



---

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA MATERI PETUNJUK ARAH KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN**

## **DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON THE CANVA APPLICATION ON DIRECTIONS MATERIALS CLASS IV SD NEGERI 065013 MEDAN**

Yutria Marintan Simamora<sup>1</sup>, Hasni Suciawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality Medan, Jl. Ngumban Surbakti No.18, Sempakata,  
Kec. Medan Selayang, Kota Medan, 20132 Indonesia

E-mail : [yutriasimamora3@gmail.com](mailto:yutriasimamora3@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Petunjuk Arah kelas IV-A SD Negeri 065013 Medan. Penelitian ini berpopulasi di Kelas IV SD Negeri 065013 Medan dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV-A SD Negeri 065013 Medan. 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 Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui Penelitian ini menggunakan data uji kevalidan oleh validator media dan validator materi sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi petunjuk arah kelas IV SD "Sangat Valid" dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 88,3% dan setelah melakukan revisi kepada ahli media, dihasilkan kembali 96,6% dengan kategori "Sangat Valid", oleh ahli dihasilkan 93,3% dengan kategori "Sangat Valid". Rincian Presentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas IV SD melalui angket Respon Guru sebesar 100% dengan kategori "Sangat Praktis", dan Respon peserta didik kelas IV SD sejumlah 20 orang sebesar 85,5% dengan kategori "Sangat Praktis". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi petunjuk arah kelas IV SD Negeri 065013 Medan "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pembelajaran berbasis aplikasi *canva*



### **Abstract**

*This development research aims to develop canva application-based learning media on subjects Indonesian class IV-A SD Negeri 065013 Medan. This study had a population in Grade IV SD Negeri 065013 Medan and the sample in this study was all students of grade IV-A SD Negeri 065013 Medan. 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 steps, including: Planning, Production, and Evaluation. Data collection techniques in this study were carried out through this study using validity test data by media validators and material validators while practicality test data by grade IV teachers and grade IV elementary school students. Research instruments used in data collection are questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study showed that the canva application-based learning media on the grade IV elementary school direction material was "Very Valid" with details of the percentage of validity given by media experts 88.3% and after revising to media experts, 96.6% was generated again with the category "Very Valid", by experts produced 93.3% with the category "Very Valid". Details The percentage of practicality given by teachers through grade IV elementary school through the Teacher Response questionnaire was 100% with the category "Very Practical", and the response of grade IV elementary students was 85.5% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that the Canva application-based learning media in grade IV direction material at SD Negeri 065013 Medan is "Very Valid" and "Very Practical" used for students during the learning process.*

**Keyword: Canva app-based learning**

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi membuat pembaruan yang besar di bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi informasi komunikasi lembaga-lembaga dapat membuat hal-hal baru yang dapat di terapkan agar guru mampu menyampaikan pelajaran dengan memanfaatkan hal tersebut. Penggunaan teknologi informasi tersebut dapat diterapkan melalui proses belajar yang dilakukan di kelas untuk menyampaikan materi pelajaran yang menarik melalui teknologi yang ada saat ini. Salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas suatu pembelajaran terletak pada media pembelajaran yang digunakan. belajar para peserta didik lebih tinggi. Kegiatan proses belajar mengajar dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pendidikan sedangkan efisiensi dapat dilihat dari kualitas komunikasi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik. Keaktifan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan



menarik dan benar akan membangun minat peserta didik dan mencapai tujuan di mana peserta didik menangkap ilmu pengetahuan yang benar. Penyampaian dengan sedikit goresan warna dan tampilan yang lebih menarik akan membuat peserta tidak mengantuk dan lebih bersemangat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung bagaimana kualitas yang di terima oleh peserta didik dan bagaimana guru menyampaikan materi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pada rabu, 27 September 2023 dari wali kelas IV SD Negeri 065013 Kualitas media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi Petunjuk arah. Untuk menindaklanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, adanya keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi petunjuk arah, untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dikembangkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi petunjuk arah. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawati, Herawati, dan Widyasari (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Mi Al Khoeriyah Kabupaten Bogor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI AlKhoeriyah Kabupaten Bogor peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah efektif dengan skor 90.

## **METODE**

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, Sudaryono (2017:86), megemukakan bahwa "penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut." Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk efektivitas produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan metode *Richey and klein*.

Subjek yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media dan ahli materi oleh dua Dosen F-KIP Universitas Quality. Subjek penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva adalah peserta didik yang berjumlah 20 orang kelas IV-A SD Negeri 065013 MEDAN, serta guru kelas V SD Negeri 065013 Medan.

Pengumpulan data menggunakan teknik data uji kevalidan dan data uji kepraktisan melalui Lembar Uji Validitas oleh ahli media dan ahli materi, dan Angket Respon Guru Kelas dan Angket Respon Peserta didik. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa saran dan masukan mengenai Aspek Tampilan, Aspek Visual dan Gravis, Aspek is dan Aspek Bahasa. Data kuantitatif didapat dengan menghitung skor penilaian dari setiap indikator yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi yang selanjutnya akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan.

