

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbantu Canva Materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya Untuk Siswa Sekolah Dasar

Ridia Syafitri¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Islam Riau^{1,2}

[¹](mailto:ridiasyafitri@student.uir.ac.id), [²](mailto:zakahadi@edu.uir.ac.id)

Abstrak

Salah satu pentingnya pendidikan pada manusia yaitu dapat mempelajari serta memanfaatkan teknologi. Adapun media yang menarik yaitu media pembelajaran interaktif berbantu Canva. Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan Canva yang valid untuk pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, namun penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi maka hanya dikembangkan sampai 4 tahap, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), dan Implementasi (Implementation). Subjek dalam penelitian ini yaitu instrumen validasi 3 ahli antara lain ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta angket reponden dari 1 guru dan 18 siswa. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif. Hasil penelitian dari validator menunjukkan bahwa penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbantu Canva memiliki hasil validasi 1 aspek materi memperoleh persentase sebesar 78% setelah dilakukan validasi ke 2 aspek materi memperoleh persentase sebesar 86 % dan memiliki rata – rata persentase sebesar 82%, aspek media memperoleh persentase sebesar 92,5%, dan aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 88,5%. Dari hasil ketiga aspek tersebut memperoleh kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Sehingga media tersebut layak digunakan dan cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, IPAS, Aplikasi Canva

Abstract

One of the importance of education in humans is being able to learn and utilize technology. The interesting media is Canva-assisted interactive learning media. The research conducted aims to develop Canva-assisted learning media that is valid for learning IPAS material on Natural Appearances and their utilization in this study using the ADDIE model, but this research only reaches the implementation stage, so it is only developed up to 4 stages, namely Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), and Implementation (Implementation). The subjects in this study were the validation instruments of 3 experts including material experts, media experts and linguists, as well as questionnaires from 1 teacher and 18 students. While the data analysis technique used is qualitative data. The results of research from validators show that the assessment of interactive learning media assisted by Canva has the results of validation 1 aspect of the material obtained a percentage of 78% after the second validation of the material aspect obtained a percentage of 86% and had an average percentage of 82%, the media aspect obtained a percentage of 92.5%, and the language aspect obtained a percentage of 88.5%. From the results of the three aspects, it obtained the category “Very Valid” and was suitable for use without revision. So that the media is feasible to use and quite effective in increasing students' interest in learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Science, Canva Application

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan aspek yang sangat penting. Melalui pendidikan, manusia dapat berkembang menghadapi masa depan yang semakin lama semakin sulit. Salah satu pentingnya pendidikan pada manusia yaitu dapat mempelajari serta memanfaatkan teknologi (Kaharuddin et al., 2021; Umar et al., 2024). Menurut Kusuma (2023) Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan dan menciptakan generasi yang mampu menghadapi dinamika kehidupan di era yang akan mengembangkan dan menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter, dan bersosialisasi. Di era globalisasi saat ini penggunaan teknologi merupakan tuntunan untuk pendidik pada proses pembelajaran dikelas guna untuk mengembangkan kemampuan dan pemahaman anak. Salah satu bentuk pengembangan dalam pembelajaran yaitu sebuah media (Ma'dika et al., 2025; Tulak et al., 2023). Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan dua semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa (Mahfuzatul, 2023).

Menurut Arif Ikhsan (2020), guru merupakan tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan mengevaluasi siswa pada jalur pendidikan formal. Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru inovatif dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa, salah satunya melalui media pembelajaran (Syawal et al., 2025; Tulak et al., 2023). Adapun media yang menarik yaitu seperti media pembelajaran interaktif yang merupakan suatu proses sistem penyampain materi yang berbentuk video maupun serta mampu memberikan respon yang aktif terhadap siswanya (Pratama et al., 2023; Sampelolo et al., 2024). Media pembelajaran umumnya merupakan alat bantu atau sarana pada proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk mendorong terjadinya proses belajar (Wulandari, 2020). Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah (Mahardika, 2021). Seiring berjalannya waktu, media pembelajaran selalu berkembang dan inovatif, media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan komunikasi sering dikenal dengan media pembelajaran interaktif (Sari & Pratikto, 2022).

