

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PELAJARAN IPAS MATERI BAGAIMANA KITA HIDUP DAN BERTUMBUH KELAS V SEKOLAH DASAR

Novy Rahmadhani¹⁾, Arif Mustofa²⁾, Wulan Trisnawaty³⁾

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

² Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

Email: novyra00@gmail.com¹, mustofarif99@yahoo.com², w.trisnawaty@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V sekolah dasar serta untuk mendeskripsikan: (1) kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V; dan (2) respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V. Jenis penelitian ini *research and development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu teknik tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran interaktif dinyatakan “Sangat Layak” oleh ahli materi dengan skor persentase 85%, oleh ahli media diperoleh skor persentase 95%, dan perolehan ahli bahasa mendapatkan skor persentase 96%; (2) media dinyatakan “Sangat Baik” dan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan uji respon peserta didik dengan perolehan angket respon peserta didik sebesar 99,67%.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Interaktif, *Canva*

Abstract: *This research aims to develop interactive learning media based on Canva in science and science lessons on How We Live and Grow in class V elementary school and to describe: (1) the feasibility of developing interactive learning media based on Canva in science and science lessons on How We Live and Grow in class V; and (2) students' responses to the development of Canva-based interactive learning media in science and science lessons on How We Live and Grow in class V. This research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis used is product validity level techniques and trial data analysis. The research results show that: 1) interactive learning media was declared “very appropriate” by material experts with a percentage score of 85%, media experts obtained a percentage score of 95%, and language experts obtained a percentage score of 96%; (2) the media is declared “very good” and meets the eligibility criteria based on student response tests with a student response questionnaire of 99.67%.*

Keywords: *Development, Learning, Interactive, Canva*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif telah muncul sebagai sebuah inovasi menarik efektif serta interaktif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran.. Interaktivitas media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman langsung. Beragam fitur, termasuk simulasi, kuis, dan permainan edukatif, memungkinkan peserta

didik dengan gaya belajar berbeda menemukan apa yang terbaik bagi mereka. Dengan memberikan umpan balik secara instan, media pembelajaran interaktif juga mendorong peserta didik untuk memperbaiki kesalahan dengan cepat dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Nurrita (2018) menjelaskan media pembelajaran ialah sebuah alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan oleh guru lebih jelas serta dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Daryanto (2016), Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah sebuah perangkat lunak pembelajaran yang menggabungkan audio, animasi, gambar, dan video secara terpadu melalui penggunaan komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan media. Hijrah (2021) menjelaskan bahwa Canva termasuk sebuah aplikasi yang tergolong desain grafis yang dapat membantu seseorang serta memudahkan dalam membuat materi materi yang kreatif berbasis online.

IPAS ialah mapel yang menggabungkan dua mata pelajaran yaitu ilmu pengetahuan alam dan social, tidak dapat hanya diajarkan melalui metode ceramah dan papan tulis. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS juga memerlukan inovasi dalam praktik atau proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dapat menyebabkan hasil pembelajaran kurang optimal. Penyebab rendahnya hasil belajar adalah karena peserta didik selalu hanya menggunakan video pembelajaran dan panduan sehingga membuat mereka bosan dan kurang menyerap isi pembelajaran (Kusumawati & Mawardi, 2021).

Media pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan mudah digunakan yaitu aplikasi canva sebagai alat pendukung pembelajaran di kelas. Canva merupakan media yang disediakan pemerintah dengan kurikulum tersendiri untuk menunjang proses pembelajaran. Canva adalah paket peningkatan jenjang gratis untuk peserta didik, pendidik, maupun tenaga kependidikan yang memungkinkan seseorang dapat berkolaborasi, berkreasi, dan berkomunikasi secara visual.

Observasi peneliti di SDIT AL Banna menunjukkan bahwa karena keterbatasan media pembelajaran. Pembelajaran di sekolah masih bersifat tradisional dan peserta didik khususnya guru kurang merespon materi yang disampaikan. Dalam sains dan pembelajaran ilmiah. Akibatnya peserta didik menjadi ribut saat pelajaran berlangsung karena menunggu waktu istirahat dibandingkan mendengarkan materi yang disampaikan. Berdasarkan temuan permasalahan tersebut, peneliti berniat melakukan penelitian lebih

lanjut mengenai “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canvas pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh di kelas V”.

