



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT DAERAH KU KLAS IV SD NEGERI 72 PALEMBANG

Tri Novita Sapar Ramadani<sup>1</sup>, Yenny Puspita<sup>2</sup>, Maharani Oktavia<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Palembang

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang

### Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 9 Juli 2024

Revisi: 15 September 2024

Diterima: 18 September 2024

Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:

Learning media, interactive, canva

Kata Kunci:

Media pembelajaran, interaktif, canva

DOI :

10.31932/jpdp.v10i2.3670

Surel Korespondensi:

trinovitasr2@gmail.com

### Abstract

The aim of this research is to develop interactive learning media based on the Canva application for the topic of norms and customs at fourth grade of elementary school. The study applied the ADDIE research and development model, which consists of five development steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects for the trial were 31 student of fourth-grade from SD Negeri 72 Palembang. The research results in the development of interactive learning media based on the Canva application which is valid, practical, and effective. The validation percentage was 88%, the practicality percentage based on student responses was 89%, and the effectiveness percentage was 93%, indicating that the media is highly suitable to be used.

### Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi norma dan adat istiadat di kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode research and development model ADDIE yang terdiri dari lima langkah pengembangan yakni analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 72 Palembang yang berjumlah 31 orang. Penelitian menghasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang valid, praktis, serta efektif. Dengan perolehan hasil persentase kevalidan sebesar 88%, persentase kepraktisan sebesar 89% yang dilihat dari respon peserta didik, dan persentase efektivitas sebesar 93%, dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



### Pendahuluan

Pendidikan adalah proses bimbingan atau bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada murid untuk mengembangkan potensi

fisik dan mental guna mencapai tujuan, serta agar mereka mampu hidup mandiri dan menurunkan pembelajaran kepada generasi selanjutnya. Beberapa permasalahan

yang peneliti dapatkan dari hasil observasi di SD Negeri 72 Palembang, terkait proses pembelajaran mata pelajaran IPAS belum terlaksanakan dengan maksimal, pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan buku cetak muatan IPAS yang terdapat dari sekolah dan tidak menggunakan prasarana seperti proyektor, komputer yang disediakan oleh sekolah dengan baik, maka dari itu Guru jarang menggunakan media lain saat proses pembelajarannya. Karena guru hanya menggunakan metode konvensional, peserta didik kurang memperhatikan saat proses pembelajaran dan pembelajaran terjadi kurang menyenangkan. Saat proses pembelajaran berlangsung yang didapatkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan skor nilai 70. Hal tersebut membuktikan pembelajaran yang berlangsung belum terlaksanakan dengan baik. Peserta didik kelas IV C terdiri dari 31 orang, peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 13 orang atau 41,93%, peserta didik yang mendapatkan nilai

dibawah KKM sebanyak 18 orang atau 58,07% dengan nilai rata-rata 62.

Pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang kompleks yang harus dijelaskan dengan jelas, contohnya pada materi norma dan adat istiadat, menjelaskan keberagaman norma dan adat di Indonesia sehingga siswa sulit untuk memahami materinya. Hal tersebut juga menjadi salah satu permasalahan jika hanya menggunakan buku cetak muatan IPAS yang didapatkan dari sekolah. Oleh karena itu, guru memerlukan media untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung agar guru lebih mudah dalam menjelaskan materi yang kompleks.

Media pembelajaran diartikan sebagai media yang mencakup informasi dan pesan yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan saat proses pembelajaran. Peserta didik dapat menemukan konsep baru saat belajar menggunakan media pembelajaran. Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis yaitu visual, audio, audio-visual dan multimedia. Seiring waktu berjalan, teknologi telah menawarkan banyak kemungkinan untuk

menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik menggunakan aplikasi seperti Canva.

