
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI
060938 KECAMATAN MEDAN JOHOR
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA
ON SCIENCE SUBJECTS CLASS V SD NEGERI 060938
KECAMATAN MEDAN JOHOR SCHOOL***

Rani Br Barus, Prodi PGSD FKIP, Universitas Quality,
Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia
Penulis Korespondensi: ranibarus19@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA, yang memenuhi kriteria kevalidan dan keefektifan sehingga siswa mampu menguasai materi perubahan wujud benda dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA, yang memenuhi kriteria kevalidan dan keefektifan sehingga siswa mampu menguasai materi perubahan wujud benda dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli yang berkualitas tampilan media dan penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor persentase 97,22% dengan kategori sangat valid. Hasil keefektifan keseluruhan berdasarkan angket respon guru dan siswa memperoleh skor persentase 97,22% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda kelas V SD dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan sudah memenuhi kevalidan dan memiliki keefektifan.

Kata Kunci : Media Interaktif, Media Berbasis Canva

ABSTRACT

This research aims to produce Canva-based interactive learning media development products on the material of changing the form of objects in science subjects, which meet the criteria of validity and effectiveness so that students are able to master the material of changing the form of objects easily. The type of research used is research development or Research and Development. This research aims to produce a canva-based interactive learning media development product on the material of changing the form of objects in science subjects, which meet the criteria of validity and effectiveness so that students are able to master the material of changing the form of objects easily. The type of research used is research development or Research and Development. The development model used is ADDIE. The subject of this study was a grade V student of SD Negeri 060938, Medan District, Johor. This research data was obtained from validation questionnaires, student and teacher response questionnaires. The results of the study based on validation questionnaires from a team of qualified experts, media display, and overall material presentation obtained a percentage score of 97.22% with a very valid category. The results of overall effectiveness based on teacher and student response questionnaires obtained a percentage score of 97.22% with a very effective category. Based on the results that have been developed by researchers entitled the development of Canva-based interactive learning media on the material of changing the form of objects in grade V elementary school, it can be concluded that the Canva-based interactive learning media developed is validity and effectiveness.

Keywords : Interactive Media, Canva-Based Media

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah Pemagangan merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkembangkan dan mengembangkan kesadaran, kreativitas dan pemikiran ilmiah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang kompleks karena tidak hanya menyerap informasi dari guru tetapi juga mencakup banyak kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada berbagai kegiatan dan tindakan adalah penggunaan metode, media dan strategi pembelajaran.

Media dalam pembelajaran merupakan suatu cara yang terorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Pendidikan merupakan salah satu fondasi pembangunan suatu negara. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara maka semakin

tinggi pula kualitas negara tersebut. Di Indonesia, pendidikan telah menjadi prioritas utama karena mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan peradaban bangsa yang bermartabat.

Berdasarkan observasi pertama yang dilakukan pada tanggal 25 September 2023 di SDN 060938 Kecamatan Medan-Johor, metode mengajar guru, tugas dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak terlalu beragam. Guru sering menggunakan media Power Point untuk menurunkan motivasi siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran IPA, media PowerPoint sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, namun masih banyak variasi media lain yang dapat digunakan seperti media interaktif Canva. Aplikasi Canva dirancang untuk menjadikan berbagai jenis materi pembelajaran menjadi kreatif, unik, beragam, dan sangat praktis, menjadikannya pengalaman belajar yang sangat populer di kalangan guru dan siswa.

Keunggulan dari aplikasi Canva antara lain menyediakan berbagai macam template yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran, karena aplikasi Canva sangat bermanfaat bagi semua orang. Bagi pelajar sendiri, aplikasi Canva sangat menarik sebagai media pembelajaran karena desain template yang berbeda-beda dan karakter animasi yang berbeda-beda yang dapat ditampilkan saat belajar. Untuk itu peneliti sangat tertarik dalam mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060938 Kecamatan yang terletak di Jalan Luku I Kecamatan Medan Johor, Medan, Sumatera utara, pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 2 kelas yaitu V A dengan jumlah 22 siswa dan kelas V B berjumlah 19 siswa sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B dengan uji coba dalam skala kecil sebanyak 6 siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru yang dipilih karena prestasi.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research and Development / R & D*). Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk yang dibuat oleh peneliti, produk tersebut adalah produk yang sebelumnya sudah ada di sekolah tersebut. Menurut Sugiyono (2020:28) penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena cocok dengan penelitian pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.



