

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD SWASTA HKBP TELADAN MEDAN T.A 2025/2026

DEVELOPMENT OF DIGITAL TEACHING MATERIALS BASED ON CANVA FOR IV GRADE SCIENCE LESSONS AT HKBP TELADAN PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL MEDAN SCHOOL YEAR 2025/2026

Ira Putri¹, Dedi Holden Simbolon², Gemala Widiyarti³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality, Medan, Indonesia

widiyartigemala@gmail.com, dedi.holden@universitasquality.ac.id,

widiyartigemala@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 88% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 82,5% dengan kategori praktis. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis Canva pada materi magnet dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Digital, Canva.

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based digital teaching materials for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on magnet topics for fourth-grade elementary school students. The research employed the Research and Development method using the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 16 fourth-grade students of SD Swasta HKBP Teladan Medan. Data collection techniques included observation, validation questionnaires from material and media experts, teacher

response questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the developed digital teaching materials achieved a validity level of 94% categorized as very valid. The practicality level based on teacher responses reached 88% (very practical), while student responses averaged 82.5% (practical). Therefore, the Canva-based digital teaching materials on magnet topics are considered valid and practical and suitable for supporting IPAS learning in elementary schools.

Keywords: Development, Digital Teaching Materials, Canva.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi yang berlangsung secara sistematis, terarah, dan berkelanjutan serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Sasongko (2018) menyatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang sistematis dan sistematis yang diarahkan pada terbentuknya kepribadian peserta didik. Pendidikan juga menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu pembelajaran penting di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan perpaduan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir ilmiah, serta pemahaman peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosial. Suhelayanti dkk. (2023) menyatakan bahwa IPAS memuat kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Selain itu, Rasmani dkk. (2023) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta membantu peserta didik memahami diri dan lingkungannya.

Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan, pembelajaran masih didominasi penggunaan bahan ajar konvensional berupa buku paket, LKS cetak, serta presentasi teks sederhana sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Selain itu, diperoleh data bahwa sekitar 45% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 7 dari 16 siswa belum mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa (55%) telah

mencapai KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak, khususnya materi magnet.

Rendahnya pemahaman peserta didik juga dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan bahan ajar yang inovatif dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum optimal. Bahan ajar memiliki peran penting dalam membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Magdalena (2020) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, baik tertulis maupun tidak tertulis. Selanjutnya, Arifin (2020) menegaskan bahwa bahan ajar yang disusun secara sistematis, lengkap, dan menarik dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Seiring perkembangan teknologi, bahan ajar juga berkembang menjadi bentuk digital yang mampu menghadirkan pembelajaran lebih interaktif. Djuwita (2020) menjelaskan bahwa bahan ajar digital merupakan materi pembelajaran dalam format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital serta memuat unsur teks, gambar, video, animasi, dan navigasi interaktif. Hal ini diperkuat oleh Nurjannah dan Pandika (2025) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital bersifat inovatif, interaktif, serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan fleksibel.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah aplikasi Canva. Octavia Sri Ulina (2025) menyebutkan bahwa Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template visual menarik dan mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, Yuliana dkk. (2023) menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi desain gratis berbasis online yang dapat diakses melalui berbagai perangkat sehingga memudahkan pembuatan konten visual pembelajaran. Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik, karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Indriani, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi magnet kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan Tahun Ajaran 2025/2026 serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta HKBP Teladan Medan yang beralamat di Kota Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap kelas IV tahun ajaran 2025/2026.

Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: Sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran seperti perangkat proyektor dan akses penggunaan media digital yang memungkinkan pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Selain itu, pihak sekolah dan guru kelas IV memberikan dukungan serta izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 16 orang. Peserta didik dipilih sebagai fokus penelitian karena mengikuti pembelajaran IPAS materi magnet yang menjadi objek pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva untuk meningkatkan minat serta pemahaman belajar.

Selain siswa, guru kelas IV juga dilibatkan dalam proses uji coba untuk memberikan masukan terhadap kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Prosedur penelitian mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan bahan ajar digital, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi magnet kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan tahun ajaran 2025/2026.

Prosedur Penelitian Pengembangan

1) Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan pembelajaran IPAS materi magnet melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan bahan ajar konvensional dan pemanfaatan media digital belum optimal. Temuan tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva agar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

2) Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain bahan ajar digital berbasis Canva yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka dan karakteristik peserta didik kelas IV. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- Penentuan tujuan pembelajaran dan indikator materi magnet
- Perancangan tampilan bahan ajar digital berbasis Canva
- Penyusunan alur penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran.
- Penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa

3) Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk bahan ajar digital berbasis Canva sesuai rancangan. Bahan ajar dirancang agar membantu peserta didik memahami konsep magnet secara lebih konkret, visual, dan menarik. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan. Hasil validasi beserta saran digunakan sebagai dasar revisi sebelum dilakukan uji coba.

4) Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan penerapan bahan ajar digital yang telah divalidasi melalui uji coba skala kecil pada siswa kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan.

Pada tahap ini peneliti:

- Mengamati proses penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran
- Mencatat kendala yang muncul selama pembelajaran
- Mengumpulkan respon guru dan siswa terhadap penggunaan bahan ajar digital berbasis Canva

5) Tahap Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Tahap ini bertujuan mengetahui kelebihan serta

kekurangan bahan ajar sehingga produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif.