Canva merupakan Canva merupakan *flatform daring* dan aplikasi yang membolehkan penggunaannya membuat beragam desain secara online, menggunakan handphone atau komputer. Aplikasi canva dapat membuat desain sesuai dengan apa yang kita inginkan. Aplikasi canva menyediakan berbagai template, elemen, grafis, upload foto yang dapat digunakan secara gratis. Dengan aplikasi canva guru dapat meningkatkan kreativitasnya dengan membuat media pembelajaran interaktif yang menarik agar peserta didik memperhatikan materi, tidak bosan serta dapat lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

### **Metode**

Jenis penelitian menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 72

Palembang pada semester genap, Tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan total siswa 31. Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan berikut.

### **Tahap Analisis**

Pada tahapan ini dilakukan analisis latar belakang atau perlunya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Peneliti juga menganalisis sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 72 Palembang, serta menganalisis media pembelajaran dan kurikulum yang digunakan di SD Negeri 72 Palembang.

### **Tahap Desain**

Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap desain sebagai berikut.

- a. Menentukan tujuan pembelajaran dari materi norma dan adat istiadat daerahku pada siswa kelas IV SD Negeri 72 Palembang.
- b. Memodifikasi media yang sesuai dengan materi norma dan adat istiadat yang nantinya akan menggambarkan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada tahapan awal hingga

akhir. sehingga dapat membantu siswa lebih paham proses pembelajaran berlangsung baik.

- c. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan berpedoman pada tahap modifikasi yang sudah direncanakan sebelumnya.

**Tahap Pengembangan**

Pada tahapan ini melibatkan aplikasi multimedia canva untuk dapat menghasilkan bentuk produk. Ada beberapa tahapan yang akan dilakukan pada tahapan ini.

- a. Pembuatan produk

Membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan mengumpulkan beberapa bahan seperti teks, gambar, audio yang nantinya akan digabungkan menjadi satu kesatuan.

- b. Validasi

Pada tahap ini, dilakukan setelah peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva selesai, validasi produk yang dilakukan oleh validator meliputi validasi materi, validasi media, validasi Bahasa dilakukan oleh ketiga para ahli sekaligus.

Selanjutnya dilakukan analisis data kevalidan yang telah dinilai setiap validator, hasil penilaian digabungkan untuk mendapatkan hasil kevalidan.

Data yang diperoleh yaitu berupa skor yang akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$hasil = \frac{jlh\ skor\ perolehan}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

Setelah mengetahui persentase kevalidan selanjutnya menentukan kriteria kelayakan media dengan menggunakan tabel kevalidan seperti tersaji pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Validasi**

| Persentase | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 0 % - 25 % | Tidak valid  |
| 25% - 50%  | Cukup        |
| 50% - 75%  | Valid        |
| 75% - 100% | Sangat Valid |

**Tahap Implementation**

Tahap implementation merupakan kegiatan pengimplementasi hasil

media yang telah dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan sebelumnya dilakukan uji coba

peserta didik kelas IV SD Negeri 72 Palembang.

Kepraktisan dilakukan untuk menghitung persentase banyaknya

siswa yang memberikan respon pada setiap pernyataan menggunakan lembar angket kepraktisan. Kriteria kepraktisan tersaji pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan**

| Persentase | Kriteria       |
|------------|----------------|
| 0 % - 25 % | Tidak Praktis  |
| 25% - 50%  | Cukup          |
| 50% - 75%  | Praktis        |
| 75% - 100% | Sangat praktis |

Dalam analisis keefektifan peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* 10 soal pilihan ganda. Setiap butir soal akan dijawab lalu diberikan nilai/skor. Untuk mencari nilai keefektifan digunakan rumus:

$$p = \frac{pa}{pb} \times 100$$

Keterangan:

*p*= persentase ketuntasan peserta didik

*pa* = jumlah hasil didapatkan peserta didik

*pb*= jumlah maksimum

Setelah memperoleh nilai persentase atau skor keefektifan, hasilnya disesuaikan dengan kriteria keefektifan seperti terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Kriteria Keefektifan**

| Persentase Ketuntasan | Kriteria       |
|-----------------------|----------------|
| 81% - 100%            | Sangat efektif |
| 61% - 80%             | Efektif        |
| 41% - 60%             | Cukup efektif  |
| 21% - 40%             | Kurang efektif |
| 0% - 20%              | Tidak efektif  |

### Tahap Evaluasi

Tahap ini adalah langkah terakhir dari pengembangan model ADDIE. dilakukan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan, dari hasil angket validasi oleh setiap

validator untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva.

