



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Sifat-Sifat Bunyi dan Cahaya

Donna Rhamdan

Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

Email: donna.rhamdan@borneo.ac.id

Abstract

This study is motivated by the low level of student interest and understanding in science learning due to the use of less engaging and monotonous instructional media. The development of digital technology, particularly the Canva application, provides opportunities to create more interactive and visually appealing learning media. This study aims to develop and evaluate the feasibility and attractiveness of Canva-based learning media on the topic of the properties of sound and light for fifth-grade elementary school students. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through interviews, questionnaires, expert validation (material and media experts), and student responses. The results indicate that the developed learning media achieved a very high feasibility level, with scores of 88% from material experts and 85.5% from media experts. In addition, student responses reached 96.7%, categorized as very attractive. These findings demonstrate that the use of Canva enhances student interest, engagement, and understanding of the learning material. The implications of this study highlight the importance of integrating technology into learning to create more effective and enjoyable educational experiences, as well as encouraging the development of innovative digital learning media across various educational levels.

Keywords:

Learning Media, Canva, Science Education, ADDIE Model, Student Engagement.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Canva, Pendidikan IPA, Model ADDIE, Keterlibatan Siswa.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton. Perkembangan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis Canva pada materi sifat-sifat bunyi dan cahaya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, serta validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta respon siswa sebagai pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan persentase 88% dari ahli materi dan 85,5% dari ahli media. Selain itu, respon siswa terhadap media mencapai 96,7% dengan kategori sangat menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, serta mendorong pengembangan

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan hasil yang diperoleh melalui upaya manusia, baik dalam bentuk alat maupun sarana baru (Depita, 2024; Manongga, 2022). Kehadiran teknologi tidak dapat dipisahkan dari produk-produk sebelumnya yang telah ada. Istilah teknologi pembelajaran kemudian dipersempit menjadi media pembelajaran karena dinilai lebih mudah dipahami dan diterima oleh masyarakat, sekaligus membuat konsep tersebut lebih terarah pada objek yang bersifat formal (Yuberti, 2015). Teknologi pendidikan perlu menunjukkan eksistensinya sebagai bidang kajian atau disiplin ilmu yang mandiri.

Dalam teknologi pendidikan, belajar menjadi objek formal, karena pada dasarnya manusia memiliki potensi kecerdasan yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan yang telah dimiliki. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa materi yang dijelaskan guru belum sepenuhnya dimengerti oleh siswa, sehingga masih banyak siswa yang mengalami kebingungan dalam pembelajaran (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021). Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan belajar.

Upaya yang dapat ditempuh adalah pemanfaatan media mengajar yang menarik guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Untuk mewujudkan pembelajaran IPA yang efektif, diperlukan kegiatan pembelajaran yang terencana dengan baik serta sumber belajar yang mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran IPA yang dikembangkan dapat menyajikan visual yang menarik agar membantu materi pembelajaran tersimpan lebih kuat dalam ingatan.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai aplikasi pendukung pembelajaran, salah satunya adalah Canva (Monoarfa, 2021). Canva dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pengembangan media ajar karena menyediakan beragam template visual yang menarik. Triningsih (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pengembangan keterampilan dan kreativitas pendidik maupun peserta didik. Visualisasi yang dihasilkan melalui Canva terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi awal di SDIT Al Mustaqim Tarakan, terlihat bahwa siswa kurang memperhatikan guru ketika belajar karena media yang dimanfaatkan dinilai kurang menarik. Rendahnya motivasi belajar IPA juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang bersifat monoton serta penyampaian materi yang sulit dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu, perlu adanya media ajar yang baru agar siswa lebih tertarik ketika belajar IPA.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis Canva dalam menunjang proses pembelajaran IPAS kelas V SD. Media pembelajaran dipahami sebagai sarana yang berperan dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa agar proses belajar mengajar berlangsung efektif, efisien, dan menarik, sehingga materi dapat diserap secara optimal serta mampu memotivasi dan menciptakan aktivitas belajar yang bermakna. Canva sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi menyediakan berbagai fitur desain

yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa untuk mengembangkan media ajar yang kreatif dan interaktif. Media ini diterapkan pada materi sifat-sifat bunyi dan cahaya, di mana bunyi memiliki sifat merambat melalui media, dapat dipantulkan, dibiaskan, dan bergerak ke segala arah, sedangkan cahaya memiliki karakteristik dapat merambat secara lurus, mengalami pemantulan, menembus benda transparan, mengalami pembiasan dan penguraian, serta menghasilkan bayangan ketika terhalangi oleh suatu objek. Dengan demikian, pengembangan media belajar ini diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa serta membantu pemahaman konsep sifat-sifat bunyi dan cahaya secara lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *research and development* (R&D) yang berfokus pada proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk. Pendekatan ini diawali dengan identifikasi kebutuhan sebagai landasan pengembangan, kemudian dilanjutkan dengan pengujian untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki tingkat keefektifan dan kelayakan yang memadai sehingga dapat digunakan secara optimal dalam konteks pembelajaran yang lebih luas (Sugiono, 2015).

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model ADDIE adalah salah satu model penelitian yang banyak diterapkan dalam studi di bidang pendidikan. Model ini terdiri dari 5 tahap yang harus dilalui untuk mengembangkan suatu model pembelajaran atau program pembelajaran. Berikut adalah penjelasan tahap-tahap model penelitian dan pengembangan ADDIE menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) diantaranya yaitu:

1. Tahap *Analyze* (analisis), dilakukan dua kegiatan utama yaitu analisis kebutuhan materi atau konten pembelajaran yang mengacu pada kurikulum serta analisis kebutuhan *software* yang akan dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Tahap *Design* (perancangan), mencakup penyusunan konsep media pembelajaran, desain antarmuka (*interface*), serta perencanaan pengembangan media pembelajaran secara menyeluruh.
3. Tahap *Development* (pengembangan), dilakukan serangkaian kegiatan yang meliputi pengembangan bahan ajar sesuai dengan silabus, penyusunan materi pembelajaran, serta pembuatan media pembelajaran beserta fitur pendukung yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik. Hasil dari tahap ini berupa media ajar yang tersusun secara sistematis sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan, serta instrumen angket yang digunakan untuk mengukur validitas produk dan respon subjek penelitian.
4. Tahap *Implementation* (implementasi), merupakan proses penerapan produk dalam pembelajaran. Pada tahap ini juga ditentukan spesifikasi minimum *software* dan *hardware* yang diperlukan agar media pembelajaran dapat digunakan secara optimal.
5. Tahap *Evaluation* (evaluasi), bertujuan untuk menilai produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan perencanaan awal. Evaluasi juga biasa dilaksanakan pada setiap akhir tahapan sebelumnya untuk memastikan kualitas pengembangan secara berkelanjutan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pertama berupa pedoman wawancara, yaitu teknik pengumpulan data melalui interaksi langsung antara dua pihak untuk saling bertukar informasi (Hikmawati, 2020). Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bersifat terstruktur dan mengacu pada

pedoman wawancara yang disusun secara sistematis untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Instrumen kedua adalah angket observasi awal siswa untuk menganalisis karakteristik peserta didik serta menghimpun pendapat siswa terkait pengembangan media ajar. Selanjutnya, instrumen ketiga berupa lembar validasi sebelum uji coba untuk menilai tingkat kelayakannya. Lembar validasi tersebut melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diterapkan untuk mengolah data yang dihimpun melalui instrumen dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik secara sistematis. Data tersebut selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Tahapan analisis data meliputi: (1) Validasi oleh Para Ahli dan Peserta Didik, berupa saran dan masukan terhadap media ajar yang dikembangkan, serta data kuantitatif berupa skor penilaian. Selanjutnya dilakukan perhitungan tingkat kelayakan media pembelajaran.

Tabel. 1 Kriteria Skor Penilaian Validator

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Modifikasi Riduwan dalam (Wahyuningsih & Susanti, 2016, p. 3)

Media pembelajaran dinyatakan layak diterapkan, jika seluruh aspek penilaian pada angket ahli mencapai nilai minimal 61% dengan kategori layak atau sangat layak. Apabila hasil analisis menunjukkan adanya kekurangan, maka dilakukan revisi terhadap produk. Sebaliknya, jika media telah memenuhi kriteria kelayakan, produk tersebut dinyatakan siap untuk dilanjutkan ke tahap uji coba.

