E-ISSN: 2476-9703
Terbit sejak 2015

MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH
Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna
DOI: 10.31602/muallimuna.v8i1.10553

Vol. 8, No. 2, April 2023
Halaman: 112-123

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Muhenda Hafidh[1], Mai Sri Lena[2]
[12]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
[1]muhendahafidh03@gmail.com, [2]maisrilena@fip.unp.ac.id

Received: 15 Maret 2023 / *Accepted*: 25 Maret 2023 / *Published*: 27 April 2023

Abstrak: Riset ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pemanfaatan media digital yang menarik dan mudah dipahami yang mampu menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* untuk pembelajaran tematik terpadu kelas V SD yang valid dan praktis, serta untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D). Menggunakan model 4D yang terdiri atas beberapa tahap *(Define, Design, Develop, Dissiminate).* Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (Develop) karena keterbatasan waktu dan dana yang tersedia. Subjek penelitian ini adalah yaitu 3 orang ahli 1 guru dan 27 peserta didik kelas V SDN 12 Kampung Durian. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* memperoleh tingkat kevalidan 93,75% dari aspek media dari aspek bahasa 95% dan dari aspek materi 88%. Berdasarkan hasil respon guru dan juga hasil respon peserta didik di sekolah penelitian disekolah dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran persentase respon guru SDN 12 Kampung durian adalah 94%, Sedangkan persentase respon peserta didik adalah 96,6%. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar telah dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, canva, tematik terpadu

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA USING THE CANVA APPLICATION IN INTEGRATED THEMATIC LEARNING IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: *This research is motivated by the limited use of attractive and easy-to-understand digital media that can stimulate students in learning. The purpose of this study was to produce learning animated videos using the Canva application for valid and practical integrated thematic learning for class V SD, as well as to determine the validity and practicality of the media being developed. This type of research is development research (R&D). Using a 4D model consisting of several stages (Define, Design, Develop, Dissiminate). This research was only carried out until the development stage (Develop) due to limited time and available funds. The subjects of this study were 3 experts, 1 teacher and 27 students of class V SDN 12 Kampung Durian. The results of research on developing learning media using the Canva application obtained a validity*

level of 93.75% from the media aspect from the language aspect 95% and from the material aspect 88%. Based on the results of the teacher's response and also the results of the responses of students in research schools in schools it can be seen that learning using learning media the percentage of teacher responses at SDN 12 Kampung durian is 94% while the percentage of student responses is 96.6%. Thus it was concluded that the learning media using the Canva application in integrated thematic learning for class V elementary school had been declared valid and practically used in the learning process. Based on the results of the teacher's response and also the results of the responses of students in research schools in schools it can be seen that learning using learning media the percentage of teacher responses at SDN 12 Kampung durian is 94% while the percentage of student responses is 96.6%. Thus it was concluded that the learning media using the Canva application in integrated thematic learning for class V elementary school had been declared valid and practically used in the learning process. Based on the results of the teacher's response and also the results of the responses of students in research schools in schools it can be seen that learning using learning media the percentage of teacher responses at SDN 12 Kampung durian is 94% while the percentage of student responses is 96.6%. Thus it was concluded that the learning media using the Canva application in integrated thematic learning for class V elementary school had been declared valid and practically used in the learning process.

Keywords: learning media, canva, integrated thematic

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pembelajaran selalu sinkron dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan sering kita jumpai dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, dalam hal ini hendaknya guru dituntut untuk mampu menggabungkan media digital untuk melangsungkan pembelajaran dalam (Jamun, 2018). Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi telah memberikan dampak terutama pada bidang pendidikan. Akibatnya, dunia pendidikan, khususnya proses pembelajaran, harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan (Utami & Lena, 2022). Menurut (Rahmatina et al., 2019) Era revolusi industry 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak dalam dunia pendidikan. Menurt (Tommaso Agasisti, Germán Antequera, 2023) Hasil beberapa Penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital dalam kegiatan pendidikannya memperoleh manfaat dalam hal prestasi akademik hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa. Hal ini juga didukung menurut pendapat (Malgoubri, 2023) bahwa kualitas pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa studi tentang kualitas mengajar dan prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa beberapa pemanfaatan dapat memberikan keuntungan bagi siswa.