Gambar 1 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber : Sugiyono (2017)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualita dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil saran validator ahli pada bidang desain dan materi sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi desain, validasi materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Hasil persentase yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif yang dapat dilihat melalui tabel berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, atau digunakan tanpa perbaikan
70,01 % - 85, 00 %	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50, 01 % - 70,00 %	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi
01,00 % - 50,00 %	Tidak valid, atau tidak boleh digunakan

Sumber : Sa'dun Akbar (2013)

Data kevaliditan diperoleh dari hasil skor yang diberikan oleh validator yaitu 2 orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Quality. Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert Sugiyono (2020). Setiap kriteria terdapat penjelasan agar validator tidak kesulitan dalam memberikan penilaian. Data validasi yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti menggunakan skala 1 sampai dengan 4.

Tabel 2. Kriteria Keefektifan Produk

No	Interval Persen	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	61% - 80%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun dengan perbaikan kecil.
3	41% - 60%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan.
4	1% - 40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Sumber : Sa'dun Akbar (2013)

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis melalui data kuantitatif yang digunakan untuk mengukur data yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa setelah dilakukan penyebaran angket pada tahap uji coba produk. Angket yang

diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk pengembangan bahan ajar materi Siklus Air yang dikembangkan tersebut valid atau tidak digunakan pada siswa. Jawaban angket respon guru menggunakan skala Likert yang disusun menjadi item-item instrument yang berupa pernyataan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah *analysis* (analisis). Tahap analisis adalah tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva mata pelajaran IPA terkhusus materi Perubahan Wujud Benda kelas V SD/MI . Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor.

Tahap kedua adalah *design*. Tahap ini adalah perancangan yang meliputi pembuatan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva sebagai produk pengembangan yang peneliti lakukan. Adapun tahapan pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva sebagai berikut :

Desain media pembelajaran berbasis canva ini dapat digambarkan dengan pembuatan slide yang menyeluruh dimulai dari cover hingga soal untuk penilaian sejauh mana siswa dapat paham mengenai pembelajarannya.

1. Pada awal media pembelajaran interaktif berbasis Canva memuat pendahuluan.
2. Memiliki tujuan pembelajaran, KD dan Indikator.
3. Terdapat materi perubahan wujud benda tema 7 subtema 1.
4. Terdapat ilustrasi pada setiap gambar yang memudahkan siswa memahami isi dari power point tersebut.
5. Terdapat games perubahan wujud benda.
6. Terdapat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pada power point tersebut.

b. Penyusunan Pendalaman Materi

Penyusunan pendalaman materi pada media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini disusun menggunakan berbagai referensi. Materi yang disajikan diketik dengan *format comic sans MS* dan *calibri* dengan ukuran font antara 11 hingga 16 dengan menggunakan Canva dan aplikasi lainnya yang mendukung pembuatan power point tersebut.

c. Penyusunan Instrumen Validasi dan Keefektifan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva yang Dikembangkan Oleh Peneliti

Pada tahap penyusunan instrument validasi produk media pembelajaran ini, dipilih validatornya menjadi 2 yaitu validator desain dan validator materi, adapun dalam penelitian ini validasi berupa angket dengan skala 1 hingga 4. Hasil dari tahap ini untuk mengetahui seberapa validnya atau berkualitasnya media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan oleh peneliti tersebut.

Peneliti memilih validator ahli materi dan ahli desain dari Universitas Quality Medan yaitu yang menjadi validator pertama bapak Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd dan validator kedua adalah bapak Dr. Frikson Jony Purba, S.Si., M.Pd.

