



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD NEGERI
106203 TANAH GARA HULU KEC. STM HULU, KAB.DELI SERDANG
T.P 2024/2025**

*Development of Canva-Based Learning Media for IPAS Subject in Grade IV
at SD Negeri 106203 Tanah Gara Hulu, STM Hulu District, Deli Serdang
Regency, Academic Year 2024/2025*

Adema Milty Christeven Perangin angin⁽¹⁾, Srie Faizah Lisnasari⁽²⁾, Hartono⁽³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No.
18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia.

1milyadema@gmail.com 2lisnasari.2502@gmail.com 3ono366@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini di latar Belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa di Tanah gara hulu, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPAS terkhusus materi Siklus Hidup makhluk hidup kelas IV SD/MI di semester genap sesuai dengan kurikulum merdeka. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan (Research and Development/ R and D), dengan model ADDIE yaitu (a). Analisis (b) Desain (c). Development (d). Implement (e). Evaluasi. Subjek Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 106203 Tanaah gara hulu, Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil dengan siswa yang dipilih berjumlah 3 orang anak yang terdiri dari 3 siswa putra dan 3 siswa putri. Pengumpulan data dengan teknik studi dokumentasi, wawancara dan kuesioner berupa angket. Hasil penelitian ini adalah Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis canva dari kedua validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 90, 5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis canva dapat dilihat dari penilaian guru wali kelas IV SD dan angket respon siswa dengan skala kecil yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 85 % dengan kriteria praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Kata Kunci : IPAS, Media Canva, Pengembangan

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the IPAS subject at Tanah Gara Hulu. The study aims to develop Canva-based learning media for the IPAS subject, particularly on the topic of the Life Cycle of Living Beings, for Grade IV SD/MI students in the even semester, in alignment with the independent curriculum. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes (a) Analysis, (b) Design, (c) Development, (d) Implementation, and (e) Evaluation. The research subjects are Grade IV students of SD Negeri 106203 Tanah Gara Hulu for the academic year 2024/2025. A small-scale trial was conducted with three male and three female students. Data



were collected through documentation studies, interviews, and questionnaires. The results indicate that the validity level of the Canva-based learning media, assessed by both media and material validators, achieved an average percentage of 90.5%, categorized as highly valid and usable without revisions. The practicality of the Canva-based learning media was evaluated by the homeroom teacher of Grade V and through small-scale student questionnaires involving six students. The practicality level achieved an average percentage of 85%, categorized as practical and usable without revisions.

Keywords: *IPAS, Canva Media, Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS terutama pada Sekolah Dasar (SD) diharapkan bukan sebagai suatu momok melainkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mengenal dan mempelajari diri serta alam sekitar, dan lebih lanjut dapat memahami dalam penerapannya di dalam kehidupan sehari-hari. Suatu pelajaran terlebih lagi pelajaran IPAS, membutuhkan suatu alat atau yang sering dikatakan dengan Media Pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Media atau alat pembelajaran digunakan sebagai alat perantara bagi siswa agar dapat



memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi yang dipelajari di kelas. Pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang harus benar-benar diperhatikan oleh guru dalam mempersiapkan pembelajaran sebelumnya.

Ada banyak sekali macam-macam media yang digunakan di dalam kelas seperti media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Ketika proses belajar pada materi Metamorfosis lebih lagi pada sekolah dasar yang menjadi tempat penelitian saya, guru hanya menggunakan media yang disediakan dari sekolah yaitu media gambar saja sehingga guru hanya menerangkan dengan mempedomani buku panduan dan media gambar itu saja. Maka dari itu yang melatarbelakangi sekolah hanya menggunakan media gambar saja karna sekolah hanya menyediakan sedikit media pembelajaran yang lebih efektif atau bersifat nyata dan juga guru kurang pengetahuan atau pemahaman terhadap pembuatan media yang menyebabkan guru tidak atau bahkan kurang pengetahuannya membuat media pembelajaran. Ketergantungan hanya mempedomani buku saja, guru menjadi pribadi yang tidak bertanggung jawab atas penerus atau transfer ilmu kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 106203 Tanah Gara Hulu Kelas IV pada tanggal 5 september 2024, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar di dalam kelas masih kurang serta minimnya penggunaan media pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku tema yang tersedia sebagai sumber belajar serta menggunakan media sederhana dalam proses pembelajarannya, sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik cukup membosankan. Saat melakukan kegiatan mengajar, guru juga masih memanfaatkan mediasederhana yang telah difasilitasi oleh sekolah maupun yang dibuat sendiri oleh guru. Media sederhana tersebut masih berupa media yang berbentuk sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 106203 Tanah Gara Hulu, bahwa dalam pembelajaran IPAS guru masih menggunakan buku tematik dalam pembelajarannya sehingga peserta didik kurang aktif mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki.

