



---

---

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 104186 Tj. Selamat T.P 2024/2025**

### ***Development of Canva-Based Learning Media on Human Growth and Development Materials for Grade III Students of SD Negeri 104186 Tj. Selamat T.P 2024/2025***

**Miralda Angelika E Munthe<sup>1\*</sup>, Hasni Suciawati S.Pd.,M.Pd<sup>2</sup>, Siti Rakiyah  
S.Pd.,M.Hum<sup>3</sup>** <sup>1\*,2, 3</sup>, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality

Corresponding author: \*Email: [miraldaangelika11@gmail.com](mailto:miraldaangelika11@gmail.com)<sup>1</sup>  
[hasnisuciawati@gmail.com](mailto:hasnisuciawati@gmail.com)<sup>2</sup> [Sitirakiyah09@gmail.com](mailto:Sitirakiyah09@gmail.com)<sup>3</sup>

#### **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPAS materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia kelas III-B SD Negeri 104186 Tj. Selamat dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III-B SD Negeri 104186 Tj. Selamat. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model PPE yang mencakup tiga langkah antara lain: *Planning* (Perencanaan), *Production* (Produksi), dan (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui dengan menggunakan data uji kevalidan oleh validator media dan validator materi, sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas III dan peserta didik kelas III SD. Instrument penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar validasi dan lembar angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia kelas III SD “Sangat Valid” dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 95% dengan kategori “Sangat Valid”, oleh ahli materi dihasilkan 96,6% dengan kategori “Sangat Valid”. Rincian persentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas III SD melalui angket Respon Guru sebesar 100% dengan kategori “Sangat Praktis” dan Respon peserta didik kelas III SD dengan subjek penelitian 6 siswa sebesar 88,3% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia kelas III SD Negeri 104186 Tj. Selamat “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis” digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.



---

**Kata Kunci: Pengembangan, Canva, IPAS**

### **ABSTRACT**

*This development research aims to develop learning media based on the canva application in the science and technology subject of Human Growth and Development material in grade III-B SD Negeri 104186 Tj. Selamat and the sample in this study is the students of grade III-B SD Negeri 104186 Tj. Selamat and the sample in this study are students of grade III-B SD Negeri Tj. Selamat This development research is also to determine the level of validity and practicality of canva application-based learning media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a PPE model that includes three roles, including: Planning, Production, and Evaluation. The data collection technique in this study was carried out by using validity test data by media validators and material validators, while practicality test data by grade III teachers and grade III elementary school students. The research instruments used in data collection are validation sheets and questionnaire sheets. The results of this study show that the canva application-based learning media on human growth and development materials in grade III elementary school is "Very Valid" with details of the percentage of validity given by media experts 95% with the category "Very Valid", by material experts produced 96.6% with the category "Very Valid". Details of the percentage of practicality provided by teachers through grade III elementary school through a Teacher Response questionnaire of 100% with the category "Very Practical" and the response of grade III elementary school students with 6 students as a research subject of 88.3% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that canva-based learning media on human growth and development materials in grade III of SD Negeri 104186 Tj. Selamat "Very Valid" and "Very Practical" are used to students during the learning process.*

**Keywords: Canva app-based learning**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang penting dan menjadi kunci keberhasilan suatu bangsa. Peningkatan mutu suatu bangsa dapat dicapai melalui peningkatan mutu pendidikan yang merupakan tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi pendidik dan pemerintah. Pemerintah saat ini telah menyikapi mutu pendidikan dengan meningkatkan kualitas pendidik dan mengembangkan kurikulum.

Pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang dianggap paling berperan dalam menentukan kualitas pendidikan. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Guru atau pendidik yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi dalam mengajar akan menghasilkan siswa yang mempunyai prestasi belajar lebih baik. Belajar merupakan suatu upaya atau proses perubahan individu baik itu perilaku, pengetahuan, dan pengalaman yang bersifat relatif serta menjadi yang lebih baik



lagi. Oleh karena itu, guru atau pendidik perlu mempertimbangkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidikan dasar khususnya pada Sekolah Dasar (SD), penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu kunci untuk merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman materi. Pentingnya hal ini pada mata IPAS sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam, termasuk makhluk hidup dan lingkungannya, benda dan sifatnya, serta berbagai peristiwa alam yang terjadi di sekitar kita. IPAS menggunakan pengamatan, percobaan, dan eksplorasi untuk memahami dan menjelaskan berbagai fenomena alam, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang lebih abstrak. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) dirancang untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman konsep dasar sains kepada siswa. Tujuannya adalah untuk membantu mereka mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan observasi sejak usia dini. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPAS lebih bersifat interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran sains di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar, media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 20 Agustus 2024 dari wali kelas III di SD Negeri 104186 Tj. Selamat, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS menggunakan power point pada saat pembelajaran. Media power point yang digunakan oleh guru merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih visual. Dalam konteks materi pertumbuhan dan perkembangan manusia, power point yang digunakan di dalam kelas saat pembelajaran berupa teks. Dengan hal ini terdapat kelemahan dari penggunaan media power point secara eksklusif, terutama pada materi yang membutuhkan penjelasan lebih rinci dan dinamis seperti pertumbuhan dan perkembangan manusia sehingga penggunaan media power point berisi teks saja yang sama secara terus-menerus dapat membuat siswa bosan dan kurang tertarik. Fasilitas sudah memadai, hanya saja guru masih kurang memanfaatkan media berbasis teknologi, padahal guru memiliki kemampuan untuk membuat media tersebut. Adanya media yang inovatif tetapi hanya dalam power



point yang berbentuk teks saja sehingga kurang bervariasi dalam penyampaian materi dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar lebih dalam. Guru yang mengajar di kelas III dengan hanya mengandalkan media power point berisi teks saja cenderung menerapkan metode teacher center yang hanya berpusat pada guru atau penjelasan satu arah. Guru menunjukkan dengan isi teks saja dengan tahapan pertumbuhan manusia dan kemudian memberikan penjelasan terkait teks tersebut. Namun, metode ini sering kali membuat siswa hanya menjadi pendengar pasif, tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi yang diberikan melalui power point seringkali hanya bersifat visual tanpa adanya aktivitas interaktif yang dapat mendorong pemahaman lebih mendalam.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D), Sugiyono (2013:297) menyatakan bahwa “Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut.” Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut (Hamzah, 2019:1), mengemukakan bahwa “penelitian pengembangan adalah penelitian digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji efektivitasnya.”

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan produk yang sebelumnya sudah ada. Rancangan penelitian ini dibuat berdasarkan model penelitian dan pengembangan oleh Richey and Klein. Dalam hal ini Richey and Klein (Sugiyono 2016:39) menyatakan “*The focus of Design and Development Reseach can be on front-end analysis. Planning, Production, anda evaluation (PPE).*” Tahapan menurut Richey and Klein.

Subjek penelitian ini yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media dan ahli materi oleh dua dosen FKIP Universitas Quality. Subjek penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* adalah peserta didik dengan menggunakan skala kecil 6 peserta didik di kelas III SD Negeri 104186, serta wali kelas III SD Negeri 104186 Tj. Selamat.

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang masalah yang sesuai dengan kenyataan. Pengumpulan data ini untuk menentukan apakah penelitian valid atau tidaknya sebuah penelitian. Dengan menggunakan uji kevalidan dan uji kepraktisan. Angket yang dibuat ada 4, yaitu uji kevalidan untuk ahli media dan materi dan uji kepraktisan, yaitu respon guru dan peserta didik.