Pemerintah Indonesia saat ini memberlakukan Kurikulum 2013 sebagai standar pendidikan. Kurikulum sekolah dasar menggunakan pendekatan tematik terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran (Desyandri et al., 2019). Pada kurikulum 2013 guru dituntut harus mampu menghasilkan berbagai media pembelajaran yang menarik, yang mampu memanfaatkan media teknologi. Selain itu, peran guru dalam pembelajaran bukan lagi sebagai penyaji materi secara penuh melainkan guru berperan

sebagai fasilitaor untuk peserta didik karena pada pembelajaran di Kurikulum 2013 peserta didik dituntut mandiri dalam menentukan informasi yang tidak hanya bersumber dari buku tetapi informasi bisa ditemukan menggunakan internet baik itu video pembelajaran, gambar, dan lain sebagainya sehingga peserta didik dapat menumbukan kertertarikan untuk ingin belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kesuksesan peserta didik dalam memaknai pembelajaran di sekolah diantaranya adalah kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik, menurut (Urnika, 2020). Sebaliknya, (Tafonao, 2018) menyatakan media pembelajaran sebagai "segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi yang berguna untuk membangkitkan minat, keinginan, dan kemauan siswa". Kesediaan untuk belajar juga termasuk dalam definisi ini. Hal ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mencapai kesuksesan dalam belajar. Karena video pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung media pembelajaran, media juga dapat digunakan dalam situasi yang melibatkan pembelajaran jarak jauh. (Rusman, Kurniawan, Deni, & Riyana, 2015).

Berdasarkan wawancara dan observasi penulis yang dilakukan bersama guru kelas V di Sekolah SDN 12 Kampung Durian pada hari kamis 27 September 2022 guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar atau video yang hanya berasal dari you tube dan digunakan dalam pembelajaran tertentu saja. Video yang ditampilkan terkadang tidak sesuai hal yang di alami langsung oleh peserta didik sehingga peserta didik kesulitan dalam memaknai video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru. Di SDN 12 Kampung Durian ini guru baru sekali menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* akan tetapi masih belum maksimal dalam penggunaannya. Karena peserta didik sangat tertarik untuk belajar melalui media digital, pembelajaran cenderung membosankan dan tidak menarik ketika media pembelajaran menggunakan media digital tidak dimanfaatkan sebaik mungkin. Maka dari hal tersebut sangat penting adanya pemanfaatan video animasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Canva* agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan menyenangkan. Guru juga sudah menggunakan teknologi informasi *(smartphone)* dan mencari beberapa sumber pembelajaran dari Internet namun hanya sekedar mencari dan menampilkannya pada layar Infokus. Guru belum memanfaatkan media digital yang lain untuk membuat media pembelajaran, akibat dari masalah tersebut dampak yang terjadi adalah : (1) Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran ketika guru hanya menugaskan mereka untuk membaca dan menyelesaikan soal-soal di buku paket dan LKS, yang dapat menimbulkan kebosanan. Guru juga lebih banyak menggunakan media konvesional dan metode ceramah di dalam kelas. (2) Terbatasnya sumber dan media belajar yang cenderung menggunakan buku paket, LKS dan media gambar tanpa ada sumber dan media gambar tanpa ada sumber dan media belajar yang lain harus menjadi perhatian. Supaya siswa lebih berperan aktif perlu inovasi sehingga proses pembelajaran dapat teracapai.

Aplikasi *Canva* sebagaimana dikemukakan oleh (Rohma & Sholihah, 2021) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat berguna di era digital saat ini. Menurut (Junaedi, 2021) aplikasi *Canva* merupakan program desain yang menawarkan berbagai macam produk, termasuk Media Pembelajaran yang dapat ditemukan di aplikasi *Canva*. Terkait berbagai program desain yang ditawarkan *Canva*, seperti presentasi untuk pendidikan. Aplikasi *Canva* memiliki sejumlah keunggulan, salah

satunya dapat membantu guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Canva merupakan salah satu media digital yang memberikan kemudahan dalam merancang media pembelajaran salah satu nya adalah pembuatan video animasi pembelajaran. Salah satu kelebihan aplikasi *Canva* adalah memberikan kemudahan dalam desain apapun termasuk Media Pembelajaran dengan animasi yang dapat digunakan dan tersedia dalam pembuatan video animasi pembelajaran. Dalam mendesain pun bisa menggunakan laptop.