Adanya penggunaan media pembelajaran interaktif juga merupakan bentuk berkembangannya suatu teknologi yang digunakan untuk memperbaiki kualitas pendidikan secara nasional (Tulak et al., 2025; Zulaeha et al., 2025). Tujuan pembelajaran interaktif ialah untuk meningkatkan keterlibatan serta partisipasi pelajar dalam proses pembelajaran (Arifannisa, dkk. 2023). Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan interaktif sangat memiliki peran sentral dalam memajukan sebuah bangsa, karena pendidikan interaktif adalah salah satu faktor utama yang menentukan kemajuan masyarakat dan daya saing nasional ataupun internasional (Tangkearung et al., 2023). Pendidikan di jaman kini dapat menggunakan sebuah teknologi sebagai acuan instrumen pengembangan sumber daya manusia dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satunya media pembelajaran interaktif yang saat ini sedang berkembang yaitu berbantu *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang digunakan

untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Seperti pendapat Maliando (2023), bahwa aplikasi *Canva* merupakan media interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena *canva* dapat mempermudah proses perancangan, pembuatan, dan pengeditan. *Canva* menyediakan beragam desain yang dapat dipilih sehingga cocok dimanfaatkan seorang guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan memanfaatkan *canva*, guru dapat berkreasi membuat materi pembelajaran yang menarik dengan membuat media interaktif. *Canva* dapat membantu membuat desain tanpa perlu menginstal aplikasinya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran berharap bahwa media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik memahami materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Canva* yang diharapkan mampu menarik minat siswa dalam kegiatan belajar dengan suasana yang baru dan lebih menarik. Dengan menghadirkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. *Canva* dapat dijelaskan sebagai program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Contoh kelebihan pada aplikasi *canva* seperti tampilan desain yang menarik sehingga mampu meningkatkan kreativitas serta fokus belajar pada pendidik dan peserta didik.

Menurut Rangko (2022), “Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar.” Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat menunjang kualitas suatu pendidikan serta menciptakan pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan guru yang langsung berhadapan dengan siswa (Bawamenewi, 2021). Pengaruh perkembangan jaman, guru dituntut untuk lebih kreatif agar tercipta proses pembelajaran yang menarik dan terorganisir. Adanya era modern dan perkembangan teknologi tentu bertambah pula ide dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Kegiatan pembelajaran yang baik adalah jenis pembelajaran di mana guru diposisikan untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang seimbang sesuai karakteristik serta sesuai lingkungan tempat belajar siswa, setelah itu peran guru sebagai pemberi motivasi, mendidik, serta pembimbing peserta didik dalam membangun pengetahuannya. Berdasarkan kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa

buku ataupun pendidik sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan (Gilang, 2022).

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan), dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi maka hanya dikembangkan sampai 4 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, dan implementation*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Bina Mitra Wahana yang beralamat di jalan Kulim Ujung no. 88, Kecamatan Payung sekaki, Pekanbaru. Riau. Waktu pelaksanaan penelitian ini mulai dilaksanakan pada Januari 2025. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV (Empat) Ms. Eva Gustina, S.Pd di SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru pada hari Rabu, 22 Januari 2025. Pada mata pelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya, peneliti mendapatkan informasi yaitu banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi kenampakan alam dan pemanfaatannya. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang tepat, minimnya media pembelajaran yang menarik, dan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa di kelas, dimana ketika guru menerangkan pelajaran banyak siswa yang tidak fokus pada materi yang di sampaikan oleh guru. Guru dalam menerangkan dan menyampaikan materi pelajaran juga tidak bervariasi, dimana guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Sehingga menunjukkan siswa sering kali merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah yang tertumpu pada penggunaan media gambar dan teks yang sederhana. Berdasarkan masalah yang ada pada SD Bina Mitra wahana Pekanbaru, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantu media aplikasi *Canva*.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantu canva materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya untuk siswa Kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru. Mendeskripsikan validitas media interaktif berbantu *Canva* materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya untuk siswa Kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantu canva pada materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya Kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pembelajaran dan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media interaktif berbantu *Canva* pada pembelajaran IPAS bagi guru dan calon guru sekolah dasar yang nantinya akan memasuki dunia Pendidikan.