Penilaian instrumen angket validasi ahli dan respon pengguna menggunakan skala *likert*. Rumus untuk mengolah data persentase validasi ahli adalah sebagai berikut.

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

(Sa'adah dan Wahyu 2022:97)



Untuk menafsirkan hasil analisis data digunakan kriteria interpretasi kelayakan sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Penkategorian validasi**

<b>Presentase %</b>	<b>Kriteria validasi</b>
80% - 100%	Sangat Valid
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
20% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

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

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

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

**(Sa'adah dan Wahyu 2022:97)**

**Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik**

<b>Presentase %</b>	<b>Kriteria validasi</b>
80% - 100%	Sangat Valid
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
20% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

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



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan wawancara ketika observasi ke sekolah dengan bapak Pendi Sinaga, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 065013 Medan. Wawancara bertujuan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan kali ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* melalui tahapan PPE. Tahapan yang pertama yang dilakukan adalah perancangan. peneliti merencanakan tindakan apa yang akan dilakukan khususnya di sekolah SD Negeri 065013 Medan pada kelas IV. Peneliti perlu merencanakan tindakan apa yang akan dilakukan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah salah satunya kualitas media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi, sehingga peneliti mampu bertindak kelangkah selanjutnya untuk memenuhi rencana yang telah dirancang sedemikian rupa. Tahap kedua tahap produksi, Tahap produksi dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan penyusunan indikator penelitian. Indikator pencapaian aspek yang terdiri dalam pengembangan media pembelajaran akan disusun peneliti termuat dalam kurikulum merdeka. Tahap ketiga adalah tahap evaluasi, pada tahap inilah produk atau pengembangan media yang di produksi oleh peneliti dapat dianggap berhasil atau gagal. Pada tahap evaluasi, peneliti memerlukan beberapa evaluasi yang dapat di uji melalui ahli media maupun ahli materi serta keberhasilan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, tahap ini menunjukkan apakah media yang di kembangkan oleh peneliti layak guna atau perlu diganti.



## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi petunjuk arah kelas IV SD " Sangat Valid" dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 88,3% dan setelah melakukan revisi kepada ahli media, dihasilkan kembali 96,6% dengan kategori "Sangat Valid", oleh ahli dihasilkan 93,3% dengan kategori "Sangat Valid". Rincian Presentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas IV SD melalui angket Respon Guru sebesar 100% dengan kategori "Sangat Praktis", dan Respon peserta didik kelas IV SD sejumlah 20 orang sebesar 85,5% dengan kategori "Sangat Praktis". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi petunjuk arah kelas IV SD Negeri 065013 Medan "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, N., & Gempol, S. T. I. E. (2021). Pancasila, Kesejahteraan dan Pendidikan Karakter. *Merdeka Belajar Dan Kemerdekaan Pendidik*, 70.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Arifin, Z. (2012). *Model penelitian dan pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utamingtyas, S., & Musyadad, F.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).
- Hamdani, A. D. (2021). Pendidikan di Era Digital Yang Mereduksi Nilai Budaya. *Cermin: Jurnal Penelitian*, 5(1).
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).



- HIJRIANI, D. (2019). Pembuatan Atau Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information Teknologi (It). *INA-Rxiv*. April, 13.
- Islam, M. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Materi Sistem Pernapasan Hewan Kelas V Sdn Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya (*Doctoral dissertation*, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di SD dan Mi. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 4(1).
- Mardiyana, I. I., & Setyowati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Madura Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Ipa Siswa Kelas V. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1).
- MUHAMAD, A. R. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram (Doctoral Dissertation, Universitas\_Muhammadiyah\_Mataram).
- Muhasim, M. (2017). *Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. Palapa, 5(2).
- Mulia, R. A., & Saputra, N. (2020). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kesejahteraan masyarakat Kota Padang. *Jurnal El-Riyasah*, 11(1).
- Nurhalizah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [Jimedu]*, 3(6).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
- Rahmadi, M. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Rakyat Berbasis Pendidikan Karakter Pada Kelas Vii Smp Negeri 1 Peterongan. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2).



Rahman, N. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipeinside-Outside-Circle Untuk Meningkatkanhasil Belajar Ips Siswa Kelas Iva Sdn 60 Moncongloe Lappara Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros.

Retnawati, H. (2017, September). Teknik pengambilan sampel. In *Disampaikan pada workshop update penelitian kuantitatif, teknik sampling, analisis data, dan isu plagiarisme* (pp. 1-7).

SEMBIRING, T. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan di SMP Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2022/2023.

Siregar, N. (2018). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat beli konsumen dalam menggunakan indihome sebagai penyedia jasa internet di kota medan (studi kasus kantor plaza telkomcabang iskandar muda no. 35 medan baru). *Jumant*, 7(1).

Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1) .

Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development/RBD)*. Bandung: Alfabeta