



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA TERHADAP PELAJARAN IPAS KELAS V UPT SDN
060952 MEDAN T.P 2024/2018**

***DEVELOPMENT OF CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA
LEARNING IPAS CLASS V UPT SDN 060952 MEDAN
T.P 2024/2018***

Putri Latifah Hanum¹, R.I. Holmes Parhusip², Hartono Sembiring³

*^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality*

latifahp393@gmail.com, holmesphsp720@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada siswa kelas V UPT SDN 060952 Medan pada tahun ajaran 2024/2018. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 18 orang, dan media yang dikembangkan diuji coba secara terbatas untuk mengetahui efektivitas serta kelayakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS, serta mempermudah pemahaman materi yang disampaikan. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta umpan balik dari siswa, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Penelitian ini menyarankan agar penggunaan media interaktif berbasis *Canva* dapat diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah, khususnya dalam pembelajaran IPAS, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata kunci: Pengembangan Media Canva, Pembelajaran Interaktif,



ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Canva to improve the quality of Social Science and Natural Science (IPAS) learning for fifth-grade students at UPT SDN 060952 Medan in the 2024/2018 academic year. The developed learning media is expected to have a positive impact on students' understanding of the material and their engagement in the learning process. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The subjects of this study are 18 fifth-grade students, and the developed media was tested in a limited trial to determine its effectiveness and feasibility. The results of the study indicate that the Canva-based learning media can enhance students' interest and motivation in IPAS learning, as well as facilitate the understanding of the material presented. Based on the validity tests conducted by material and media experts, as well as feedback from students, this learning media is deemed highly feasible for use. This study recommends that the use of Canva-based interactive media be widely implemented in schools, especially in IPAS learning, to create a more engaging and effective learning environment.

Keywords: *Learning Media Development Canva, Interactive Learning*

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia saat ini berlandaskan pada Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Dalam pasal tersebut, dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi sosok yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, bugar, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Secara umum, pendidikan adalah proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi individu dalam aspek intelektual, moral, dan sosial melalui metode pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan. Pendidikan mencakup berbagai bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang ditransfer dari satu generasi ke generasi berikutnya, dengan harapan dapat membentuk individu yang lebih baik, berpengetahuan luas, serta mampu berkontribusi aktif dalam masyarakat.

Pembelajaran di era digital saat ini mengalami transformasi yang signifikan berkat kemajuan teknologi. Media pembelajaran konvensional, seperti buku cetak dan papan tulis, perlahan-lahan digantikan oleh alat yang lebih interaktif dan menarik perhatian siswa. Di antara berbagai media yang muncul, Canva menjadi salah satu yang semakin populer dalam



dunia pendidikan. Media ini tidak hanya memberikan informasi yang bermanfaat tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V, materi yang diajarkan sering kali dianggap rumit oleh siswa, terutama ketika disampaikan dengan cara yang monoton. Oleh karena itu, penggunaan media yang interaktif dan menarik diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, yang mencakup konsep-konsep alam dan sosial yang saling berkaitan. Dalam konteks ini, Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Tantangan yang dihadapi oleh para guru di UPT SDN 060952 Medan Labuhan dalam mengajarkan IPAS terletak pada keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Walaupun kurikulum telah mendorong penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, realisasinya di lapangan masih terkendala. Berbagai faktor, seperti keterbatasan sumber daya dan pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi, menjadi penyebab utama. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menggunakan Canva diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Jenis penelitian ini memadukan proses perancangan produk (media pembelajaran) dengan uji coba penggunaannya, sehingga dapat memastikan kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan. Untuk itu, penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena sifatnya yang sistematis dan sangat cocok untuk mengembangkan media pembelajaran. Dalam konteks ini, peneliti akan fokus pada pengembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi operasi bilangan bulat. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat mendorong mahasiswa untuk lebih memahami materi pembelajaran melalui media yang telah dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 060952 Kecamatan Medan Labuhan



kelas V SD yang berjumlah 35 siswa. Objek penelitian ini kelas V B SD Negeri 060952 berjumlah 18 siswa. Peneliti mengambil siswa tersebut berdasarkan nilai mata pelajaran Sistem pernapasan manusia dan rekomendasi oleh walikelas.

Teknik Pengumpulan Data: Data dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner disebarkan secara langsung kepada responden oleh peneliti.

Teknik Analisis Data: Data Dikumpulkan dengan cara menyebarkan Angket yang sudah di siapkan oleh peneliti kepada siswa.

Tahap selanjutnya adalah prosedur pengembangan dari model *ADDIE* adalah tahap *design*. Tahap desain ini meliputi pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* sebagai pengembangan media pembelajaran khususnya untuk pelajaran Ipas kelas V yang peneliti lakukan.