Menurut (Monoarfa & Haling, 2021) *Canva* memiliki desain menarik berupa template dan fitur-fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran, antara lain video animasi pembelajaran. Dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyediakan berbagai macam desain menarik yang mencegah mereka menjadi bosan saat belajar. Dengan menggunakan aplikasi *Canva,* guru juga dapat secara mandiri dan kreatif membuat media pembelajaran untuk digunakan dalam pendidikan.Sebaliknya, (Garris Pelangi, 2020) mengklaim bahwa *Canva* adalah program desain online dengan berbagai alat, termasuk video animasi pembelajaran yang disertakan dalam aplikasi *Canva*. Dari beberapa pemikiran pakar yang telah diuraikan tersebut diambil kesimpulan bahwa *Canva* merupakan platform digital yang menyediakan aplikasi yang berdesain grafis sehingga terdapat fitur fitur yang dapat menghasilkan suatu video pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif serta membuat peserta didik semakin semangat dalam kegiatan belajar.

Beberapa penelitian yang menyatakan kevalidan dan kepraktiksan penggunaan aplikasi *Canva* yakni (Deswita & Amini, 2022), penggunaan aplikasi *Canva* di sekolah dasar Secara keseluruhan, ini bisa digunakan secara luas selama proses pembelajaran.. Hal yang sama juga ditemukan di penelitian oleh (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) aplikasi *Canva* sangat efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selanjutnya menurut (Kalor et al., 2021) menjelaskan kalau aplikasi *Canva* memberikan kemudahan untuk guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan pendapat tersebut, penulis kemudian tertarik mengambil penelitian dengan topik "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan dapat diuji keefektifan produk tersebut," kata Sugiyono dalam (Nasrul, 2018). Penelitian pengembangan tidak menghasilkan teori melainkan dirancang untuk menghasilkan produk tertentu yang nantinya akan diuji validitas dan kepraktisannya.

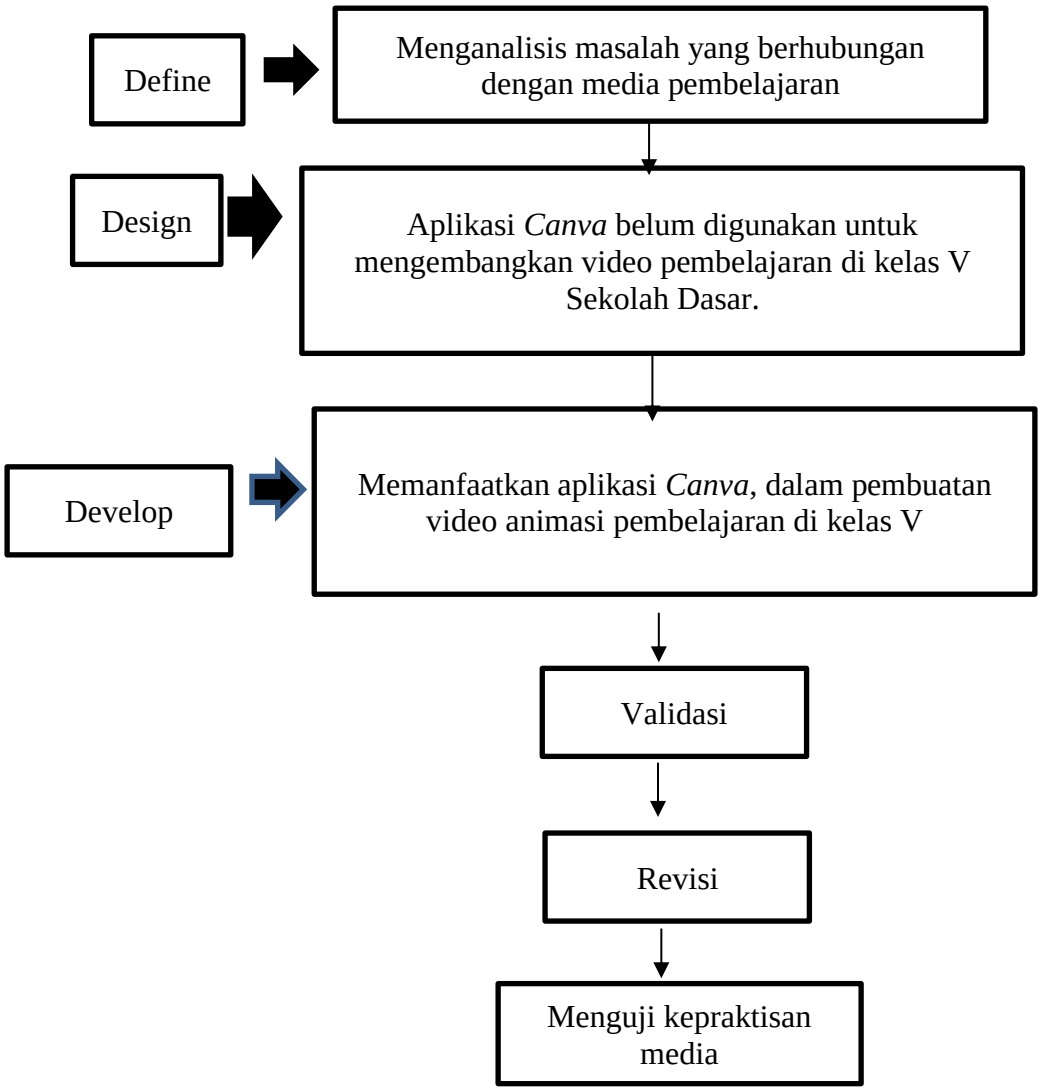
.Dalam hal ini penulis akan mengembangkan produk berupa sebuah media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva*. Menurut model 4D terdiri atas 4 tahap *(Define , Design, Develop, Dissiminate)*. Menurut (Mulyatiningsih, 2016) Menerangkan model 4D diawali dengan pengembang harus mengacu pada persyaratan pengembangan, analisis awal, analisis tugas, analisis siswa, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran selama tahap pendefinisian *(Define),* yang bertanggung jawab untuk menentukan dan mendefinisikan persyaratan dalam pengembangan dan mengumpulkan berbagai informasi terkait produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. Tinjauan literatur dan analisis studi sebelumnya dapat digunakan untuk mendefinisikan atau menganalisis kebutuhan pada tahap pendefensian. Pada tahap ini peneliti