Penelitian ini mempunyai dua rumusan masalah, antara lain : 1) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh di kelas V?” dan 2) Bagaimana respon yang ditunjukkan oleh peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pembelajaran IPAS pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh di kelas V”. Penelitian ini menjelaskan kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh di kelas V.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian (R&D) pengembangan *Research and Development* dengan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan. Model ini terdiri dari lima tahapan yang dikemukakan oleh Tegeh (2014), antara lain (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) penerapan, dan (5) evaluasi. Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan desain, serta memungkinkan kerjasama dengan ahli materi, media, dan desain untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi dan mengurangi kesalahan dalam pembuatan media. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan produk yang efektif sehingga dapat membantu proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDIT Al Banna Bandar, dengan subjek sebanyak 19 peserta didik kelas VB. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan deskriptif. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui 1) observasi, 2) wawancara, 3) validasi ahli, 4) dokumentasi dan 5) angket respon peserta didik. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas sebelum menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif dan dilakukan pada peserta didik kelas VB SDIT Al Banna. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas V untuk memahami situasi sekolah, kurikulum, sarana dan prasarana, materi IPA, dan lain-lain di sekolah kelas V. Kesesuaian media pembelajaran interaktif dinilai menggunakan validasi ahli yang melibatkan ahli media, materi, dan juga ahli bahasa. Angket respon peserta didik digunakan mengukur respon peserta didik terhadap media

pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengambilan foto kegiatan.

Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data untuk menganalisis tingkat efektivitas produk. Hal ini dilakukan untuk setiap komponen salah satunya dalam lembar validasi. Verifikator memberikan ulasan berdasarkan penilaiannya terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif. Hitung datanya menggunakan rumus berikut:

$$K = \frac{T}{T_1} \times 100\% \text{ (Sagiyono, 2008)}$$

Keterangan:

K = Kesesuaian media

T = Skor total

T_1 = Skor maksimal

Berdasarkan rumus tersebut, maka persentase penilaian yang diinterpretasikan menghasilkan persentase penilaian berikut ini :

Tabel 1
Interpretasi skor uji kelayakan persentase media pembelajaran interaktif

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Sesuai
21% - 40%	Tidak Sesuai
41% - 60%	Kurang Sesuai
61% - 80%	Sesuai
81% - 100%	Sangat Sesuai

Shorika dan Novita (2020).

Analisis Data Uji Coba

Dalam analisis data ini dilakukan agar dapat diketahui respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Kriteria penelitian dari respon peserta didik dituangkan dalam tabel berikut :

Tabel 2
Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Skor	Keterangan
Skor 1	Ya
Skor 0	Tidak

Persentase dari uji kelayakan media pembelajaran interaktif dapat diketahui dengan menggunakan metode deskriptif dengan rumus dibawah ini :

$$K = \frac{T}{T_1} \times 100\% \text{ (Sagiyono, 2008)}$$

Keterangan :

K = Jawaban Peserta didik

T = Jawaban Ya

$T1$ = Skor maksimal per aspek

Berdasarkan rumus di atas, persentase Buat dan tafsirkan skor. Skor yang diperoleh dari skor persentase diartikan sebagai penilaian persentase dibawah ini :

Tabel 3
Interpretasi Nilai Respon Peserta didik

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Rendah
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Shorika dan Novita, 2020)

Media yang memenuhi kriteria "baik" atau lebih tinggi berdasarkan uji respon dianggap layak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ketika produk sudah selesai dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu uji lapangan dan validasi. Tahap validasi berlangsung melalui evaluasi ahli dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif. Data hasil validasi dapat dijelaskan sebagai berikut. “ **Validitas Media Pembelajaran Interaktif Canva Pada Pelajaran IPAS Materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V SD**”. Hasil validitas dapat dilihat dibawah ini :

Data Hasil Validasi dari Ahli Materi

Validasi dari Ahli Materi menunjukkan persentase skor keseluruhan 85% yang kategori “Sangat Layak”. Evaluasi ketujuh dimensi diperoleh data sebesar 33,33% memenuhi kriteria “sangat layak” dan 66,66% memenuhi kriteria “layak”. Rincian hasil tersebut ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Layak	10	33,33 %
Layak	20	66,66 %
Kurang Layak	0	0 %
Tidak Layak	0	0 %
Sangat Tidak Layak	0	0 %
Jumlah	30	100 %

Data Hasil Validitas Ahli Materi

Dari data hasil validitas dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 96%, yang menempatkannya pada kategori “sangat baik”. Pada penilaian 10 aspek, 83,33% kriteria “sangat baik” dan 16,66% kriteria “baik”. Hasil validitas dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Media

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Layak	40	33,33 %
Layak	8	66,66 %
Kurang Layak	0	0 %
Tidak Layak	0	0 %
Sangat Tidak Layak	0	0 %
Jumlah	48	100 %

Data Hasil Validitas Ahli Bahasa

Hasil validitas secara keseluruhan memperoleh persentase 95 % kriteria “sangat layak”. Pada penilaian 8 aspek diperoleh data, 78,94% kategori “sangat layak ” dan 21,05% kategori “layak”. Rincian hasil evaluasi ahli bahasa disajikan pada dalam tabel berikut.