Pada penelitian ini instrumen merupakan bagian terpenting sebagai pengumpul data. Instrumen pengumpulan data harus ditangani dengan serius agar memperoleh hasil sesuai dengan kegunaannya. Penelitian ini menggunakan instrumen melalui lembar wawancara, lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Teknik analisis

data ini dilakukan setelah data diperoleh. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini dianalisis secara kuantitatif. Data kuantitatif merupakan riset yang melibatkan pengukuran, kalukulasi, rumus serta kepastian angka dalam perencanaan, perumusan hipotesis, penerapan teknik, analisis data dan penarikan kesimpulan (Charismana *et al.*, 2022). Dalam makna serupa, data kuantitatif adalah nilai yang diberikan oleh validator yang disampaikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji kelayakan media pembelajaran berbantu *canva* berasal dari skor lembar validasi yang dicatat oleh validator menggunakan skala likert. Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dihitung dengan rumus sebagai berikut: $P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$

Data yang telah dikumpulkan melalui skor rata-rata kemudian dikonversikan menggunakan pedoman konversi skor pada skala 5. Menurut Indrawati (Ramlah Indrawati, & Muliana, 2020), terdapat kriteria yang digunakan dalam konversi tersebut, seperti yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria kevalidan media pembelajaran

Persentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0 - 21%	Sangat Tidak valid

Sumber : Arikunto, 2017 (dalam mahfuzatul, 2023)

Tabel 2. Kriteria Angket Respon

Tingkat Persentase	Kriteria
80% – 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

Sumber : Arikunto, 2017 (dalam mahfuzatul, 2023)

Penilaian validitas media pembelajaran ini ditetapkan dengan standar kategori "valid" sebagai nilai minimal. Dengan demikian, apabila rata-rata skor yang diberikan oleh validator memenuhi kategori "valid" atau "sangat valid", maka media pembelajaran dianggap valid dan layak untuk diuji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

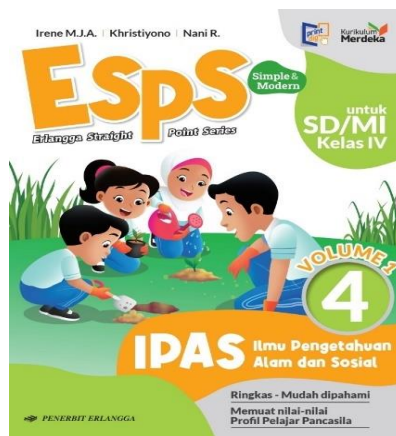
Pengembangan media pembelajaran berbantu *Canva* ini dilakukan melalui serangkaian proses. Adapun proses awal yang dilakukan yaitu menentukan lokasi penelitian seperti penelitian di SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru untuk siswa kelas IV. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Januari – Juni 2025. Tahapan selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap 1 guru kelas IV dan 2 orang siswa kelas IV di SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa terkait penelitian yang akan dilakukan. Media pembelajaran berbantu *canva* yang akan dikembangkan ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, media dan bahasa. Adapun ahli tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau); 2) Akhmad Suyono, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Islam Riau); 3) Latif, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Islam Riau); 4) Eva Gustina, S.Pd (Guru Kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru); 5) Emi Zulianita, S.Pd (Guru Kelas VI SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru); 6) Mariani Effeanna, A.Md (Guru Kelas V SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru).

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan memperoleh informasi yang mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, peneliti telah melakukan observasi pada tanggal 22 Januari 2025 di SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru. Sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana pendukung pembelajaran antara lain komputer dan infokus. Peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan Guru Kelas IV (empat) di sekolah tersebut. Dari hasil hasil wawancara langsung diketahui bahwa kegiatan belajar masih belum menggunakan media pembelajaran berbantu *Canva* pada kegiatan belajar mengajar biasanya hanya menggunakan buku cetak, dan menggunakan metode ceramah.

