar 94,4%, hasil uji luas sebesar 90% dan dari ketiga hasil skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dari media pembelajaran IPAS yang sebelumnya sudah dibuat, perlu adanya sebuah media pembelajaran yang baru untuk mengoptimalkan semangat belajar peserta didik salah satunya menggunakan media interaktif berbantuan canva. Melalui media canva dapat membuat pembelajaran interaktif yang memudahkan peserta didik belajar menggunakan *smartphone* atau laptop. Software ini memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk membuat media pembelajaran, tampilannya yang seperti *power point* memudahkan untuk digunakan oleh pemula. Pengembangan media interaktif berbantuan canva dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan pembelajaran ini peserta didik dapat belajar dan menemukan pengetahuan baru melalui kegiatan dan pengalaman yang berkaitan pada kehidupan sehari-hari sehingga ilmu yang diperoleh lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Terdapat penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan canva antara lain yaitu penelitian yang dilakukan (Marissa, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi guru”. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media canva layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar, dari penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media canva dapat mengembangkan dan meningkatkan kompetensi guru yang dampaknya adalah mengoptimalkan minat atau semangat belajar peserta didik.

Penelitian kedua yaitu dilakukan oleh (Imam, 2023) dengan judul “Pengembangan media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Kasimpulan penelitian ini adalah belajar siswa menjadi meningkat dan lebih efektif sesudah mempergunakan media pembelajaran berbantuan Canva dibandingkan hasil belajar siswa sebelum mempergunakan media belajar berbantuan Canva. Dalam media canva tersebut belum ada penjelasan dengan pembelajaran berupa video animasi dalam penyampaian materi. Maka pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media interaktif berbantuan canva pada pembelajaran IPAS dengan keterbaharuan yang akan dikembangkan berupa media interaktif berbantuan canva dalam menguatkan materi pelajaran dan pengembangan media interaktif yang lebih kontekstual disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Cahyadi, 2019; Murniyetti et al, 2016; Wulandari et al, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva yang bertujuan meningkatkan semangat belajar peserta didik pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di SDN Duren Tiga 13. Metode R&D dipilih karena memungkinkan proses pengembangan produk secara sistematis dengan mengacu pada kebutuhan pengguna, serta melalui validasi dan uji coba untuk memastikan efektivitasnya. Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang mencakup tahap-tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan media, implementasi di kelas, dan evaluasi hasil.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas dan angket kepada siswa untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran IPAS serta preferensi siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, tahap desain dilakukan dengan merancang media interaktif menggunakan Canva yang mencakup elemen visual menarik, animasi, dan fitur interaktif untuk materi IPAS sesuai kurikulum. Proses pengembangan dilanjutkan dengan pembuatan produk awal, yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan kelayakan konten dan kemudahan penggunaannya. Setelah produk dinyatakan valid, dilakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa untuk mengidentifikasi potensi perbaikan.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Duren Tiga 13 dengan melibatkan seluruh peserta didik sebagai subjek penelitian. Selama implementasi, data tentang semangat belajar siswa dikumpulkan melalui observasi kelas, angket, dan wawancara dengan guru untuk mengukur perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data tersebut dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva, sekaligus menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva

Hasil produk yang telah dirancang dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran IPAS materi siklus air untuk peserta didik kelas V SD. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam pembuatan media ini. Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yaitu model tersebut mudah untuk dijadikan acuan dalam pengembangan suatu produk. Tahapan pada model pengembangan ADDIE sistematis hingga adanya tahapan evaluasi formatif yang dapat dilakukan pada tiap tahapan sehingga pelaksanaan pengembangan dapat berjalan dengan maksimal. Model pengembangan ADDIE dapat memberikan kesempatan kepada pengembang untuk bekerja sama dengan para ahli sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang berkualitas.

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Developmen* (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran IPAS materi siklus air untuk peserta didik kelas V SD. Pengembangan penelitian ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dalam menguji kevalidan, kelayakan, dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran IPAS materi siklus air untuk peserta didik kelas V SD, melalui pengembangan media pembelajaran berupa perangkat bahan ajar, LKPD, hingga

evaluasi yang dapat diakses melalui gawai. Dikarenakan keterbatasan waktu dan pembatasan penelitian, peneliti hanya menerapkan kevalidan, kelayakan, dan kepraktisan produk kepada dua ahli media dan materi, 2 guru, dan 20 peserta didik kelas V SD.