(2) Angket Siswa. Diperoleh dari kuisioner yang diberikan kepada siswa dengan memanfaatkan skala Likert 5 poin yang kemudian dihitung menjadi persentase dengan rumus: Dimana, skor kriteria = (Skor tinggi tiap item) × (Jumlah item) × (Jumlah responden). Skor tersebut kemudian dikategorikan dalam tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel. 2 Kriteria Angket Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
61% - 80%	Menarik
81% - 100%	Sangat Menarik

Sumber: Modifikasi Riduwan dalam (Wahyuningsih & Susanti, 2016)

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan memperoleh respon positif apabila setiap aspek pada angket siswa mencapai persentase 61%-80% dengan kriteria Menarik maupun presentase 81%-100% dengan kriteria sangat Menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis Canva pada materi sifat-sifat bunyi dan cahaya yang dinyatakan layak digunakan untuk siswa kelas V di SDIT Al Mustaqim. Media pembelajaran berbasis Canva tersebut disajikan dalam bentuk video pembelajaran sehingga dapat diakses melalui komputer maupun telepon genggam tanpa memerlukan proses instalasi tambahan. Temuan ini mendukung temuan sebelumnya dari Deliana et al. (2023) yang mengembangkan media pembelajaran audio-visual melalui aplikasi Canva.

Konsep utama yang diusung dalam pengembangan ini adalah pengintegrasian materi sifat-sifat bunyi dan cahaya dengan unsur hiburan dalam bentuk video, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Purba dan Harahap (2022), Canva merupakan platform desain digital yang menawarkan beragam alternatif desain dan memungkinkan integrasi dengan media sosial. Keberadaan fitur-fitur Canva memudahkan pengguna dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan Canva memungkinkan guru dan siswa menghasilkan media pembelajaran visual yang inovatif di kelas.

Materi dalam media pembelajaran berbasis Canva disajikan secara menarik dengan dukungan visual berupa gambar, animasi, narasi, serta instrumen musik yang berfungsi meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna. Penyajian tersebut dirancang agar siswa dapat memahami materi secara lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Format penyajian materi disesuaikan dengan karakteristik aplikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Hal ini didukung oleh Sugihartini dan Yudiana (2018) yang mengungkapkan bahwa analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem serta menganalisis sistem yang diperlukan dan dapat dijalankan oleh perangkat lunak. Selain Canva, pengembangan media pembelajaran ini juga didukung oleh perangkat lunak lain, seperti CapCut, yang dimanfaatkan untuk mengedit gambar dan audio, termasuk narasi dan musik latar. Adapun tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE ini dijelaskan sebagai berikut:

A. Analysis (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dijadikan sebagai dasar pertimbangan dan acuan dalam perancangan media pembelajaran. Tahapan ini menganalisis beberapa aspek, diantaranya:

1. Analisis kurikulum: Menurut (Aulia et al., 2023), Kurikulum Merdeka menggunakan istilah fase yang terdiri atas Fase A hingga Fase F. Setiap fase memiliki perbedaan yang menekankan pada fokus, orientasi, serta konten pembelajaran, yang berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses belajar peserta didik. Analisis kurikulum dalam penelitian ini mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan materi sifat-sifat bunyi dan cahaya.
2. Analisis karakteristik siswa: (Septianti & Afiani, 2020) menyatakan bahwa pemahaman terhadap karakteristik siswa merupakan landasan dalam merancang strategi pembelajaran. Strategi tersebut kemudian diterapkan melalui metode pengajaran yang tepat agar tujuan

belajar dapat dicapai. Peserta didik sekolah dasar kelas V umumnya berada pada rentang usia 10–11 tahun, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