## Hasil dan Pembahasan

Peneliti menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku. Produk yang dikembangkan telah divalidasi oleh tiga validator yang mencakup validasi materi, Bahasa dan media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan, diuji coba pada siswa kelas IV untuk kepraktisan dan memberikan soal untuk keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva sehingga dapat

digunakan selama proses pembelajaran.

## Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini dilakukan untuk menilai materi, media dan bahasa yang telah disusun dalam media pembelajaran uninteraktif berbasis aplikasi canva pada materi norma dan adat istiadat daerahku. Terdapat beberapa aspek yang dinilai, aspek tujuan dan aspek kelayakan isi. Adapun Hasil Penilaian Ahli Materi terlihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi**

| Validator    | V1           | V2           | V3           | Total V1,V2,V3 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|----------------|
| Jumlah Nilai | 46           | 50           | 50           | 146            |
| Persentase   | 83%          | 90%          | 90%          | 88%            |
| Kriteria     | Sangat Valid | Sangat valid | Sangat valid | Sangat Valid   |

Sumber: Data Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil data analisis yang diperoleh dari ketiga ahli di atas dapat dilihat pada Tabel 4., dengan jumlah rata-rata sebesar 88% dengan

kriteria sangat valid. Sehingga materi dapat digunakan secara layak oleh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media**

| Validator    | V1           | V2           | V3           | Total V1,V2,V3 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|----------------|
| Jumlah Nilai | 45           | 49           | 51           | 146            |
| Persentase   | 82%          | 89%          | 90%          | 87%            |
| Kriteria     | Sangat valid | Sangat valid | Sangat valid | Sangat valid   |

Sumber: Data Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada Tabel 5., dengan

skor yang diperoleh sebesar 146 dengan skor maksimum 165. Hasil

rata-rata nilai persentase yang media sebesar 87% dengan kriteria diperoleh oleh ketiga validator ahli sangat valid.

**Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

| Validator    | V1           | V2           | V3           | Total V1,V2,V3 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|----------------|
| Jumlah Nilai | 32           | 37           | 37           | 106            |
| Persentase   | 80%          | 92%          | 92%          | 88%            |
| Kriteria     | Sangat valid | Sangat valid | Sangat valid | Sangat valid   |

Sumber: Data Peneliti, 2024

Hasil pada Tabel 6., menunjukkan jumlah nilai dari ketiga ahli Bahasa dengan total skor 106 dari batas maksimum skor 120. Dengan rata-rata sebesar 88% dengan kriteria sangat valid, dengan kata lain media yang digunakan layak digunakan dengan Bahasa yang lugas dan sesuai.

### Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Tahap ini dilakukan uji coba *one to one* dan *small group*. Uji *one to one* dan *small group* dilakukan oleh peserta didik kelas IV C dengan

mengisi lembar angket yang telah diberikan oleh peneliti, Pada tahap *one to one* peserta didik melakukan pengisian angket yang sudah diberikan oleh peneliti. Adapun aspek-aspek yang diisi oleh peserta didik yaitu kemenarikan dan kejelasan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. Berikut hasil tanggapan dari 3 peserta didik yang mengisi angket respon peserta didik mengenai Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva.