1) Analisis Kurikulum

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* ini mengenai Kenampakan Alam dan pemanfaatannya. Yang menjelaskan perbedaan jenis – jenis kenampakan alam daratan dan kenampakan alam perairan. Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang berada pada permukaan bumi, baik di daratan maupun perairan yang dapat dilihat secara alamiah. Adapun materi kenampakan alam dan pemanfaatannya terdapat dalam buku ajar sebagai berikut:



Gambar 1. Buku ajar praktis ESPS IPAS Kelas 4 SD/MI

Untuk capaian dan tujuan pembelajaran dapat dilihat sesuai tabel berikut ini:

Tabel 3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.	<p>Peserta didik diharapkan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi jenis-jenis kenampakan alam di daratan dan perairan yang ada di Indonesia. 2. Mengidentifikasi keragaman budayakearifan lokal (sebagai akibat dari kenampakan alam yang berbeda-beda).

Sumber: Buku IPAS kelas 4 SD/MI

2) Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru terhadap pembelajaran, terlihat guru sudah berupaya menggunakan media pembelajaran namun belum mencapai keefektifan yang diharapkan secara optimal, dalam menggunakan media pembelajaran, terdapat cukup banyak siswa yang kurang tertarik dan tidak menunjukkan minat terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kecenderungan siswa merasa bosan juga didorong oleh media yang belum bersifat interaktif. Media yang digunakan masih berupa media cetak, sehingga sensasi belajar yang dirasakan siswa tidak jauh berbeda dengan pembelajaran yang berpedoman dengan buku.

Media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan minat dan ketertarikan yang besar. Hal ini agar mampu mendukung kurikulum merdeka yang menuntut pembelajaran aktif dan inovatif.

3) Analisis Kebutuhan Siswa

Sebelum penelitian berlanjut, peneliti melakukan wawancara terhadap 2 orang siswa kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru dan peneliti mendapatkan informasi

bahwa pembelajaran dikelas, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab berbantu buku cetak ataupun lembar kerja siswa. Hal itu yang menyebabkan siswa lebih cepat merasa bosan dan kurang tertarik saat belajar dikelas serta kurangnya hal baru yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar. Siswa Kelas IV SD Bina Mitra Wahana pekanbaru mengharapkan ada media pembelajaran yang didesain dengan banyak gambar, banyak warna yang dibuat sangat menarik. Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* dengan harapan dapat menarik minat belajar siswa.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media dan mencakup proses pembuatan keseluruhan desain media (storyboard) dan keseluruhan desain termasuk template dan material.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk. Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan. Tahapan validasi Ahli Media pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya dilakukan uji kelayakan media dengan divalidasi oleh tiga validator yang meliputi validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan akan media interaktif yang telah dikembangkan.

Tabel 5. Daftar Nama Validator Ahli

No	Ahli	Nama Validator	Instansi
1.	Materi	Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau
		Eva Gustina, S.Pd	Guru Kelas IV SD Bina Mitra Wahana pekanbaru
2.	Media	Akhmad Suyono, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Islam Riau
		Emi Zulianita, S.Pd	Guru Kelas VI SD Bina Mitra Wahana pekanbaru
3.	Bahasa	Latif, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Islam Riau
		Mariani Effeanna, A.Md	Guru Kelas V SD Bina Mitra Wahana pekanbaru

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada validasi ahli materi ini dilakukan oleh 2 ahli materi. Yaitu Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd dan Ms. Eva Gustina, S.Pd, beliau adalah dosen dan guru yang kompeten dalam bidang materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya. Selanjutnya peneliti melakukan revisi validasi secara daring bersama Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku validator 1 dengan mengirimkan *Softfile* media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* beserta angket validasi materi melalui via *Whatsapp* ahli

materi pada tanggal 25 April 2025. Dilanjutkan dengan Ms. Eva Gustina, S.Pd selaku validator 2 ahli materi secara luring di SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru pada tanggal 28 April 2025.

Tabel 6. Hasil Akhir Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Otang Kurniaman, S.Pd.,M.Pd	92	100	92%	Sangat Valid
Eva Gustina, S.Pd	96	100	96%	Sangat Valid
Rata – rata			94%	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel hasil akhir validasi ahli materi diatas, diperoleh rata-rata persentase 94% yang dalam kategori Sangat Valid. Dimana jika kategori dinyatakan sangat valid, maka media pembelajaran interaktif tersebut bisa dan layak di gunakan dalam pembelajaran.