Rancangan Pembuatan Desain Media Pembelajaran Interaktif

Tahap ini adalah fase perencanaan desain produk yang akan dikembangkan, mencakup aspek bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan. Proses perancangan bentuk dilakukan dengan menciptakan media pembelajaran interaktif yang telah ditetapkan oleh pengembang. Dalam hal ini, aspek desain dan tingkat kesulitan produk diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan sasaran pengguna, yaitu guru dan siswa. Oleh karena itu, produk ini dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengaksesnya sebagai media pembelajaran.

Pengumpulan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Mengumpulkan bahan-bahan media pembelajaran seperti laptop dan canva untuk ngedesain media, gambar, elemen dan fitur lainnya:

- 1) Memakai laptop dan aplikasi canva
- 2) Ngedesain media pembelajara memakai aplikasi Canva
- 3) Memasukkan elemen menarik pada media
- 4) Media siap digunakan



Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2025 di SD Negeri 060952 Medan tepat nya berada di Kelurahan Martubung Kecamatan Medan Labuhan Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini juga dilaksanakan pada semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan berdasarkan kenyataan yang ada. Pengumpulan data dibutuhkan untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara.

Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat memecahkan masalah yang ditemukan di lapangan serta diuji Kepraktisannya sebelum diterapkan secara luas.
2. Media pembelajaran media mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan materi dari guru kepada siswa secara efektif dan efisien. Media ini merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, serta membantu dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan interaksi langsung antara siswa dan perangkat media, baik dalam bentuk digital maupun fisik, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.
4. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi, video pembelajaran dan sebagainya dengan tampilan yang menarik.
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial manusia. Melalui IPAS, siswa diajak untuk berpikir kritis dan



analitis dalam menghadapi berbagai masalah yang terkait dengan lingkungan, masyarakat, dan interaksi keduanya. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami secara menyeluruh bagaimana alam dan masyarakat saling memengaruhi, serta bagaimana pengetahuan ini dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari..

6. Pernapasan adalah proses pengambilan oksigen dan pelepasan karbondioksida. Ketika manusia bernapas,, berarti sedang terjadi proses masuknya oksigen ke dalam tubuh dan pelepasan karbondioksida keluar tubuh. Pertukaran antara oksigen dan karbondioksida tersebut terjadi di dalam darah manusia.

Teknik Analisis Data

Data validitas diperoleh dari hasil penilaian yang diberikan oleh validator, yang terdiri dari 2 dosen PGSD Universitas Quality Medan dan 1 guru wali kelas SD Negeri 060952 Kecamatan Medan Labuhan. Penelitian ini menggunakan skala Likert dari Sugiyono (2018). Setiap kriteria dilengkapi dengan penjelasan untuk memudahkan para validator dalam memberikan penilaian. Data validasi yang dikumpulkan dianalisis guna mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Skala yang digunakan dalam penelitian ini berkisar dari 1 hingga 4, dengan setiap tingkatnya skala dijelaskan berdasarkan pedoman nilai yang tercantum dalam tabel. Kategori skor pada skala Likert dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi

Skala	Kriteria terhadap produk
4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat sesuai/ sangat mudah/ sangat paham/ sangat menarik/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat aktif
3	Setuju/ baik/ sesuai/ mudah/ paham/ menarik/ mengerti/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ aktif.
2	Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup paham/ cukup menarik/ cukup mengerti/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi/ cukup aktif
1	Kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang mudah/ kurang paham/ kurang menarik/ kurang mengerti/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ cukup memotivasi/ kurang aktif.

Sumber : Sugiyono (2018)



Kepraktisan (Analisis Data Angket Respon Pengguna)

Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis melalui data kuantitatif yang digunakan untuk mengukur data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa setelah dilakukan penyebaran angket pada tahap uji coba produk. Angket yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut valid atau tidak digunakan pada siswa. Jawaban angket respon siswa menggunakan skala Likert yang disusun menjadi item-item instrument yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala likert 1 sampai dengan 4 untuk menghitung angket respon siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Kepraktisan} : \frac{X}{\Sigma Xi} 100\% \quad (\text{Sa'dun Akbar, 2013})$$

Keterangan :

X = Jumlah keseluruhan jawaban responden

ΣXi = Jumlah skor maksimum kepraktisan dari Angket Respon pada uji coba perorangan.