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul di analisis dengan Teknik analisis data kuantitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif merupakan proses pengolahan data berbentuk deskripsi dalam kalimat. Data kualitatif dalam penelitian ini mencakup hasil penilaian dari para validator serta uji kepraktisan produk yang dikembangkan, dan deskripsi pelaksanaan uji coba produk. Analisis data kualitatif merupakan pengolahan data



berdasarkan perhitungan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator, serta tanggapan peserta didik dan guru, yang mencakup teknik analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

### Teknik Analisis Kevalidan dan Kepraktisan

Tekni analisis kevalidan yang digunakan untuk melihat kevalidan media yaitu berdasarkan skala *likert*. Rumus untuk mengolah data persentase validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Angket Validasi

Skala	Kriteria Terhadap Produk
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono 2013:93

Hasil validasi diukur dengan embandingkan jumlah skor perolehan dengan jumlah skor maksimum. Presentase perhitungan hasil validasi, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sa'adah dan Wahyu (2022)

Keterangan:

P = Nilai akhir

f = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimum

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi kelayakan, sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penkategorian Validasi

Presentasi %	Kriteria Validasi
80% - 100%	Sangat Validasi
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
20% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber: Sa'adah dan Wahyu 2022:97

Untuk mengetahui skor rata-rata dan persentase jawaban respon guru dan peserta didik, rumus yang dignakan adalah sebagai berikut:



$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

**Tabel 3. Kriteria Penkategorian Kepraktisan**

Presentasi %	Kriteria Validasi
80% - 100%	Sangat Validasi
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
20% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

**Sumber: Sa'adah dan Wahyu 2022**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dengan model *PPE (Planning, Production, dan Evaluation)*. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *canva* yang merupakan salah satu materi pelajaran IPAS kelas III semester ganjil sesuai dengan kurikulum merdeka.

Agar diketahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya dari pengembangan ini yaitu membuat instrument validasi ahli yang merupakan pengisian angket yang dinilai oleh masing-masing Validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi yaitu dosen Universitas Quality. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan atau diterapkan.

Berdasarkan hasil validasi produk yang dinilai oleh ahli media dan materi termasuk dalam kategori sudah layak digunakan. Penilaian ini divalidasi oleh ahli media Bapak Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd, maka diperoleh data penilaian 95% dan ahli materi Ibu Rupina Magdalena Br Tarigan, S.Pd., M.Pd dengan persentase 96,6%. Dari penilaian kedua validator tersebut jika dipersentasekan memperoleh kategori sangat valid/sudah layak untuk digunakan. Maka dari itu media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* layak untuk digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, penelitian ini dilaksanakan di SD 104186 Tj. Selamat pada semester ganjil kelas III. Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan wawancara pada wali kelas III. Peneliti menyimpulkan bahwa guru masih menggunakan media PPT sederhana dan buku sebagai bahan ajar sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran aplikasi *canva* didalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah itu peneliti mengambil nilai kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan cara memberi angket respon peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa diperoleh 88,3% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon guru diperoleh rata-rata 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru tersebut dapat



disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini mendapatkan respon baik dari respon peserta didik dan guru wali kelas III terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS Keunggulan *canva* yang menyediakan berbagai fitur desain interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *canva* dalam pembelajaran memberikan solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik. Dengan mengintegrasikan animasi, video, dan kuis interaktif, media pembelajaran berbasis *canva* mampu menjelaskan konsep pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat ditarik kesimpulan. Kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* diperoleh persentase 95% oleh ahli media dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi diperoleh persentase 96,6% dengan kategori sangat valid. Dengan data yang diperoleh tersebut maka media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* memiliki kualitas valid. Kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan diperoleh dari data angket peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan hasil persentase 88,3% dengan kategori sangat praktis digunakan, dan penilaian yang dilakukan guru kelas III dengan persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan data tersebut maka media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* praktis untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. 2017. Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal penelitian pendidikan*, 20(2), 185-198.
- Amelia, D., & Suryani, I. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 797-810.
- Apreasta, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Ssiswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 795-805.



- 
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta Rineka Cipta
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Ramadani, T. N. S., Puspita, Y., & Oktavia, M. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Norma Dan Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri 72 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 693-702.
- Riono, R., & Fauzi, F. 2022. Pengembangan media pembelajaran pai-bp di sd berbasis aplikasi canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127.
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, A., & Uhum, M. U. 2024. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57-68.
- Sitepu, E. N. 2022. Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Tanango, S. M., Kudrat, M., & Husain, R. I. 2023. Pengembangan Modul Ajar Pembelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8907-8979.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Sumber*, 13(44), 83.