**Tabel 7. Hasil Penilaian One to One**

| Peserta didik | KNF            | KP             | HA           | Total          |
|---------------|----------------|----------------|--------------|----------------|
| Jumlah Nilai  | 42             | 44             | 47           | 133            |
| Persentase    | 84%            | 88%            | 94%          | 88%            |
| Kriteria      | Sangat praktis | Sangat Praktis | Sangat valid | Sangat Praktis |

Sumber: Data Peneliti, 2024

Berdasarkan data *one to one* yang diisi oleh 3 orang peserta didik didapatkan nilai persentase 88% dengan kriteria media pengembangan

interaktif berbasis canva, sangat praktis untuk digunakan. Maka dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya

yaitu dengan melakukan tahapan *small group*.

Tahapan, *small group* dilakukan setelah uji coba *one to one* dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2024 yang dilakukan dikelas IV C SD

Negeri 72 Palembang. Uji coba ini dilakukan oleh enam (6) orang peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva.

**Tabel 8. Hasil Penilaian *Small Group***

| Peserta didik       | MR              | MRA             | NA              | HA             | KP              | KNF             | Total           |
|---------------------|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| <b>Jumlah Nilai</b> | 47              | 42              | 43              | 47             | 45              | 46              | 270             |
| <b>Persentase</b>   | 94%             | 84%             | 86%             | 94%            | 90%             | 92%             | 90%             |
| <b>Kriteria</b>     | Sangat Prabktis | Sanwgat Praktis | Samngat Praktis | Sangat Praktis | Sangat Prxaktis | Sangat Prtaktis | Saingat Praktis |

Sumber: Data Penelitian, 2024

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dengan uji *small grup* didapatkan skor 270 dengan skor maksimal 300. Rata-rata persentase yang dihasilkan pada uji *small group* sebesar 90%. Kriteria media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva dikatakan sangat praktis digunakan sehingga dapat digunakan saat proses pembelajaran.

### Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

Tahapan keefektifan merupakan tahapan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. Tahap ini dilakukan di kelas IV C SD Negeri 72 Palembang. Dalam tahapan ini diberikan tes kepada peserta didik setelah selesai melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. Setelah melakukan proses pembelajaran hasil tes yang didapatkan oleh siswa terlihat pada Tabel 9.

**Tabel 9. Nilai *Pretest* dan *Posttest***

| NO. | Nama Peserta Didik | Rata-rata nilai siswa |                 |
|-----|--------------------|-----------------------|-----------------|
|     |                    | <i>Pretest</i>        | <i>Posttest</i> |
|     | <b>Rata-rata</b>   | 34                    | 93              |
|     | <b>Persentase</b>  | 33,6 %                | 93,2 %          |
|     | <b>Kriteria</b>    | Tidak Tuntas          | Sangat Tuntas   |

Sumber: Data Peneliti, 2024



Berdasarkan Tabel 9., dapat dilihat perbandingan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. jumlah Rata-rata yang didapatkan oleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 33,6% dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva 93,2% maka dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva sangat efektif digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva valid, praktis dan efektif dengan kriteria sangat layak digunakan di SD Negeri 72 Palembang. media pembelajaran divalidasikan oleh 3 validator ahli dengan jumlah persentase yang didapatkan sebesar 88 % dengan kriteria kevalidan sangat valid, pada tahap kepraktisan peserta didik kelas IV.C mengisi lembar angket respon

peserta didik dengan jumlah 9 perwakilan yang terbagi menjadi dua kali tahapan uji coba, pada tahap uji coba pertama dilakukan uji coba one to one dilakukan oleh 3 perwakilan peserta didik dengan jumlah persentase yang didapatkan sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis dan dilanjutkan pada tahap kedua yaitu dengan uji small group terdiri dari 6 peserta didik dengan hasil persentase yang didapatkan sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis, maka persentase kepraktisan yang didapatkan yaitu sebesar 89 % dengan kriteria sangat praktis. media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva juga dikategorikan efektif dengan uji post test yang didapatkan sebesar 93% dengan kategori sangat efektif.

### **Daftar Pustaka**

- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Reid, G. (2009). *Memotivasi Siswa di Kelas*. Jakarta: Indeks.

Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar (cetakan ke 22)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wibowo, D. C. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Simon Berkata Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sandung. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 2 (1), 40-49.