menemukan masalah yang terdapat di SDN 12 Kampung Durian mengenai media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh peserta didik kelas V Media yang digunakan masih konvensional, adapun penggunaan multimedia interaktif hanya berbasis dari *You Tube* dan kadang tidak sesuai dengan hal yang di alami langsung oleh siswa. Alangkah baiknya guru bisa membuat Multimedia Imteraktif sendiri. Karena sekolah sudah menyediakan fasilitas yang bisa digunakan untuk menampilkan video animasi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, seperti adanya *infocus* dan speaker. Tahap merancang (*Design*) merancang media yang nantinya disimulasikan saat melaksanakan pembelajaran , Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Peneliti merancang produk menggunakan Aplikas *Canva* yang akan diterapkan pada kelas V tema 8 subtema 2 pembelajaran 2 Pada tahap perancangan peneliti menyiapkan materi, video audio dan gambar yang ditambahkan ke dalam media pembelajaran. Pada tahap ini memproses rancangan produk video animasi pembelajaran dengan rancangan menggunakan aplikasi *Canva* yang sudah direvisi dan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh para ahli, kemudian menguji kelayakannya. Tahap pengembangan (*Develop*) KI, KD, dan indikator RPP mengacu pada materi pelajaran media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini. Berdasarkan wawancara dan observasi penulis lakukan menjadi dasar pengumpulan data kualitatif. Sedangkan informasi kuantitatif diperoleh dari tanggapan kuesioner. Kuesioner adalah instrumen yang penulis gunakan untuk validasi. Lembar validasi merupakan instrumen penelitian yang akan diberikan kepada ahli bahasa, materi dan media. Menurut (Mulyatiningsih, 2016), angket penilaian dengan skala Likert digunakan untuk mengungkapkan pendapat responden berupa tanggapan mulai dari sangat tidak valid sampai dengan sangat valid. Instrumen validasi untuk media pembelajaran yang dikembangkan terhadap kualitas telah dirancang penulis akan ditinjau dari beberapa aspek penilaian media, materi dan bahasa.

Selain itu, kepraktisan data instrumen memungkinkan untuk mengumpulkan data tentang produk yang dikembangkan. Angket tanggapan guru terhadap kepraktisan produk yang dikembangkan berfungsi sebagai instrumen kepraktisan. Tanggapan terhadap kepraktisan produk yang dikembangkan dapat diperoleh dengan menggunakan angket guru. Setelah selesai proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang dikembangkan, guru mengisi instrumen ini. Angket bagi peserta didik mengenai kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan. Tujuan angket peserta didik adalah untuk memperoleh tanggapan dari siswa mengenai kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan. Siswa mengisi instrumen ini setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Kepraktisan ini juga berguna bagi peneliti untuk melihat bagaimana media yang telah direvisi berdasarkan validasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Di SDN 12 Kampung Durian, yang terdiri atas 27 siswa kelas V dan satu guru. Tujuan uji kepraktisan adalah untuk melihat apakah video animasi yang dibuat dan dikembangkan benar-benar praktis digunakan di kelas V sesuai dengan proses belajar mengajar yang dilakukan.