Pada validasi ahli media ini dilakukan oleh 2 ahli media. Yaitu bapak Akhmad Suyono, S.Pd., M.Pd dan Ms. Emi Zulianita, S.Pd, beliau adalah dosen dan guru yang kompeten dalam bidang media. Peneliti melakukan validasi secara luring kepada bapak Akhmad Suyono, S.Pd.,M.Pd selaku validator 1 beserta angket validasi media pada tanggal 24 April 2025.

Tabel 7. Hasil Validasi 2 Ahli Media

No.	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Akhmad Suyono, S.Pd.,M.Pd	92	100	92 %	Sangat Valid
2.	Emi Zulianita, S.Pd	93	100	93 %	Sangat Valid
Rata – rata				92,5 %	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan hasil uji validasi dari kedua ahli materi maka didapatkan rata– rata skor validator 1 dan validator 2 sebesar 92,5 % yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Serta kedua validator tersebut menyatakan bahwa media yang di gunakan dalam proses pembelajaran “Layak digunakan tanpa revisi”.

Pada validasi ahli bahasa ini dilakukan oleh 2 ahli media. Yaitu bapak Latif, S.Pd.,M.Pd dan Ms. Mariani Effeanna, A.Md, beliau adalah dosen dan guru yang kompeten dalam bidang bahasa dalam materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya. Peneliti melakukan validasi secara luring kepada bapak Latif, S.Pd.,M.Pd selaku validator 1 beserta angket validasi bahasa pada tanggal 25 April 2025. Selanjutnya peneliti melakukan validasi secara luring dengan memperlihatkan media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* secara langsung beserta lembar angket validasi ahli bahasa pada tanggal

28 April 2025 dengan Ms. Mariani Effeanna, A.Md selaku validator 2 ahli media. Adapun hasil validasi Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa

No.	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Latif, S.Pd.,M.Pd	94	100	94 %	Sangat Valid
2.	Mariani Effeanna, A.Md	83	100	83 %	Sangat Valid
Rata – rata				88,5 %	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa, media interaktif berbantu *Canva* diperoleh persentase 88,5%. Jumlah persentase nilai akhir sebesar 88,5% termasuk ke dalam kategori Sangat Valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli bahasa menyatakan bahwa “Layak digunakan tanpa revisi”.

Setelah dilakukan keseluruhan validasi baik dari ahli materi, media dan bahasa, maka peneliti mendapatkan nilai rata- rata keseluruhan yang terdapat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Validasi Aspek Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Canva* dari Para Ahli

Aspek yang dinilai	Validitas 1		Validitas 2		Rata – rata	Kategori
	Presentase	Kategori	Presentase	Kategori		
Materi	78%	Valid	86%	Sangat Valid	82%	Sangat Valid
Media	92,5%	Sangat Valid	-	-	92,5%	Sangat Valid
Bahasa	88,5%	Sangat Valid	-	-	88,5%	Sangat Valid
Rata – rata Keseluruhan Aspek					87,7%	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* yaitu aspek materi, aspek media dan aspek bahasa yang diperoleh dari 6 validator. Dapat dilihat dari hasil validasi 1 aspek materi memperoleh persentase sebesar 78% setelah dilakukan validasi ke 2 aspek materi memperoleh persentase sebesar 86 % dan memiliki rata – rata persentase sebesar 82%, aspek media memperoleh persentase sebesar 92,5%, dan aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 88,5%. Dari hasil ketiga aspek tersebut memperoleh kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Dikarenakan rata-rata keseluruhan hasil validasi semua aspek memperoleh persentase 88,5 % sesuai kategori penskoran 81 – 100% adalah Sangat Valid

maka hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu Canva telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk divalidasi serta dinyatakan layak oleh validator maka produk media interaktif berbantu canva diuji cobakan di kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru. Kegiatan implementasi dilakukan dengan uji coba produk untuk mengetahui respon siswa. Implementasi dilakukan untuk mendapat data kevalidan media interaktif berbantu Canva berdasarkan uji coba. Angket respon siswa diberikan kepada 18 orang siswa di Kelas IV dan 1 orang Guru Kelas IV SD Bina Mitra Wahana setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbantu canva. Adapun hasil dari respon siswa yaitu:

Tabel.10. Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek yang dinilai	Eva Gustina, S.Pd	Kategori
1.	Penggunaan Media	90 %	Sangat Baik
2.	Kemenarikan Media	100 %	Sangat Baik
3.	Kemudahan Penggunaan	100 %	Sangat Baik
Rata – rata		96%	Sangat Baik

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari respon gu ru selaku wali kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru dengan Ms. Eva Gustina, S.Pd memperoleh hasil persentase 96 % dengan kategori Sangat Valid. Selanjutnya adalah mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantu Canva kepada 18 orang siswa, berikut adalah hasil angket respon siswa.