Tabel 6
Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Bahasa

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Layak	30	78,94 %
Layak	8	21,05 %
Kurang Layak	0	0 %
Tidak Layak	0	0 %
Sangat Tidak Layak	0	0 %
Jumlah	38	100 %

Analisis Data Respon Peserta Didik

Data respon dari peserta didik diperoleh persentase 99,67 % “sangat baik” pada penilaian angket ini dari 15 aspek diperoleh data sebesar 96,67 menjawab “ya” dan 0,32 % menjawab “tidak”. Pernyataan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 7
Distribusi Frekuensi penilaian Angket Respon Peserta Didik

Respon	Frekuensi	Persentase
Ya	303	99,67 %
Tidak	81	0,32 %
Jumlah	304	100 %

Pembahasan

Untuk mengetahui kesesuaian produk, peneliti melakukan evaluasi ahli/validitas ahli yang terdiri dari verifikasi oleh ahli materi. Ibu Lina Elviana., M.Pd, validasi ahli media bapak Tika Dedy Prasetyo, M.Kom , Validasi ahli Bahasa bapak Riza Dwi Tyas Widoyoko.,M.Pd, Terkait kelayakan dari validitas, ahli materi memperoleh skor persentase 85 % kategori “sangat layak”. Artinya media pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V SD.

Verifikasi media menghasilkan nilai persentase sebesar 96% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini disebabkan karena gambarnya menarik secara visual dan media tersebut mudah digunakan untuk pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan sensorik, spasial, dan temporal.

Mengenai bahasa, media ini memperoleh nilai persentase sebesar 95% yang juga tergolong “sangat baik”. Media ini dinilai sangat cocok digunakan pada pembelajaran IPA dan IPA kelas V. Sebagaimana dikemukakan oleh Luhur (2016), pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi tepat. Penggunaan bahasa yang jelas sangat penting dalam pembelajaran karena membantu peserta didik lebih memahami materi, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan minat terhadap pelajaran.

Peneliti melakukan percobaan untuk menilai respon peserta didik. Berdasarkan hasil angket, respon peserta didik sangat positif dengan skor keseluruhan 99,67%. Penggunaan media tersebut memudahkan peserta didik dalam memahami materi,

memperdalam minat, membuat peserta didik tetap tertarik, dan memperluas wawasan. Mereka juga mengapresiasi media ini dan ingin menggunakannya lagi di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan pendapat Kartini dan Putra (2020). Mereka menyatakan bahwa reaksi positif peserta didik terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka menyerap pengetahuan dengan lebih mudah.

Di bawah ini adalah representasi visual produk media pembelajaran interaktif pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V SD



Gambar 1. Tampilan awal Media Pembelajaran Interaktif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : (1) Canva - Media pembelajaran interaktif IPA dan IPA Materi IPAS kelas V "Bagaimana kita hidup dan tumbuh" ternyata sangat cocok untuk dipelajari, (2) Media pembelajaran ini memperoleh respon yang positif dari peserta didik kelas V. Peserta didik memahami konten dengan lebih baik, lebih tertarik, tidak terlalu bosan, dan merasa mendapat pengetahuan baru. Media-media tersebut digambarkan cocok dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. ISBN: 978-602-6948-09-0.
- Hijrah, L, dkk. (2021) Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Peserta didik di Samarinda. Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat. Vol. 3 No. 1. ISSN: 2714-5239(Online); ISSN: 2686-0686(Print).

- Kartini, K.S., & Putra, I.N.T.A. (2020). Respon Peserta didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kusumawati, dkk. 2012. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Peserta didik Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 9 No 1.
- Luhur, W. 2016. Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal pembelajaran Prospektif*. Vol. 1 No. 2.
- Nuritta, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. Vol. 3 No. 1.
- Sudjana Nana, dkk., (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Solikhah, Sintya Amatus & Novita, Dian. 2020. Kelayakan Lembar Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Guided Discovery Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Ikatan Kimia Kelas X SMA. *UNESA Journal of Chemical Education*. No. 2 vol. 9 tahun 2020
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, Made DKK. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, Amelia.P et al. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. Vol. 5 No. 2. E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365.