Berikut Kerangka Berpikirnya:



Gambar 1. Kerangka berpkir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemilihan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* dipilih karena sesuai dengan dengan kebutuahan siswa sekolah dasar yang senang belajar melalui video animasi pembelajaran, sehingga sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dari guru secara mandiri serta belajar akan menjadi menarik dan menyenangkan. Akan tetapi berdasarkan wawancara dan observasi penulis yang lakukan dengan guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri 12 Kampung Durian guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar atau video yang hanya berasal dari *you tube* dan digunakan dalam pembelajaran tertentu saja.

Selanjutnya dalam tahap mendesain media pembelajaran, peneliti merancang video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Adapun yang dirancang pada tahap ini adalah video animasi pembelajaran sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu dan sesuai dengan tuntutan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran, pemilihan sumber belajar yang disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa, rancangan RPP, rancangan materi pembelajaran, dan

rancangan kuis interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam video animasi pembelajaran.

Tahapan berikutnya yaitu tahap pengembangan. Adapun pada tahapan ini terdiri atas tahap validitas dan praktikalitas. Pada tahap ini media yang sudah dirancang dan peneliti kembangkan, sebelum dilakukan uji coba dalam kegiatan pembelajaran video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* harus mempunyai status layak atau sangat layak. Peneliti sebagai pengembang media perlu melakukan revisi dan evaluasi kepada para validator sebagai penilai. Penilaian kelayakan aplikasi *Canva* terhadap media pembelajaran tematik terpadu harus memperhatikan pertimbangan materi, media, dan bahasa. Dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* diharapkan validasi video animasi pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran tematik terpadu. Dalam hal ini diharapkan para validator materi, media, dan bahasa dapat memberikan saran bagaimana meningkatkan video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu dengan aplikasi *Canva*. Untuk menyempurnakan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *Canva*. Saran validator akan dijadikan bahan revisi untuk evaluasi serta penyempurnaan video pembelajaran dikembangkan memakai aplikasi *Canva*. Pada tahap ini proses rancangan menjadi hasil produk berupa video animasi pembelajaran dengan memakai aplikasi *Canva* yang sudah direvisi dan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh para validator, kemudian menguji kelayakannya.

Adapun hasil uji validitas dan praktikalitas menggunakan aplikasi *Canva* adalah sebagai berikut :

1. Ahli Media

Uji kevalidan produk yang peneliti kembangakan dilakukan oleh validator media. Validasi dilakukan selama dua kali yaitu tanggal 2 Februari 2023 dan selanjutnya validasi kedua 5 Februari 2023. Kevalidan media dilakukan untuk menemukan hasil validasi media. Angket validasi media untuk mengenai desain yang disajikan dalam media. Angket Validasi media terdapat 16 pertanyaan yang terdiri beberapa hal yaitu Isi kelayakan, bahasa yang diterapkan, bentuk penyajian, dan kegrafikan yang diterapakan pada media.

Pengembilan data validasi ahli media dilaksanakan selama dua kali dengan validasi pertama mendapatkan hasil validasi 78,75% dalam hal ini media yang dikembangkan perlu dilakukan revisi agar media menjadi valid dan layak untuk digunakan. Berikut saran untuk penyempurnaan yang dilakukan oleh ahli media:

a. Sebelum di revisi
    1) Baiknya ditambahkan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran.
    2) Perbaiki teks *lay out* maupun letaknya yang masih belum proposional
    3) Tambahkan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran yang tidak harus diisi suara
b. Setelah di revisi

Telah di revisi berdasarkan masukan dan saran sebelumnya, Media ini valid dan layak digunakan dalam lapangan.

Setelah dilakukan perubahan pada media pembelajaran, hasil validasi berupa validasi data. Hasil validasi menunjukkan nilai total validator media setelah dilakukan perbaikan sebesar 93,75 % dan seluruh aspek media sudah berada pada kategori “sangat valid” sehingga media dapat dikatakan valid dan teruji.