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Permasalahan yang ditemukan di SDN melalui studi lapangan yang disampaikan oleh guru selaku narasumber dalam kegiatan wawancara menyatakan bahwa berdasarkan analisis kebutuhan guru dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran belum maksimal dengan diberlakukannya kurikulum yang saat ini sedang berjalan yaitu kurikulum merdeka hal ini menyebabkan ketidak optimalan dalam mengaktifkan semangat belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara juga ditemukan fakta bahwa kebanyakan peserta didik masih kurang memahami materi mengenai siklus air jika hanya memperoleh pemahaman dari bahan bacaan berupa buku saja serta tidak menggunakan media yang menunjang materi tersebut. Hal ini tentu membuat semangat belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Narasumber berharap adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi siklus air dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi siklus air terlihat bahwa pada materi tersebut peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 53,50. Dari analisis kebutuhan peserta didik maka perlu adanya peningkatan semangat belajar yang nantinya dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi siklus air kelas V Sekolah Dasar, dengan memanfaatkan media canva guru dapat memperdalam pemahaman peserta didik dan mampu mengoptimalkan semangat belajar pada materi siklus air.

Pada analisis kebutuhan peneliti akan menguji kevalidan, kelayakan, dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi siklus air kelas V Sekolah Dasar, tahap selanjutnya dilakukan pengumpulan data dan informasi lebih lanjut mengenai produk yang dikembangkan supaya sesuai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik pembelajaran di SDN Duren Tiga 13.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Data awal instrumen penilaian yang telah dilaksanakan pada tahap analisis terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar, peneliti memulai tahap perancangan pengembangan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik dimulai dengan medesain dengan menyusun instrumen penelitian kualitas media pembelajaran yang akan divalidasi oleh ahli media dan materi serta angket respon untuk melihat kemenarikan media pembelajaran yang akan diisi oleh peserta didik. Pada tahap desain peneliti juga melakukan perancangan produk berupa rancangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva. Dalam tahapan ini peneliti juga menyusun materi untuk menentukan teks yang nanti akan menjadi bahan pembelajaran bagi peserta didik.

a. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan penyusunan instrumen untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran, yang akan diisi oleh validator ahli, dan menghasilkan angket respon mengenai daya tarik media pembelajaran untuk diisi oleh peserta didik. Selanjutnya, peneliti juga melakukan perancangan produk berupa desain menggunakan aplikasi canva. Adapun desain produk media pembelajaran interaktif berbantuan canva yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Desain Materi Pembelajaran Siklus Air

3) Development

Setelah media pembelajaran selesai dirancang kemudian peneliti melakukan pencetakan produk media yang telah didesain sebelumnya, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh dari hasil validasi berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang telah diisi oleh validator, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran oleh para validator.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media berdasarkan indikator yang telah dinilai diperoleh hasil dengan persentase 95%, sehingga media pembelajaran interaktif berbantuan canva dinyatakan valid dengan kriteria sangat layak dengan perbaikan saran dan revisi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi berdasarkan indikator yang telah dinilai diperoleh hasil dengan persentase 92,5%, sehingga materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbantuan canva dinyatakan valid dengan kriteria sangat layak.

4) Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap selanjutnya adalah pengimplementasian kepada peserta didik yang merupakan langkah untuk menerapkan produk pengembangan penelitian yang telah dibuat. Artinya segala yang telah dibuat yaitu media interaktif berbantuan canva diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar pada materi siklus air dengan peran dan fungsinya sebagai media pembelajaran

5) Uji Kelayakan

a. Hasil Penilaian Kepraktisan Respon Guru

Hasil angket kepraktisan respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi siklus air kelas V Sekolah Dasar yang dilakukan oleh 2 guru sebagai responden terdapat 2 indikator dengan 16 pernyataan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Respon Guru

Aspek	Responden 1	Responden 2	Kriteria
Materi	32	28	Sangat layak
Kemudahan	30	30	Sangat layak
Jumlah Skor	62	58	Sangat layak
Presentase	96,87%	90,6%	Sangat Layak
Rerata	93,73		Sangat Layak

Berdasarkan hasil respon guru melalui angket terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi siklus kelas V Sekolah Dasar menunjukkan pada rata-rata presentase 93,73% dengan kriteria praktis dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Penilaian Kepraktisan Respon Peserta Didik