3. Analisis teknologi: Canva banyak dimanfaatkan untuk menghasilkan produk visual, khususnya dalam bidang video dan animasi. Menurut Desniarti et al. (2022), keunggulan Canva meliputi ketersediaan berbagai desain yang menarik, penggunaan yang praktis dan efisien waktu, serta fleksibilitas akses melalui laptop maupun perangkat seluler. Dengan berbagai kelebihan tersebut, Canva dapat dimanfaatkan sebagai *authoring tool* dalam pengembangan media pembelajaran pada materi sifat-sifat bunyi dan cahaya, sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik dan menyenangkan.
4. Analisis penggunaan komputer sebagai sarana media pembelajaran: Komputer memiliki sejumlah keunggulan, seperti kecepatan dalam mengakses dan memproses data, kemampuan menyimpan data dalam jumlah besar, serta dukungan berbagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Berbagai kelebihan tersebut menjadikan komputer banyak digunakan untuk beragam keperluan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan, komputer tidak hanya digunakan untuk keperluan administrasi, tetapi juga sebagai sarana pendukung pembelajaran. Ketersediaan fasilitas komputer di sekolah memungkinkan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

B. Design (Desain)

Menurut Arifin dan Nurdyansyah (2018), desain produk perlu diwujudkan dalam bentuk visual, seperti gambar atau bagan, agar dapat dijadikan acuan dalam proses penilaian dan pembuatan produk. Dalam penelitian ini, tahap perancangan diawali dengan penyusunan kerangka media pembelajaran yang mencakup rancangan tampilan media, yaitu bagian pembuka (intro), bagian inti (isi), dan bagian penutup.

Selanjutnya dilakukan penentuan alur dan sistematika penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Materi dan bahan pendukung diperoleh dari berbagai sumber yang relevan. Tahap berikutnya adalah perencanaan instrumen penelitian, berupa penyusunan angket yang digunakan untuk menilai media pembelajaran. Instrumen yang dipakai terdiri dari lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi, yang diberikan pada tahap penelaahan media sebelum dilakukan uji coba lapangan. Sementara itu, angket kemenarikan diberikan kepada guru dan siswa setelah pelaksanaan uji coba untuk memperoleh respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan fase pengembangan media pembelajaran yang mencakup proses pembuatan produk, penilaian oleh ahli, serta pelaksanaan revisi. Proses pembuatan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, mulai dari bagian pembuka hingga penutup. Tahap awal pengembangan diawali dengan penyusunan tampilan pembuka yang memuat logo UBT, nama jurusan, fakultas, Universitas Borneo Tarakan, tahun pembuatan media, judul media pembelajaran, judul materi, serta identitas pengembang dan desainer grafis.

Pengembangan produk dilanjutkan dengan penyusunan tampilan tujuan pembelajaran yang menjelaskan capaian pembelajaran yang diharapkan setelah proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, disajikan tampilan materi yang berisi pembahasan mengenai sifat-sifat bunyi dan cahaya. Penyajian materi dirancang secara bertahap, di mana pengguna

terlebih dahulu mempelajari materi sifat-sifat bunyi sebelum melanjutkan ke materi sifat-sifat cahaya. Tahap akhir pengembangan adalah penyusunan bagian penutup yang memuat ucapan terima kasih, informasi perangkat lunak pendukung, musik latar, serta identitas pengembang media pembelajaran. Setelah proses pengembangan media selesai, produk yang dihasilkan kemudian melalui tahap penilaian oleh para ahli untuk menguji validitas media pembelajaran.

1. Hasil Review Ahli

Menurut Arifin dan Nurdyansyah (2018), proses validasi produk dilaksanakan dengan melibatkan tenaga ahli yang memiliki kompetensi untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan, sehingga kelebihan dan kelemahan produk dapat diidentifikasi secara menyeluruh. Hasil penilaian para ahli berupa masukan, kritik, temuan kekurangan, serta rekomendasi perbaikan dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Penilaian ahli materi