Seperti yang disampaikan oleh guru, bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima suatu materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret, seperti halnya media



pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran dalam powerpoint namun masih dalam bentuk sederhana. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yaitu berupa media pembelajaran berupa media berbasis video canva. Tampilan yang disuguhkan oleh media berbasis aplikasi canva ini juga akan lebih jauh lebih menarik karena tidak hanya dipenuhi dengan gambar saja sehingga materi yang diajarkan akan lebih bisa diterima oleh peserta didik. Media Pembelajaran ini dibuat dalam bentuk aplikasi menggunakan template yang ditulis dengan materi IPAS yaitu Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna terkait dengan materi tersebut.

Berkaitan dengan dibutuhkannya sebuah inovasi media pembelajaran dalam usaha menciptakan media pembelajaran yang baik, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak sekolah dasar maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106203 Tanah Gara Hulu”.

BAHAN DAN METODE

Teknik pengumpulan data pada media pembelajaran berbasis canva paada materi siklus hidup makhluk hidup menggunakan observasi dan angket. Observasi ini dilakukan untuk mengobservasi kondisi media pembelajaran PPT sebelumnya yang digunakn oleh sekolah. Observasi ini dilakukan juga pada saat pengimplementasikan media pembelajaran berbasis canva pada materi iklus hidup makhluk hidup. Pada penelitian ini menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui penilaian mengenai produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Angket merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan peniliti kepada guru kelas IV dan kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kevalidan dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga peneliti membuat instrument validasi ahli yang



merupakan angket. Dalam menentukan tingkat kevalidan dari produk yang telah dikembangkan, maka dilakukan validasi/penilaian terhadap produk. Validasi dilakukan oleh dua orang validator, yaitu satu orang dosen validator media dan satu orang validator materi. Validator kemudian diberikan instrumen penilaian berupa angket. Aspek yang dinilai terdiri dari aspek tampilan, desain pembelajaran, penyajian dan pembelajaran

Hasil yang diperoleh dari penilaian angket validator tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 106203 Tanah Gara Hulu Kec. STM Hulu yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. Dari kedua penilaian validator dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan peneliti sudah valid dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran. Rekapitulasi dari kedua validator media dan validator materi sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Rekapitulasi dari Kedua Validator terhadap Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video animasi

No	Validator	Rata-rata
1	Vera Ironita Christiani Shihombing S.Pd., M.Pd	$\text{Mean} : \frac{\sum n}{n} \times 100\%$ $\text{Mean} : \frac{56}{60} \times 100\%$ Mean : 93%
2	Irwansyah S.Pd., M.Pd	$\text{Mean} : \frac{\sum n}{n} \times 100\%$ $\text{Mean} : \frac{53}{60} \times 100\%$ Mean : 88%
	RATA-RATA	$\frac{181}{2} = 90,5$

Berdasarkan data diatas, dinyatakan bahwa rata-rata keseluruhan adalah 90,5 dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan tidak perlu revisi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Canva untuk pembelajaran disekolah.



Kepraktisan diketahui dengan melakukan uji coba lapangan melalui angket respon guru dan melalui angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan skala kecil yang terdiri dari 6 siswa yang berada di kelas IV 106203 Tanah Gara Hulu Kec. STM Hulu.

Hasil yang diperoleh dari penilaian guru wali kelas IV SD dan angket respon siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 106203 Tanah Gara Hulu Kec. Stm Hulu yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva Materi Siklus Hidup MakhluK Hidup yang dikembangkan peneliti sudah praktis dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran. Berikut hasil data dari angket respon guru dan data angket respon siswa.

Tabel 4. 2 Hasil Rata-rata Kepraktisan Terhadap Produk Peneliti

No	Keterangan	Rata-Rata
1	Guru Wali Kelas IV	84,37%
2	Respon Siswa Kelas IV	85%
	Rata-rata	84,68%