2. Ahli Bahasa

Uji kevalidan bahasa pada media pembelajaram yang peneliti kembangkan dilakukan oleh validator bahasa. Validasi ini dilakukan selama dua kali yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2023, selanjutnya validasi kedua pada 10 Februari 2022. Hasil validasi bahasa dilakukam oleh validator bahasa. Angket validasi bahasa dilakukan untuk kesesuian

rangkaian bahasa dalam media yang telah dikembangkan.

Pengembilan hasil validasi bahasa dilakukan selama dua kali dengan validasi pertama mendapatkan nilai rata rata 80% dalam hal ini media yang dikembangkan perlu dilakukan revisi agar media menjadi valid dan layak untuk digunakan. Berikut saran untuk penyempurnaan yang dilakukan oleh ahli bahasa:

a. Sebelum revisi
   1) Identitas perancang media sebaiknya ditampilkan pada halaman belakang dan identitas pembelajaran ditempatkan di awal karena akan di uji coba pada forum resmi.
   2) Ukuran tulisan slide perlu diperbesar. Karena tidak sebanding dengan ukuran gambar sehinggan anak lebih focus pada gambar saja dan tidak ingin membaca teks yang dimunculkan. Selain itu, anak yang jauh duduknya tidak dapat membaca teks.
   3) Penelitian judul pada teks bacaan menggunakan huruf kapital di awal kecuali kata hubung.
   4) Perbaiki kembali beberapa penulisan kata yang tidak tepat. Penulisan tanda baca, penulisan kata depan dan imbuhan, sesuai aturan ejaan Bahasa Indonesia.
b. Sesudah revisi

Produk yang disajikan dari segi kebahasaan sudah baik dan dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah melakukan perubahan bahasa pada media pembelajaran, hasil validasi itulah yang didapatkan. Nilai keseluruhan validator bahasa setelah perbaikan adalah 95%, seperti yang ditunjukkan oleh hasil validasi. Secara umum aspek bahasa adalah "Sangat Valid" sehingga memungkinkan untuk dilakukan uji coba produk.

3. Ahli Materi

Uji kevalidan materi pada produk yang peneliti kembangkan dilakukan oleh validator materi. Validasi ini dilakukan selama dua kali yang dilakukan pertama kali pada tanggal 1 Februari 2023 selanjutnya validasi kedua pada 6 Februari 2023. Hasil validasi materi oleh validator materi yang dilakukan dengan memberikan lembar angket yang terdapat 10 pertanyaan dari berbagai aspek yaitu aspek isi kelayakan, penyajian dan konstektual. Validasi materi dilakukan untuk melihat kesesuain rangkaian materi dalam media yang sudah dikembangkan. Pengembalian data validasi materi dilaksanakan dua kali dengan validasi pertama mendapatkan nilai rata rata 72% dalam hal ini media yang dikembangkan perlu dilakukan revisi agar media menjadi valid dan layak untuk digunakan. Berikut saran untuk penyempurnaan yang dilakukan oleh ahli materi: Perbaiki sebelum digunakan untuk penelitian.

a. Sebelum revisi
   Perbaiki sebelum digunakan untuk penelitian
b. Sesudah revisi
   Sudah dapat digunakan untuk penelitian

Setelah melakukan perubahan pada video animasi pembelajaran, hasil revisi yang diperoleh adalah hasil validasi. Data di atas menunjukkan bahwa nilai total validator materi setelah direvisi adalah 88%. Secara umum, perspektif material berada dalam kelas "sangat substansial" sehingga dapat dikatakan sah dan layak untuk diuji.

Kevalidan media pembelajaran dilakukan oleh validator berdasarkan hasil saran validator, media pembelajaran kemudian direvisi agar media yang dirancang layak untuk dilakukan penelitian. Peneliti mengevaluasi serta memperbaiki media pembelajaran berdasarkan saran dan perbaikan yang di dapat dari hasil validasi oleh para ahli. Revisi video

animasi pembelajaran dilakukan guna memperbaiki media pembelajaran yang sesuai berdasarkan saran pada lemabar validasi yang telah diisi oleh para ahli untuk penyempurnaan media sebelum pada tahap uji praktikalits.