Tabel 3. Evaluasi ahli materi

No	Bagian	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Suara sound	Suara tidak terdengar jelas	Perbaiki agar lebih jelas dan mudah dipahami
2.	Pada materi	Kata “Anda”	Ganti dengan kata “Adik-adik”
3.	Submateri “sifat-sifat bunyi”	Penggunaan gambar tidak sesuai untuk contoh sifat-sifat bunyi	Hapus dan ganti dengan gambar yang lebih cocok
4.	Materi	a. Pemilihan kata “berbunyilah” b. Materi disajikan tanpa jeda menuju bagian berikutnya.	c. Ubah dengan kata “bunyi”. d. Berikan petunjuk pemisah sebelum materi berikutnya.
5.	Sub materi “sifat-sifat cahaya”	Penjelasan pada materi untuk kata “pencahayaannya”	Ganti dengan kata “pencahayaannya”
6.	Gambar pada sub materi “sifat-sifat cahaya”	Gambar pada materi kurang jelas	Perbaiki gambar tersebut agar lebih jelas
7.	Sub materi “sifat-sifat cahaya”	Terdapat kesalahan dalam artinya	Baca kembali buku referensi untuk memperbaikinya

b. Penilaian ahli media

Tabel 4. Evaluasi Ahli Media

No	Bagian	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Audio	Media hanya menggunakan satu jenis musik latar sehingga berpotensi menurunkan minat pengguna	Menambahkan variasi musik latar agar tampilan lebih menarik
2.	Materi	Visual gambar pada media pembelajaran kurang beragam	Menambahkan variasi gambar pendukung
3.	Tombol Keluar	Tampilan konfirmasi keluar masih kurang menarik	Menambahkan animasi atau ilustrasi pendukung
4.	Bagian Pembuka	Kecepatan animasi pada tampilan pembuka terlalu cepat.	Mengatur kecepatan animasi agar lebih lambat sehingga mudah dibaca

No	Bagian	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
5.	Narasi	Kualitas suara narator pada beberapa bagian kurang jelas	Memperbaiki kualitas audio agar suara terdengar jelas dan mudah dipahami

c. Revisi

Revisi produk dilakukan setelah melalui proses penelaahan oleh para ahli. Proses revisi tersebut memperhatikan berbagai masukan, saran, serta kritik yang diberikan oleh para ahli sebagai bahan perbaikan. Selain itu, revisi tetap mengacu pada konsep dasar dan tujuan pengembangan media pembelajaran agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

d. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Selain memperoleh hasil telaah dari para ahli, penelitian ini juga menghasilkan data berupa skor penilaian pada setiap pernyataan dalam angket. Skor tersebut mencerminkan tingkat penilaian para ahli terhadap aspek-aspek yang dinilai dalam media pembelajaran.

2. Skor penilaian angket dari ahli materi

Tabel 5. Skor penilaian angket evaluasi dari ahli materi

No	Aspek	Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria
1.	Kelengkapan Materi	23	25	92%	Sangat Layak
2.	Akurasi Materi	21	25	84%	Sangat Layak
3.	Kelengkapan media pembelajaran	22	25	88%	Sangat Layak
4.	Kualitas Pembelajaran	22	25	88%	Sangat Layak
Jumlah		88	100	88%	Sangat Layak

Tabel 5 menyajikan hasil penilaian dari ahli materi yang menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek kelengkapan dan ketepatan materi, kelengkapan komponen media pembelajaran, serta kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Dengan demikian, ditinjau dari kesesuaian dan ketepatan konsep materi yang disajikan, media pembelajaran ini dinyatakan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

3. Skor penilaian angket dari ahli media

Tabel 6. Skor penilaian angket evaluasi dari ahli media

No	Aspek	Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria
1.	Desain	27	30	90%	Sangat Layak
2.	Tampilan	23	25	92%	Sangat Layak
3.	Bahasa	8	10	80%	Sangat Layak
4.	Suara dan Musik	8	10	80%	Sangat Layak
Jumlah		67	75	85,5%	Sangat Layak

Tabel 6 menyajikan hasil penilaian ahli media yang menunjukkan persentase sebesar 85,5% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek desain, tampilan visual, penggunaan bahasa, serta kualitas suara dan musik. Dengan demikian, ditinjau dari kualitas penyajian media secara keseluruhan, media pembelajaran ini dinyatakan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan.

D. Implementation (Uji Coba Produk)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan telah valid dan layak untuk diuji kemudian diimplementasikan kepada peserta didik. Pengujian dilakukan pada siswa kelas V-A yang berjumlah 27 orang.