Berdasarkan observasi di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil dari penilaian guru wali kelas IV SD dan respon siswa kelas IV SDN IV 106203 Tanah Gara Hulu Kec.STM Hulu adalah 84,68 % dan dilihat termasuk kategori Cukup praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Peneliti melakukan penelitian ini di SD Negeri SDN IV 106203 Tanah Gara Hulu Kec. Stm Hulu, pada tanggal 12 Januari 2025 adapun latar belakang penulis menetapkan SDN 106203 Tanah Gara Hulu sebagai tempat penelitian,karena berdasarkan pengamatan peneliti terdapat beberapa fenomena yang mendukung penelitian penulis tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Canva Materi Siklus Hidup makhluk hidup. Pengembangan media pembelajaran berbasis Video animasi ini dilakukan dengan prosedur langkah-langkah dari *ADDIE*. Pada langkah pertama yang dilakukan penelitian dan pengumpulan data awal atau



observasi. Setelah mengetahui masalah yang terjadi di sekolah, langkah selanjutnya adalah perencanaan. Produk awal yang telah selesai dibuat selanjutnya di validasi oleh validator.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva yang dikembangkan peneliti dengan Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva dari kedua validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan .
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dapat dilihat dari penilaian guru wali kelas IV SD dan angket respon siswa dengan skala kecil yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,485% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2022). Mengajar sebagai Lingkungan Pembelajaran: Mendorong Eksplorasi dan Kreativitas Siswa. Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Ariani, N. (2022). Sistem Pendidikan dan Pembelajaran di Indonesia. Yogyakarta: Andi Offset
- Campbell, N. A., & Reece, J. B. (2014). *Biology* (10th ed.). Pearson Education.
- Dewi, Y., & Murtinugraha, R. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Reka Cipta
- Fatmawati. (2023). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dalam IPAS. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Fauziyah. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Canva: Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Fawaida. (2019). Praktik Pembelajaran IPAS dan Karakter Siswa. Bandung: Media Pendidikan.
- Festiawan. (2020). Strategi Pembelajaran Efektif. Jakarta: Media Nusantara.
- Hamalik, O. (2016). Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya



- Herliana, N., & Anugraheni, A. (2020). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Ilmu Pendidikan
- Hidayati. (2022). *Kritis dan Skeptis dalam Ilmu Pengetahuan Alam*. Surabaya: Inti Media.
- Hidayatullah, Priyanto. Dalam Dewi, & Murtinugraha. (2018). *Media Pembelajaran Digital: Alternatif untuk Pendidikan Masa Kini*. Surabaya: Inti Media.
- Indra, P. (2021). *Siklus Hidup Hewan dan Perkembangbiakannya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jihan, dkk. (2019). *Pengembangan Produk: Langkah-langkah dan Pertanggungjawaban Penelitian*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Kusumawati, Naniek, & Maruti, Endang Sri. (2019). *Menciptakan Suasana Belajar yang Optimal*. Surabaya: Inti Media.
- Muhibbinsyah. (2020). *Proses Pendidikan: Unsur Fundamental dalam Penyelenggaraan Pendidikan di Semua Jenjang*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Prabowo. (2023). *Optimalisasi Penggunaan Canva dalam Pendidikan*. Bandung: Media Pendidikan.
- Priyanto Hidayatullah. (2018). *Inovasi Media Pembelajaran untuk Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rachmawati. (2021). *Tujuan dan Pendekatan Pembelajaran IPAS*. Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Rahayu, D. (2022). *Etika dan Hak Cipta dalam Penggunaan Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Edukasi,
- Rahayu. (2022). *Hak Cipta dan Lisensi dalam Penggunaan Canva*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Ratna, dkk. (2021). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Ratna, dkk. (2021). *Studi Penelitian dan Pengembangan dalam Pendidikan*. Surabaya: Inti Media.
- Sari, L. (2021). *Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Sari. (2021). *Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Sari. (2022). *Desain Kreatif dengan Canva dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Sari, D. (2022). *Optimalisasi Penggunaan Canva dalam Pembelajaran*. Semarang: Lembaga Pendidikan Nasional
- Santosa, J. (2020). *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Erlangga
- Setiawan. (2024). *Desain dan Kreativitas Menggunakan Canva*. Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Smith, J., & Jones, R. (2023). *Mengajar sebagai Seni dan Ilmu: Perencanaan dan Evaluasi dalam Pendidikan*. London: Academic Press.



-
- Sugiyono. Dalam Ratna, dkk. (2021). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Sukardi. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam: Metode Ilmiah dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Sukmadinata. Dalam Ratna, dkk. (2021). *Definisi dan Proses Penelitian R&D*. Bandung: Media Pendidikan.
- Sukmadinata. Dalam Ratna, dkk. (2021). *Definisi dan Proses Penelitian R&D*. Bandung: Media Pendidikan.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Usman, Moh. Uzer. (2021). *Hubungan Timbal Balik dalam Proses Mengajar dan Belajar*. Bandung: Media Pendidikan.
- Wahab, R. Dr. Gusnarib, & Rosnawati. (2021). *Belajar dan Pembelajaran: Proses Transformasi Pengetahuan dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Wahyu. (2022). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Pembentukan Karakter Siswa*. Surabaya: Inti Media.
- Yusuf. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Edukasi.