Pembahasan

Media sebagai salah satu komponen pembelajaran memiliki fungsi utama agar penyampai pesan pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan. Sebagaimana (Febliza, Asyti & Afdal, 2015) berpendapat, siswa akan menikmati proses pembelajaran dan memahami materi jika mereka terlibat dalam pekerjaan mereka. Produk yang dikembangkan dapat meningkatkan informasi dan pesan untuk mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Menurut (Martatiyana et al., 2022) Pemilihan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang senang belajar menggunakan video animasi pembelajaran

Penelitian pengembangan menggunakan aplikasi *Canva* sudah pernah dilaksankan sebelumnya oleh beberapa peneliti. (Deswita & Amini, 2022) Melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Siswa Kelas III SD" Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tematik terintegrasi yang valid dan bermanfaat untuk siswa kelas III SD dengan menggunakan Canva. Dengan total nilai validasi sebesar 88,3%, hasil yang dikembangkan dan diperoleh dari penelitian tersebut menempatkan media pembelajaran tematik terpadu pada kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba melihat seberapa besar kebermanfaatan media pembelajaran yang dikatakan sangat bermanfaat. Hasil respon guru dan respon siswa menunjukkan hal tersebut. Angket respon guru mendapat nilai sangat praktis sebesar 96,7%, sedangkan 19 jawaban siswa mendapat nilai sangat praktis sebesar 95,1%. Hasilnya, media pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan dengan menggunakan Canva di kelas III SD dinilai sangat bermanfaat dan valid. Selanjutnya menurut (Kalor et al., 2021) Guru merasa lebih mudah untuk berpartisipasi dalam aktivitas terkait pendidikan saat mereka menggunakan *Canva* sebagai alat pembelajaran. Fitur Canva memungkinkan menampilkan animasi materi pembelajaran. Hasilnya, siswa dapat mempelajari materi perpindahan kalor melalui animasi yang menampilkan benda nyata.

Prosedur pengembangan merupakan tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Prosedur peneltian ini akan mengikuti 3 tahap sebagai berikut:

1. Pendefenisian

Tahap pendefinisian berperan dalam menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat didalam pengembangan dan produk yang ingin dikembangkan perlu dikumpulkan berbagai informasi yang berkaitan sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap ini meliputi:

a. Analisis Awal

   Persoalan mendasar yang muncul selama proses pembelajaran menjadi fokus analisis awal ini. Sehingga melatar belakangi adanya pengembangan. Analisis dilakukan dengan mewancarai respon guru SDN 12 Kampung Durian.

b. Analisis Peserta Didik

   Kegiatan yang disebut "analisis siswa" digunakan untuk menentukan karakteristik siswa yang menjadi fokus pengembangan media pembelajaran yaitu di SDN 12 Kampung Durian.

c. Analisis Tugas

   Analisis ini meliputi analisis struktur yang berupa KI, KD, Indikator pembelajaran dan materi pokok di SDN 12 Kampung Durian.

d. Analisis Konsep

Mengidentifikasi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru dan disusun secara sistematis dalam pengembangan media agar dipahami peserta didik Kelas V di SDN 12 Kampung Durian.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Menuliskan tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku yang diharapkan setelah pembelajaran. Tujuan kesimpulan analisis konsep dan tugas adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Di Kelas V SDN 12 Kampung Durian, rencana pengembangan juga didasarkan pada analisis tujuan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahap design tediri dari 4 tahap, yaitu:

a. Menyusun tes kriteria, sebagai langkah awal dalam menentukan kemampuan awal siswa dan sebagai alat evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan.
b. Pilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa yang penulis yang gunakan adalah Aplikasi *Canva*.
c. Media pembelajaran yang digunakan menjadi pertimbangan dalam memilih bentuk penyajian. Penulis memanfaatkan media audiovisual, dan siswa diharapkan dapat melihat dan menghayati media audiovisual selama pembelajaran.
d. Menayangkan pengenalan materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang pada saat pembelajaran.

3. Pengembangan

Pada tahap ini memproses rancangan menjadi hasil produk dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang sudah direvisi dan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh para ahli, kemudian menguji kelayakannya. Adapun tahap development ini sebagai berikut:

a. Validasi

Validasi digunakan untuk menguji kelayakan atau kesesuaian. Setelah mendapatkan hasil validasi maka akan dilakukan revisi dan perbaikan agar penyempurnaan produk yang dikembangkan menjadi valid.

b. Uji Coba Praktikalitas Skala Terbatas

Produk yang dikembangkan dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli dibidangnya akan dilakukan uji coba dan dinilai kepraktisannya pada peserta didik kelas V SDN 12 Kampung Durian.