Tabel 7. Persentase respon siswa terhadap multimedia

No	Aspek	Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria
1.	Kemudahan Pemahaman	386	405	95,3%	Sangat menarik
2.	Petunjuk Belajar	127	135	94%	Sangat menarik
3.	Penyajian media	398	405	98,3%	Sangat menarik
4.	Pelaksanaan penggunaan media	401	405	99%	Sangat menarik
Jumlah		1.312	1.350	96,7%	Sangat menarik

Tabel 7 menyajikan respon siswa terhadap media pembelajaran dengan persentase 96,7% dengan kriteria sangat menarik. Penilaian tersebut meliputi aspek kemudahan pemahaman, petunjuk belajar, penyajian media, dan pelaksanaan penggunaan media. Sehingga dilihat dari respon siswa terhadap media pembelajaran, dapat dinyatakan media pembelajaran tersebut sangat menarik setelah diujicobakan di lapangan kepada siswa.

E. Evaluation (Evaluasi)

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa menghasilkan data respon siswa yang menunjukkan kategori sangat menarik. Selain penilaian kuantitatif tersebut, siswa juga menyampaikan beragam umpan balik berupa komentar dan saran yang dimanfaatkan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil uji coba menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Hal ini tercermin dari tingginya minat siswa terhadap media yang digunakan serta munculnya keinginan untuk mempelajari materi lain dengan menggunakan media pembelajaran yang serupa.

Namun demikian, selama proses uji coba produk, peneliti juga menghadapi beberapa kendala. Kendala tersebut antara lain:

1. Belum tersedianya ruang laboratorium komputer, sehingga pelaksanaannya dilakukan di ruang kelas dengan bantuan proyektor.
2. Tidak tersedianya perangkat pengeras suara serta kondisi kelas yang relatif bising menyebabkan penjelasan mengenai penggunaan media pembelajaran tidak dapat disampaikan secara optimal.
3. Keterbatasan waktu pelaksanaan juga menjadi kendala sehingga pemanfaatan media pembelajaran belum dapat dilakukan secara maksimal.

Selaras dengan pandangan Marlina et al. (2021, p. 2), media belajar dipahami sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran di tingkat SD/MI, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Pengembangan media ajar berbasis canva pada materi sifat-sifat bunyi dan cahaya di SDIT Al Mustaqim yang dilaksanakan oleh peneliti agar siswa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan, harapannya siswa dapat lebih memahami materi dan tentunya berdampak pada pencapaian secara akademik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai terutama pada materi sifat-sifat bunyi dan cahaya dimana media pembelajaran ini menyajikan gambar.

Oleh sebab itu, media pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang memungkinkan penyajian gambar disertai animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan Canva memberikan keleluasaan untuk menambahkan unsur suara dan animasi yang mendukung penyampaian materi sehingga mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat komputer maupun telepon genggam.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Tahap yang menjadi fokus utama adalah tahap development, yaitu proses pembuatan media pembelajaran yang disertai dengan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Menurut Rhamdan (2024), validasi media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk serta penilaian yang diberikan oleh validator terhadap media yang telah dikembangkan.

1. Review ahli materi

Proses validasi oleh ahli materi diarahkan pada penilaian akurasi konsep serta kesesuaian isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Penilaian tersebut mencakup keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Selama proses validasi, ahli materi memberikan berbagai masukan, kritik, dan rekomendasi perbaikan guna memastikan materi tetap selaras dengan konsep keilmuan yang benar. Penelaahan dilakukan secara bertahap dan setiap tahap diikuti dengan revisi sesuai saran yang diberikan. Pada tahap akhir, ahli materi melakukan evaluasi melalui pengisian angket, kemudian data hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran dari aspek materi.

Berdasarkan Tabel 8, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Wahyuningsih dan Susanti (2016) yang menunjukkan nilai 89,05% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, ditinjau dari ketepatan konsep materi yang disajikan, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk diterapkan di lapangan.