Hasil angket kepraktisan respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan canva di Kelas V Sekolah Dasar pada materi siklus air diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Respon Peserta Didik

Variabel	Item	Frekuensi				Total
		1	2	3	4	
Tampilan	1			4	16	76
	2			3	17	77
	3		1	3	16	75
	4			2	18	78
Materi	5			2	18	78
	6			5	15	75
	7			4	16	76
	8			3	17	77
Pembelajaran	9			2	18	78
	10			2	18	78
Kemudahan	11			2	18	78
	12			3	17	77
Jumlah	923					
Presentase	923/960 x100 = 96,14%					

Dari tabel di atas diketahui bahwa sebagian besar responden memilih sangat setuju dengan skor 4 pada variabel kelayakan, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan canva yang diajarkan sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, sehingga media pembelajaran interaktif berbantuan canva dinyatakan praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

6) Tahap Evaluasi

Analisis data akhir dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan serta efektivitas secara sederhana dari produk yang dikembangkan. Analisis data akhir pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berupa nilai yang diperoleh dari hasil penilaian semangat belajar peserta didik. Analisis hasil penilaian semangat belajar peserta didik yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan canva dalam proses pembelajaran IPA pada materi siklus air. Maka dalam penelitian ini akan digunakan pengolahan data deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis pada variabel semangat belajar peserta didik yang memiliki semangat belajar rendah sebanyak 2 peserta didik, semangat belajar sedang sebanyak 7 peserta didik dan semangat belajar tinggi sebanyak 11 peserta didik. Hal ini dapat diartikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan canva sudah cukup baik dalam mengoptimalkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA khususnya.

Jika dilihat dari nilai kepraktisannya diperoleh presentase 90,3% menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan canva berada pada kategori sangat



praktis dan mudah untuk digunakan oleh peserta didik kelas V Sekolah Dasar untuk pembelajaran pada materi siklus air.

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbantuan canva merupakan sebuah media pembelajaran baik berupa permainan edukatif, berupa quiz, infografis dan lainnya yang tersedia di dalam fitur canva yang didesain sedemikian rupa dengan materi yang hendak diajarkan khususnya pada materi siklus air di mana berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva sebagai upaya mengoptimalkan semangat belajar peserta didik kelas V sekolah Dasar pada materi siklus air diperoleh hasil analisis dan data mengenai karakteristik media pembelajaran interaktif berbantuan canva yang sesuai, layak, dan praktis melalui kegiatan wawancara pada analisis kebutuhan kurikulum yang saat ini sedang digunakan adalah kurikulum merdeka belajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dapat terlihat bahwa kurikulum yang digunakan sudah mengacu pada tujuan pembelajaran namun belum optimal dalam melakukan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif, belum kreatif dalam pengembangan materi dan media pembelajaran, serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pada proses pembelajaran. Guru mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dan juga peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Randy & Cholifah, 2023).

1. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva

Uji validasi ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi yang dilakukan untuk membuktikan analisis kevalidan dan kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbantuan canva. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Uji Validasi Media

Uji validasi media dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbantuan canva. Uji validasi media ini melibatkan satu ahli media. Instrumen yang digunakan dalam uji validasi menggunakan angket dengan skala *likert* dengan skor 1-4. Berdasarkan hasil angket penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi siklus air untuk kelas V Sekolah Dasar menunjukkan pada kriteria layak untuk digunakan di lapangan dengan nilai presentase 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pewarnaan pada media sudah bagus serta kombinasi pada media yang menarik sehingga proporsi warna tidak mengganggu penglihatan peserta didik dalam belajar. Pemilihan huruf dan jenis serta ukuran sesuai dengan peserta didik sehingga mudah terbaca dan mudah dipahami. Pemilihan gambar yang sangat cocok dan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik antusias dalam menggunakan media pembelajaran. Desain media pembelajaran juga menarik serta orisinal sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik. Media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam pembelajaran IPA materi...dalam mencapai tujuan pembelajaran karena ini merupakan media yang murah dan bisa didesain sendiri oleh guru yang hendak menggunakan serta mudah diperoleh di lingkungan hanya membutuhkan jaringan internet saja. Media ini sangat bermanfaat untuk mengoptimalkan semangat belajar peserta didik. Karena fungsi media adalah memberikan kesan tersendiri bagi peserta didik dan mudah diingat serta sulit untuk diabaikan (Saski dan Sudarwanto, 2021).