Tahap ketiga yaitu *development*. Pada tahap ini yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva kelas V SD yang meliputi penentuan isi materi dan validasi produk media pembelajaran. Isi materi dari media pembelajaran ini merupakan materi mengenai Perubahan Wujud Benda kelas V SD dan background, cover dalam media pembelajaran ini diambil dari unduhan di internet sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti juga akan melalui tahap validasi atau penilaian para ahli. Adapun hasil validasi terhadap media pembelajaran materi Perubahan Wujud Benda yang dikembangkan dilakukan oleh 2 validator yaitu dosen Universitas Quality. Dari tampilan media pembelajaran yang sudah dibuat terdapat masukan dari validator pertama yaitu media diberikan instrument musik yang lembut agar suasana pembelajaran lebih menarik serta. Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran diberikan

kepada validator kedua untuk divalidasi terlebih dahulu. Dari validator kedua, hanya diberikan saran agar soal latihan ditambahkan di media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Validasi Terhadap Produk Peneliti

No.	Validator	Rata-Rata
1.	<u>Juniko</u> <u>Esra</u> <u>Tarigan</u> , <u>S.Pd.</u> , <u>M.Pd</u>	100%
2.	<u>Frikson Jony Purba</u> , <u>S.Si.</u> , <u>M.Pd</u>	94,44%
	Jumlah	97,22%

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 97,22% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan tidak perlu revisi dan layak digunakan sebagai bahan ajar IPA di sekolah.

Tahap keempat yaitu tahap *implementation* adalah tahap uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan mata pelajaran IPA materi Perubahan Wujud Benda pada siswa kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor. Peneliti melakukan uji coba produk pada tanggal 22 Januari 2024, uji coba yang dilaksanakan yaitu yang pertama mewawancarai guru agar lebih mengetahui bagaimana proses belajar mengajar, kedua penyebaran angket respon guru agar mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya uji coba produk yang dilakukan peneliti dengan memberikan angket respon kepada siswa sebanyak 6 siswa kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor yang dipilih oleh wali kelas V SD berdasarkan hasil prestasi siswa.

Tahap kelima atau terakhir yaitu *evaluation*. Uji coba yang dilaksanakan di lapangan untuk penilaian angket respon guru dan angket respon siswa terhadap produk media pembelajaran materi Perubahan Wujud Benda yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan

dengan menggunakan skala kecil yang terdiri dari 6 siswa yang berada di kelas V B SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor.

Tabel 5. Hasil Rata-Rata Keefektifan Terhadap Produk Peneliti

No.	Keterangan	Rata-Rata
1.	<u>Angket Respon Guru</u>	100%
2.	<u>Angket Respon Siswa</u>	94,44%
	Jumlah	97,22%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil dari respon guru kelas V SD dan respon siswa kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor adalah 97,22% dan dilihat termasuk kategori sangat efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengembangan dengan menggunakan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE yang mempunyai 5 tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis canva mata Pelajaran IPA materi Perubahan Wujud Benda sehingga simpulan yang dapat diambil adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor, maka peneliti menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada validator. Lembar validasi pada validator desain memperoleh nilai 100% dan validator materi memperoleh nilai 94,44% dengan jumlah rata-rata kevalidan 97,22%, maka termasuk dalam kategori “sangat valid” dan dapat digunakan tanpa perbaikan.
2. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor, maka peneliti memberikan lembar angket respon guru dan angket respon

siswa. Lembar angket respon guru memperoleh nilai 100% dan angket respon siswa memperoleh nilai 94,44%, dengan jumlah rata-rata keefektifan 97,22%, maka termasuk dalam kategori “sangat efektif” dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amral. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Ani, C. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Aryono, R. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Ayang, E. 2022. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Dewi. P. Y. A., dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Dwiqi, S. S. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTCH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(35).
- Fikri. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya*. Universitas Sriwijaya.
- Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Randy, I. 2022. *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sa'dun Akbar. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoffan, S. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: AGRAPANA MEDIA.
- Suci, H. 2023. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.