Tabel 8. Kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi

Persentase	Kriteria
88%	Sangat Layak

Kelayakan pada setiap aspek dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aspek kelengkapan materi: Penilaian aspek kelengkapan materi memperoleh persentase sebesar 92%. Hasil ini menandakan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelengkapan materi secara komprehensif, meliputi keluasan dan kedalaman cakupan materi, kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep yang disajikan melalui aktivitas siswa, kualitas penyajian materi, serta penggunaan bahasa yang tepat. Materi dalam media pembelajaran ini telah disusun sesuai dengan pokok bahasan sifat-sifat bunyi dan cahaya, selaras dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan, dan didukung oleh konsep keilmuan yang benar melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa.

- b. Aspek akurasi materi: Penilaian ahli materi terhadap aspek akurasi materi memperoleh persentase sebesar 84%. Nilai ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria ketepatan materi. Akurasi materi meliputi kesesuaian isi dengan tujuan dan alur pembelajaran, kemampuan media dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, ketersediaan sarana pendukung pembelajaran, kejelasan petunjuk penggunaan media, ketepatan penyajian umpan balik, serta kelengkapan sumber referensi pembelajaran. Dalam media pembelajaran ini, perumusan tujuan dan alur pembelajaran telah diselaraskan dengan Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, materi yang disajikan juga didukung oleh sumber referensi yang relevan guna memperkuat ketepatan dan keandalan isi pembelajaran.
- c. Aspek kelengkapan: penilaian pada aspek kelengkapan menunjukkan persentase sebesar 88%. Persentase ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelengkapan, ditinjau dari tersedianya seluruh komponen dan konten media yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran.
- d. Aspek kualitas: Penilaian aspek kualitas memperoleh persentase sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas tampilan yang baik. Aspek kualitas tampilan mencakup kejelasan penyajian bagian pembuka, kemudahan menu utama, penampilan profil pengembang, ketepatan penggunaan animasi dan ilustrasi, kesesuaian pemilihan latar belakang, serta efektivitas sistem navigasi. Selain itu, kualitas tampilan juga ditinjau dari pemilihan jenis huruf dan tingkat keterbacaannya, mutu animasi dan audio, penyajian tampilan awal, penggunaan musik latar, hingga kejelasan bagian penutup.

Media pembelajaran ini disajikan secara menarik dengan dukungan gambar, animasi, narasi, dan musik latar yang mampu meningkatkan kenyamanan pengguna selama proses pembelajaran, serta didukung oleh pemilihan latar belakang yang sesuai.

2. Review ahli media

Penilaian oleh ahli media diarahkan pada aspek visual dan penyajian media pembelajaran ditinjau dari perspektif desain media. Proses penilaian ini dilakukan secara bertahap, dengan setiap tahap disertai perbaikan yang mengacu pada masukan, kritik, dan saran dari ahli media. Pada tahap akhir, ahli media melakukan evaluasi melalui pengisian angket penilaian. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil pada Tabel 9, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 85,5% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian ini sejalan dengan temuan sebelumnya oleh Rhamdan (2023) yang menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian, ditinjau dari aspek kualitas tampilan dan penyajian, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tabel 9. Kelayakan media pembelajaran oleh ahli media

Persentase	Kriteria
85,5%	Sangat Layak

Kelayakan pada setiap aspek dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aspek desain memperoleh persentase sebesar 90%. Capaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan pemilihan jenis huruf, ukuran dan gaya huruf, tingkat keterbacaan teks, penyajian animasi dan gambar, tampilan intro, bagian penutup, serta profil pengembang. Penggunaan teks dalam media disusun secara ringkas dan padat, sehingga tidak berlebihan dan mudah dibaca oleh pengguna. Ukuran serta tampilan huruf juga telah disesuaikan agar mendukung kenyamanan dalam membaca.
 - b. Aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 92%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi visual. Aspek tampilan yang dinilai meliputi kesesuaian warna latar belakang, kejelasan tulisan, serta keselarasan gambar dan animasi yang digunakan dalam media.
 - c. Aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran telah sesuai. Penilaian mencakup ketepatan penggunaan bahasa dan struktur kalimat.
 - d. Aspek suara dan musik memperoleh persentase sebesar 80%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran telah layak ditinjau dari kualitas audio. Aspek yang dinilai meliputi pemilihan musik latar, kejelasan suara narator, serta pengaturan volume yang mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses materi.
3. Respon siswa

Respon siswa diperoleh melalui pengisian angket setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran. Uji coba ini melibatkan sebanyak 27 siswa. Berdasarkan data pada Tabel 10, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa dengan persentase sebesar 96,7%, yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Hasil ini menunjukkan tingginya tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rhamdan et al. (2019), yang melaporkan persentase respon siswa sebesar 96% dengan kategori yang sama.