Berdasarkan hasil proses pengembangan media pembelajran menggunakan aplikasi *Canva* yang dikembangkan dalam penelitian ini sejalan dengan model 4D, yaitu tahap *Define*, *Design*, dan *Develop*, sebagaimana ditunjukkan dari hasil penelitian di atas. Tahapan yang peneliti lakukan adalah: (1) tahap pendefinisian yang meliputi wawancara dengan guru dan observasi lapangan; (2) tahap desain, yang meliputi perancangan dan pembuatan media menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan materi pembelajaran kelas V Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 2; dan (3) tahap develop yang meliputi tahap revisi media dan uji validitas dengan produk diuji di SDN 12 Kampung Durian.

1. Validasi media pembelajaran tematik terpadu kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi *Canva*

Data uji validitas media yang meliputi uji yang dilakukan oleh validator media, bahasa, dan materi memperlihatkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu yang digunakan di kelas V SD dinilai sangat baik dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Skor uji validitas media sebesar 93,75% menempatkannya pada kategori "sangat valid". Skor Uji validitas materi sebesar 88% dengan kategori "sangat valid". Skor uji validtas bahasa 95 % mencapai kategori "sangat valid".

2. Kepraktisan penggunaan aplikasi *Canva* untuk pembelajaran tematik terpadu.

Penilaian guru dan siswa secara keseluruhan yang menjadi fokus uji coba kepraktisan media sangat positif. Tanggapan guru terhadap kepraktisan uji coba media di SDN 12 Kampung Durian mendapat skor 94%, sedangkan tanggapan siswa mendapat skor 96,6%. Hasil uji coba praktikalitas memperlihatkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran.

PENUTUP

Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar''. Produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan indikator pada media pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan kurikulum saat ini. Selain itu produk yang dikembangkan mudah dipahami karena bahasa yang digunakan cocok untuk siswa kelas V Sekolah Dasar sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami media pembelajaran. Media pembelajaran juga di desain semenarik mungkin sehingga peserta didk semangat dalam mengikuti pembelajaran. Validitas media pembejaran berbasis aplikasi *Canva* dilakukan oleh para validator media , bahasa dan materi yaitu dari Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Bahasa Indonesia dan Sastra Daerah sudah dapat dikatakan layak digunakan dalam uji coba produk dan penelitian. Praktikalitas dilakukan oleh guru SDN 12 Kampung Durian sudah pada kategori sangat praktis dengan ke praktisan media pembelajaran mendukung serta membuat peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Begitu juga hasil angket respon peserta didik di SDN 12 Kampung Durian itu media pembelajaran yang berbasis aplikasi Cnva sangat sesuai dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena animasi yang ditampilkan sangat menarik semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunanakan Canva untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(1), 950–961.

Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, *7*(1), 16–22. DOI: https://doi.org/10.29210/129400

Febliza, Asyti & Afdal, Z. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi.* Yogyakarta: Adefa Grafika

Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 1–18. DOI: http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96

Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan - Pdf. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, *10*(1), 48–52. DOI: https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54

Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, *7*(2), 80–89. DOI: http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober.3000

Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *5*(2), 96–

101. DOI: https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848

Malgoubri, J.-B. M. B. S. & I. (2023). Teaching Quality and Student Learning Achievements in Ethiopian Primary Education: How Effective Is Instructional Quality in Closing Socioeconomic Learning Achievement Inequalities?. *International Journal of Educational Development*, 99(2). https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102759

Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(1), 44–57. DOI: http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.6161

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. *Http://Staff.Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/*.

Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *2*(1), 81–92. DOI: https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491

Rahmatina, Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019). Jigsaw using Animation Media for Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, *1424*(1). DOI: https://doi.org/10.1088/1742-6596/1424/1/012027

Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, *9*(3), 292–306. DOI: https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306

Rusman, Deni Kurniawan, & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. DOI: https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Tommaso Agasisti, Germán Antequera, M. D. (2023). Technological Resources, Ict use and Schools Efficiency in Latin America – Insights from OECD PISA 2018. *International Journal of Educational Development*, *99*(2). DOI: *https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102757*

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, *2*(1), 102–118. DOI: https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

Urnika, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Muatan Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang. *Skripsi*: Unnes

Utami, T. R., & Lena, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Flip PDF Professional di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 9004–9009. DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2524