Adapun beberapa manfaat dari media pembelajaran adalah menjelaskan materi serta memberikan informasi dalam menyampaikan ide dan gagasan serta menyampaikan pesan dari materi yang diajarkan tanpa menggunakan ceramah atau bahasa verbal. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan dorongan serta minat yang baru serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Hanafiah, Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA



2023; Annisa & Erwin, 2021). Berdasarkan pernyataan tersebut maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi...kelas V sekolah Dasar berdasarkan aspek tampilan desain pada media menunjukkan presentase 95% dan dinyatakan valid dengan kriteria sangat layak.

b. Uji Validasi Materi

Uji kelayakan materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan canva. Uji validasi melibatkan satu orang yang ahli dalam kaitanya dengan materi yang hendak digunakan dalam penelitian. Validasi menggunakan angket dengan skala *likert* 1-4. Hasil angket penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi...kelas V Sekolah Dasar berdasarkan aspek indikator kesesuaian dengan capaian pembelajaran, kesesuaian materi, kelengkapan materi, menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Materi yang diajarkan serta ditampilkan dalam media sesuai dengan buku serta kurikulum merdeka dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kejelasan dalam penyajian secara runut serta materi dikemas secara cukup di mana materi tidak terlalu banyak tulisan melainkan dilengkapi dengan gambar yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik (Hidayat & Firmantika, 2020).

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Masdul, 2018) mengenai materi belajar harus relevan dengan pencapaian standar belajar, konsisten dan tidak berubah dari waktu ke waktu sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik yang mempelajarinya, materi disampaikan secara berkecukupan artinya sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Penyajian materi yang terdapat dalam media interaktif berbantuan canva sangat menarik perhatian peserta didik karena terdapat banyak gambar di dalamnya. Pemilihan kata yang terdapat dalam media sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Kesesuaian materi yang terdapat dalam media pembelajaran dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran abgi peserta didik dan ketepatan pemberian umpan balik dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan aspek indikator kesesuaian dengan kurikulum dan capaian pembelajaran, kesuaian materi, kelengkapan materi diperoleh hasil dengan presentasi 92,5% dinyatakan valid dengan kriteria sangat layak.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva

Kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva dilakukan pada 2 responden guru dan 20 peserta didik kelas V Sekolah Dasar dengan hasil analisis sebagai berikut:

a. Uji Kepraktisan Respon Guru

Uji kepraktisan respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi...kelas V Sekolah Dasar yang dilakukan oleh dua orang guru sebagai responden dengan dua indikator yaitu materi dan kemudahan media pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa dari aspek materi yang tersedia dalam media pembelajaran relevan dengan capaian pembelajaran. Materi disajikan secara sistematis sehingga mempermudah guru dalam menyampikannya. Materi juga dikemas sesuai dengan karakteristik peserta didik dan sesuai dengan kebutuhannya. Gambar yang disajikan di dalam media mudah dijelaskan oleh guru kepada peserta didik serta teks yang terdapat di dalamnya terbaca dengan baik.

Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran interaktif berbantuan canva sangat nampak dari desain yang dibuat, fitur yang berada di dalam media sangat jelas sehingga mudah digunakan oleh guru ketika menjelaskan materi, serta media ini juga dapat digunakan secara berulang kali dan sangat membantu guru dalam mengajar karena media interaktif ini mudah



diakses di mana saja dan kapan saja saat dibutuhkan. Sehingga dengan adanya media interaktif berbantuan canva ini sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan media ini dianggap sangat praktis ketika digunakan (Prameswari & Susanti, 2021).

Beberapa komponen kepraktisan sebuah media pembelajaran di antaranya biaya, fleksibilitas media, keefektifan media, keefesienan media. Komponen tersebut merupakan hal yang juga perlu diperhatikan saat pemilihan media dalam proses pembelajaran (Sumiharsono dan Hisbiyatul, 2018). Kepraktisan sebuah media pembelajaran terdiri dari efisiensi berarti keberhasilan pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka pembelajaran dikatakan efektif, jika pencapaian tujuan pembelajaran media menggunakan media, waktu seminimal mungkin maka pembelajaran dikatakan efisiensi Media yang efektif dan efisiensi. Media yang dipilih dengan tepat dan sesuai dapat membentuk motivasi karena proses belajar dapat menjadi lebih fleksibel, sehingga peserta didik lebih mandiri dan merasa tanggung jawab untuk belajar (Anwari et al, 2020).