- Data kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket validasi dan angket respon.
- Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi selama proses penelitian.

Sumber data meliputi guru dan siswa kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan, bahan ajar yang digunakan, serta referensi penelitian terdahulu yang relevan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

- **Angket**, diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan bahan ajar.
- **Observasi**, digunakan untuk melihat proses pembelajaran serta penggunaan bahan ajar digital di kelas.
- **Dokumentasi**, berupa foto kegiatan pembelajaran dan penggunaan bahan ajar sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Instrumen Penelitian dan Analisis Data

Instrumen penelitian berupa:

- Angket validasi ahli materi
- Angket validasi ahli media
- Angket respon guru
- Angket respon siswa

Analisis data dilakukan menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan bahan ajar digital.

- Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media.
- Kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru dan siswa setelah penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar digital berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan.

Penilaian kelayakan didasarkan pada dua aspek utama, yaitu:

- Kevalidan, diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media.
- Kepraktisan, diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa setelah penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi magnet kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1) Hasil Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan bahan ajar konvensional berupa buku paket, LKS cetak, serta presentasi sederhana yang kurang menarik. Selain itu, sekitar 45% siswa belum mencapai KKTP, sehingga diperlukan inovasi bahan ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

2) Hasil Tahap Perancangan

Pada tahap ini disusun desain bahan ajar digital berbasis Canva yang memuat:

- Tujuan pembelajaran dan indikator materi magnet
- Penyajian materi berbasis teks, gambar, dan ilustrasi visual
- Latihan soal interaktif
- Tampilan menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar

Selain itu disusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa.

3) Hasil Tahap Pengembangan

Produk bahan ajar digital berbasis Canva yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidannya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	94%	Sangat Valid
2	Ahli Media	94%	Sangat Valid
Rata-rata		94%	Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis Canva telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan grafis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

4) Hasil Tahap Implementasi

Setelah dinyatakan valid, bahan ajar diujicobakan kepada 16 siswa kelas IV. Pada tahap ini diperoleh data respon guru dan siswa terhadap kepraktisan penggunaan bahan ajar.

Tabel 2. Hasil Respon Guru terhadap Kepraktisan

Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Kemudahan penggunaan	88%	Sangat Praktis
Kesesuaian materi	90%	Sangat Praktis
Tampilan menarik	86%	Sangat Praktis
Rata-rata	88%	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Respon Siswa terhadap Kepraktisan

Jumlah Siswa	Persentase Rata-rata	Kategori
16 siswa	82,5%	Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman siswa terhadap materi magnet.

5) Hasil Tahap Evaluasi

Evaluasi formatif dilakukan berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Secara umum bahan ajar digital berbasis Canva:

- Telah memenuhi kriteria sangat valid
- Memiliki tingkat kepraktisan tinggi
- Layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV

Pembahasan

Tingkat kevalidan bahan ajar digital berbasis Canva yang berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan

pembelajaran, baik dari segi kesesuaian materi, tampilan visual, bahasa, maupun kemudahan penggunaan. Bahan ajar yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik mampu membantu penyampaian pesan pembelajaran secara efektif sehingga dapat merangsang perhatian, minat, serta aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Arifin (2020) menyatakan bahwa bahan ajar yang lengkap, menarik, dan terstruktur dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian, tingkat kevalidan yang tinggi menandakan bahwa bahan ajar digital berbasis Canva telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan respon guru dan siswa menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis Canva mudah digunakan serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Bahan ajar digital memungkinkan penyajian materi melalui integrasi teks, gambar, animasi, dan elemen visual lainnya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pemahaman konsep peserta didik. Djuwita (2020) menjelaskan bahwa bahan ajar digital memiliki karakteristik mandiri, fleksibel, adaptif, serta user friendly sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif. Hal ini diperkuat oleh Nurjannah dan Pandika (2025) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta membantu mereka belajar secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media bahan ajar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik sekolah dasar.

Lebih lanjut, penggunaan bahan ajar digital berbasis Canva yang menampilkan visual konkret dan interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak, khususnya pada materi magnet. Penyajian materi secara visual mempermudah peserta didik dalam menghubungkan konsep dengan fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Suhelayanti dkk. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap alam dan lingkungan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Rasmani dkk. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran IPAS perlu mendorong keterampilan inkuiri, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar digital berbasis Canva tidak hanya memenuhi kriteria valid dan praktis, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas proses

pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar serta mendukung pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi magnet kelas IV SD Swasta HKBP Teladan Medan, diperoleh bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan respon guru dan siswa, sehingga mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2020). *Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Djuwita. (2020). *Bahan ajar digital dan pemanfaatannya dalam pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Indriani. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–53.
- Magdalena. (2020). Konsep dan fungsi bahan ajar dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 120–128.
- Nurjannah, & Pandika. (2025). Pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 1–10.
- Octavia Sri Ulina. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai media desain pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 30–38.
- Rasmani, dkk. (2023). Tujuan dan karakteristik pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 85–94.
- Sasongko. (2018). *Hakikat pendidikan dalam pembentukan kepribadian peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suhelayanti, dkk. (2023). Pembelajaran IPAS berbasis pengalaman belajar bermakna di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 100–110.
- Yuliana, dkk. (2023). Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(1), 55–63.