Tabel 10. Respon siswa terhadap media pembelajaran

Persentase	Kriteria
96,7%	Sangat Menarik

Respon siswa pada setiap aspeknya dijelaskan sebagai berikut.

- a. Aspek kemudahan pemahaman: Respon siswa terhadap aspek kemudahan pemahaman menunjukkan 95,3% dengan kriteria sangat menarik. Nilai tersebut menjelaskan bahwa media ajar tersebut telah memenuhi aspek kemudahan pemahaman. Siswa menyatakan bahwa materi yang disajikan melalui media ini dapat dipahami dengan mudah..
- b. Aspek petunjuk belajar: Respon siswa terhadap aspek petunjuk belajar menunjukkan 94% dengan kriteria sangat menarik. Nilai tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran yang telah memenuhi aspek kejelasan petunjuk penggunaan dalam proses pembelajaran. Siswa mendapatkan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran.
- c. Aspek penyajian media: Respon siswa terhadap aspek penyajian media menunjukkan 98,3% dengan kriteria sangat menarik. Nilai tersebut menjelaskan bahwa media ajar yang

telah memenuhi kriteria kelayakan ditinjau dari aspek penyajian media. Siswa merasa mudah memahami materi dari penyajian media pembelajaran.

- d. Aspek pelaksanaan penggunaan media: Respon siswa terhadap aspek pelaksanaan penggunaan media menunjukkan 99% dengan kriteria sangat menarik. Nilai tersebut menjelaskan bahwa media ajar telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek pelaksanaan penggunaan media, di mana siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran dengan mudah selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi sifat-sifat bunyi dan cahaya, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kemenarikan yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 85,5% dengan kategori sangat layak, serta respon siswa sebesar 96,7% dengan kategori sangat menarik, sehingga media ini efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi digital melalui Canva mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan menyenangkan, meskipun masih terdapat keterbatasan dalam implementasi seperti sarana prasarana dan waktu penggunaan yang belum optimal. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, menguji efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar secara eksperimen, serta mengintegrasikan fitur interaktif yang lebih kompleks dan adaptif berbasis kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dan lebih kontekstual di berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Moch. B. U., & Nurdyansyah. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan (E. F. Fahyuni, Ed.; 1st ed.). UMSIDA Press.
- Aulia, N., Sarinah, & Juanda. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 14–20.
- Deliana, A., Romalinca, R., Omerlin, O., Krisbet, K., & Meldawati, M. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 298–303. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1258>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64.
- Desniarti, Zulfitri, Ahda, H., & Khayroiya, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Rakyat*, 1, 57–65.
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi Penelitian (1st ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Manongga, A. (2022). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran SD/MI. In Z. Alfuad (Ed.), *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1–7.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rhamdan, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Peredaran Darah Manusia. Jurnal Sains Dan Teknologi, 6(1), 12–21.
- Rhamdan, D. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Pada Materi Pernapasan Manusia. JUSTEK : Jurnal Sains Dan Teknologi, 7(1), 56–74.
- Rhamdan, D., Bill, H., & Arman. (2019). Pengembangan Media Smart Window and Wall Pictures Dalam Pemahaman Berita Hoax Di Sd Se-Kecamatan Malinau Kota. Jurnal Pendidikan Dasar Borneo, 01(1), 16–26.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 7–17.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Cendekia, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- Wahyuningsih, T. O., & Susanti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian. Jurnal Pendidikan Akuntansi, 1(1), 1–6.
- Yuberti. (2015). Dinamika Teknologi Pendidikan [Educational Technology Dynamics]. In Lembaga Penelitian dan Penerbitan LP@M IAIN Raden Intan Lampung.