Kategori praktisan perangkat pembelajaran berdasarkan nilai. Kepraktisan yang diperoleh dapat diamati pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Produk

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

Sumber : Sadun Akbar, (2013)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kevalidan Produk Peneliti

Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Developmet, Implement, Evaluation*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Interaktif yang merupakan salah satu materi pelajaran Sistem pernapasan manusia kelas V SD semester genap 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 isian angket yang dinilai oleh masing-masing Validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Quality Medan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan atau diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 060952 Medan yang dipilih peneliti sebagai subjek penelitiannya. Rekapitulasi dari hasil kedua validator yang mencakup aspek materi dan desain terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdapat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Terhadap Produk Peneliti

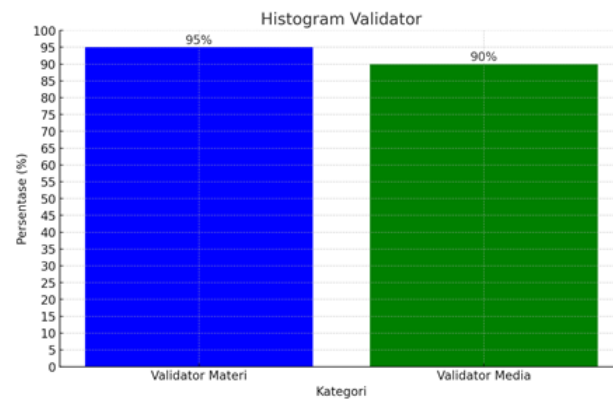
No	Validator	Rata – rata
1	Dr. Srie Faizah Lisnasari M.Si	95%
2	Rita Herlina Br PA S.Pd., M.Pd	90%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid, dengan nilai validasi dari validator ahli materi sebesar 95% dan validator ahli media sebesar 90%. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Sistem pernapasan manusia di sekolah. Penelitian ini didukung oleh teori Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif memiliki berbagai keunggulan, seperti membuat siswa lebih aktif, menyederhanakan konsep teoritis menjadi praktis, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media ini mampu mengubah suasana pembelajaran yang monoton menjadi dinamis dan menyampaikan konsep yang sulit secara



konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Adapun Gambar Hasil Nilai Validasi Dari Validator:



Analisis Kepraktisan Produk Peneliti

Cara untuk mengetahui kepraktisan dilakukan uji coba lapangan melalui angket respon guru serta terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan dengan wali kelas V SD Negeri 060952 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Berikut hasil data dari angket respon guru terhadap media pembelajatron interaktif yang dikembangkan oleh peneliti:

Berdasarkan hasil respon guru terhadap Media Pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 95% sehingga produk yang dikembangkan sudah bisa digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran Sistem pernapasan manusia materi Penjumlahan dan Penguangan kelas V SD dapat dikatakan sangat praktis dan tidak perlu revisi lagi. Peneliti juga membuat lembar wawancara untuk melihat bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ternyata media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran, terlebih lagi kepada pemahaman siswa dalam menangkap materi yang disampaikan.

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 mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia



sehingga simpulan yang dapat diambil adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran Interaktif mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V UPT SD Negeri 060952 Kecamatan Medan Labuhan, maka peneliti menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada validator. Lembar validasi pada validator 1 memperoleh nilai 95% dan validator 2 memperoleh nilai 90% dengan jumlah rata-rata kevalidan 92,50%, maka termasuk dalam kategori “sangat valid” dan dapat digunakan.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran Interaktif mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V UPT SD Negeri 060952 Kecamatan Medan Labuhan, maka peneliti memberikan angket respon guru dengan jumlah nilai 95%. sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kategori “sangat praktis” dan dapat digunakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, M., & Rahmawati, F. (2020). Pemanfaatan *Canva* dalam Pembelajaran: Strategi Meningkatkan Daya Tarik dan Efektivitas Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas XYZ.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. CV. Alfabet
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2021). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Pearson Education.
- Hidayat, R. (2021). Pemanfaatan *Canva* dalam Pendidikan: Meningkatkan Kreativitas dan Interaktivitas Pembelajaran. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang dirilis dalam Kurikulum Merdeka 2022
- Kurniawan, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Interaktif pada Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45-52.
- Kustandi, C. (2020). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Kencana.
- Mardiana. (2020). *IPAS: Pendekatan Terpadu dalam Pembelajaran IPA dan IPS*. Jakarta: Penerbit XYZ.



-
- Nuryanti. (2021). Integrasi IPA dan IPS dalam Pembelajaran: Pendekatan IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa. Yogyakarta: Penerbit XYZ.
- Rahmawati, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 150-158.
- Sa'dun Akbar. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoffa, F. A., Hidayat, R., & Prasetyo, Z. K. (2021). Manfaat Media Pembelajaran dalam Pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudaryono. 2017. Metodologi Penelitian. Depok:PT.Raja Grafindo Husada.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung :
- Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 123-130.
- Wibowo, H. S. (2023). Panduan Lengkap Desain dengan *Canva*: Langkah Demi Langkah untuk Pemula. Jakarta: Penerbit XYZ.