Tabel.11. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah	Skor Max	Persentase	Kategori
1.	AL	60	75	80 %	Sangat Baik
2.	AF	58	75	77,3 %	Sangat Baik
3.	BP	57	75	76 %	Sangat Baik
4.	DF	62	75	82,7 %	Sangat Baik
5.	EL	63	75	84 %	Sangat Baik
6.	JK	63	75	84 %	Sangat Baik
7.	JH	59	75	78,7 %	Sangat Baik
8.	KGC	66	75	88 %	Sangat Baik
9.	MCL	60	75	80 %	Sangat Baik
10.	OC	64	75	85,3 %	Sangat Baik
11.	RCW	58	75	77,3 %	Sangat Baik
12.	S	63	75	84 %	Sangat Baik
13.	SJL	63	75	84 %	Sangat Baik
14.	SAW	64	75	85,3 %	Sangat Baik
15.	VF	64	75	85,3 %	Sangat Baik

16.	VT	62	75	82,7 %	Sangat Baik
17.	VC	65	75	86,7 %	Sangat Baik
18.	W	64	75	85,3 %	Sangat Baik
Rata – rata				82,6 %	Sangat Baik

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan hasil dari angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 82,6% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dengan kata lain media interaktif berbantu canva sangat valid digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Bina Mitra Wahana Pekanbaru.

Tabel 4.12. Hasil Respon Siswa dan Guru

No.	Hasil Respon	Presentasi	Kategori
1.	Guru	96 %	Sangat Baik
2.	Siswa	82,6 %	Sangat Baik
Rata – rata		89,3 %	Sangat Baik

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Nilai yang diperoleh dari hasil respon guru memperoleh persentase 96% dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 82,6 % dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga nilai rata – rata yang diperoleh dari respon guru dan siswa untuk media pembelajaran interaktif berbantu Canva sebesar 89,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Jadi dapat disimpulkan respon guru dan siswa dapat dikatakan selesai karena telah mencapai kriteria dari peneliti yang berdasarkan skor penilaian 80 – 100 % merupakan kategori Sangat Baik.

PENUTUP

Kesimpulan dari peneliti yang telah dilakukan adalah suatu jenis penelitian pengembangan yang merupakan pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbantu *Canva*. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang didapat, antaranya yaitu, Pengembangan Media interaktif berbantu *Canva* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi maka hanya dikembangkan sampai 4 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, dan implementation*. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* pada materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya memiliki hasil penilaian validitas yang dapat dilihat dari aspek materi, aspek media dan aspek bahasa, yang dinilai oleh validator ahli. Maka, perolehan nilai keseluruhan yaitu mencapai 87,7% dengan kategori “Sangat Valid”. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantu *Canva* pada materi Kenampakan Alam dan pemanfaatannya memperoleh nilai dengan persentase 89,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Media yang dikembangkan sudah memiliki kriteria layak digunakan berdasarkan aspek validasi sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. Guru sebaiknya belajar dan