Berdasarkan angket kepraktisan respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva menunjukkan hasil dengan presentase 93,73% dan dengan kesimpulan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak.

b. Uji Kepraktisan respon Peserta Didik

Uji kepraktisan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva kelas V Sekolah Dasar dilakukan kepada 20 peserta didik sebagai responden dengan empat aspek yaitu tampilan media, materi, pembelajaran, serta kemudahan media dengan menggunakan angket yang berisi 12 pernyataan.

Hasil angket kepraktisan respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan media interaktif berbantuan canva berdasarkan apsek tampilan media diperoleh hasil desai media sangat menarik perhatian peserta didik, ilustrasi dalam media juga mudah untuk dipahami, kesesuaian huruf yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu peserta didik ketika membacanya. Dari aspek materi sangat jelas isi, kelengkapan materinya sesuai dengan buku, gambar yang disajikan dalam media sesuai dengan materi, bahasa yang digunakan dalam media juga bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak menimbulkan kebingungan. Materi yang diajarkan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dengan adanya media interaktif berbantuan canva ini mempermudah pembelajaran guru dalam penyampaian materi. Media ini juga sangat mudah digunakan dan dapat diakses di manapun dan kapanpun peserta didik berada (Saputra et al, 2022).

Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto & Karsono (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus bersifat praktis, fleksibel, dan tahan lama. Media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan, memiliki harga terjangkau, serta dapat bertahan lama dan digunakan secara berulang, mampu menambah wawasan baru bagi peserta didik. Selain itu, media tersebut juga memungkinkan penggunaan waktu yang efisien, sehingga menjadi salah satu pertimbangan utama dalam pemilihan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang memenuhi kriteria ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan angket kepraktisan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva menunjukkan hasil dengan presentase 94,65% dan dengan kesimpulan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi siklus air kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media ini valid, layak, Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA



praktis, dan efektif untuk membantu guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Analisis awal mengungkap bahwa pembelajaran sebelumnya belum optimal, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan Canva, dikembangkan media yang memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan melalui pendekatan ADDIE, yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan persentase 95% dalam kategori "sangat layak". Respon kepraktisan dari guru menghasilkan skor 93,73%, dan dari peserta didik mencapai 94,65%, yang keduanya juga masuk dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva ini layak dan praktis digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pada materi siklus air di SDN Duren Tiga 13, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyah, N. (2023). Development of technological, pedagogical and content knowledge based learning media. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 107–116. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34838>

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.

Anwari, T. et al. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada pemrograman dasar pascal. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 123–134.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Dafit, F. et al. (2023). Need analysis of ethnopedagogy-based thematic learning modules development for Grade V elementary. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 1–12.

Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran tembang macapat berbasis video interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). (Catatan: Rentang halaman tidak tersedia dalam informasi asli).

Hanafiah, P. A. (2023). Pengembangan media spinning wheel berbasis Unity pada pembelajaran IPAS. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 160–165. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76971>

Hidayat, I. W., & Firmantika, L. (2020). Learning media in the perspective of elementary school/madrasah ibtidaiyah teachers. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 12(2), 124–136. <https://doi.org/10.18326/mdr.v12i2.124-136>

Imam, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Economis and Education Journal*, 5(1). (Catatan: Rentang halaman tidak tersedia dalam informasi asli).

Marissa, M., & A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 10.

Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran learning communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.

Murniyetti, M. et al. (2016). Pola pelaksanaan pendidikan karakter terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/JPK.V6I2.12045>

Novina, K. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS materi bagian tubuh tumbuhan melalui penerapan model problem based learning berbantuan media realia pada peserta

Prameswari, J. Y., & Susanti, D. I. (2021). Inovasi pembelajaran pada mata pelajaran tematik di sekolah dasar Islam terpadu pada masa pandemi Covid-19. *Seminar Nasional “Potensi Budaya, Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya Untuk Pengembangan Pariwisata Dan Industri Kreatif”*, 250–258.

Randy, M. Y., & Cholifah, P. S. (2023). Elementary school teacher challenges in using learning media during online learning. *Proceedings of the International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2021)*, 609(Icite), 160–164.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211210.027>

Saputra, A. G. et al. (2022). Using Canva application for elementary school learning media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57.
<https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4>

Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan media pembelajaran market learning berbasis digital pada mata kuliah strategi pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.

Sugih, S. N. et al. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).

Wulandari, A. P. et al. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>