lebih memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi yang semakin canggih sebagai penunjang pembelajaran yang lebih baik kedepannya. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media interaktif berbantu *Canva* dengan materi yang berbeda dan mampu lebih bervariasi serta berinovasi dalam media pembelajaran sehingga berdampak baik pada sistem pembelajaran yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Herlin, dkk. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pelajaran PPKn Kelas II.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 7, No. 1, 2024. Hal. 53-64. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5810>
- Husein, Hamdan. 2020, “Media Pembelajaran Interaktif.” Jawa Barat:Fatawa Publishing. https://www.researchgate.net/publication/345942990_Media_Pembelajaran_Efektif
- Huda, Asrul. 2021. “Teknik Multimedia Dan Animasi”. Padang : UNP PRESS, 2021. h.4. <https://books.google.co.id/books-Huda,+Asrul.+2021>.
- Indrawati., & Fitria, Y. 2021. “Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar”. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengembangan-Media-Games-IPA-Edukatif>
- Irene. 2022. *ESPS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV*. Erlangga. PT. Gelora Aksara Pratama. Buku cetak Pembelajaran Siswa
- Kemendikbudristek Kurikulum, Republik Indonesia, and 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*, 2022. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13>. CP IPAS.pdf 56
- Khasanah, Dewi Mariastuti,dkk. 2024. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Vol. 18, No.1 Maret 2024. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>
- Kusuma, I. 2023. “Development OF Canva Application Based Learning Media for E-Book Interactive”. 10, 71–79. <https://doi.org/10.36011/cpp.2023.5.e3>
- Kustandi, Cecep. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran”. Jakarta: Kencana. 2020. H 8-9. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&printsec=frontcover>
- Maliando, S. A., Dewi, I. P., Hanesman, & Samala, A. D. 2023. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)”. 1(3), 126–138. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i3.91>
-

- Mahfuzatul, Nurul. 2023. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan.
<http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/21964/Skripsi%20Nurul%20mahfuzatul%20Zuhro%201902090119.pdf>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring". Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 4(3), 275–281.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Meylovvia and Julianto, 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan. Jurnal Pendidikan Islam 1, no. 3 (2014): 327–46. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Murniasih, Ni Kadek. 2023. Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 2 Blahkiuh Kabupaten Badung dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. <https://doi.org/10.59789/deiksis.v6i2.254>
- Modanggu, I., Isa, A., Lihawa, F., & Koem, S. 2023. "Pengembangan LKPD Berbasis Inquiry Terbimbing pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Kaliba." <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i2.64123>
- Kaharuddin, A., Tulak, T., Magfirah, I., & Ode, R. (2021). Mengapa Kita Membutuhkan Teknologi Dalam Pendidikan? *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 57–61. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i1.1279>
- Ma'dika, S., Tulak, T., & Tulak, H. (2025). Implementation of Fun Learning Methods to Improve Mathematics Learning Outcomes of Grade III Students. *EduTransform: Multidisciplinary International Journal*, 1(1), 20–26.
- Pratama, Muh. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Canva Untuk Pendidikan Di SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297. <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v7i2.1843>
- Sampelolo, R., Abdullah, M., Tulak, T., Palayukan, H., Langi, E. L., Tulak, H., Pakiding, A., Pratama, M. P., Tangkearung, S. S., & Duma, S. Y. (2024). *Buku Pembelajaran Aktif: Teori dan Aplikasi*. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.
- Syawal, S., Tulak, H., Ishak, S., Wajdi, F., Rante, S. V. N., & Tulak, T. (2025). IOC: Merangsang Minat Belajar Siswa SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 30–41. <https://doi.org/10.47178/a6qz5e16>
- Tangkearung, S. S., Tulak, T., & Patintingan, M. L. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3, 67–76.
- Tulak, T., Pitriyana, S., Ahmad, Ode, Z., Adi, N. R. M., Sari, D. D., Salam, Dos Santos, M., Napisah, Hevitria, Wulandari, N., Nur, M. A., Kusumastuti, F. A., Rumangun, K., Roys, Lutfi, Muh. K., Sarwandi, Ibrahim, M., & Setiadi, H. (2025). *Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
-

- Tulak, T., Tangkearung, S. S., Tulak, H., & Paseno, E. W. (2023). *Application of Meaningful Learning Model To Improve Student's Learning Outcomes*. 664–675. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1_66
- Umar, Mahmudi, M. R., Davidi, E. I. N., & Tulak, T. (2024). Tren Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Numerasi Di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 148–160. <https://doi.org/10.47178/hjncz940>
- Zulaeha, O., Mustaqimah, N., Almubarakah, N. H., Arifin, M. Z., Indriasari, D., Ismail, A. N., Masnur, Hidayana, A. F., Mutia, N. B., Effendi, Yansa, H., Sabon, Y. O. S., Tulak, T., Hayati, R. M. N., Dewi, R. S. I., & Ermawati, D. (2025). *Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar* (2nd ed., Vol. 1). PT. Mifandi Mandiri Digital.