
Mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Kelas IV Sekolah Dasar

Tiara Oktavia¹, Ahmad Hariandi², Muhammad Sholeh³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia

e-mail: *tiaraoktavia11102001@gmail.com, ²ahmad.hariandi@unja.ac.id,
³muhammad95sholeh@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan pemberian kejelasan prosedur, validitas produk, serta kepraktisan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD. Penelitian dilangsungkan SDN 56/I Aro, Kabupaten Baranghari, Provinsi Jambi. Penelitian mempergunakan metode pengembangan (*R&D*) model ADDIE terdiri atas 5 tahap, diantaranya *analysis, design, development, implementation, & evaluation*. Sumber data penelitian yakni validasi bahasa, validasi media, serta validasi materi. Hasil dari penelitian memperlihatkan kepraktisan dan kevalidan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* sesuai dipergunakan selama kegiatan belajar.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Canva*

ABSTRACT

The study aims to provide clarity of procedures, product validity, and practically of developing Canva-based interactive multimedia in grade IV of elementary school. The study was conducted at SDN 56/I Aro, Batanghari Regency, Jambi Province. The study used the ADDIE model development method (R&D) consisting of 5 stages, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research data sources were language validation, media validation, and material validation. The results of the study showed the practically and validity of using Canva-based interactive multimedia in grade IV of elementary school. The development of Canva-based interactive multimedia is suitable for use during learning activities.

Keywords : *Development, Interactive Multimedia, Canva*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi elemen krusial dalam upaya peningkatan masyarakat yang cerdas. Titik utama kesuksesan pendidikan terdapat pada kegiatan belajar yang menarik, efisien, dan menyenangkan. Pada era digital, teknologi salah satu hal penting dalam kehidupan, terkhusus dunia pendidikan. Peraturan Pemerintah RI Nomor 57 Tahun 2021, sehubungan SNP, bagian 4 standar proses, diuraikan pasal 12 ayat (1) yakni terlaksananya pembelajaran haruslah berlingkup pembelajaran yang

menginspirasi, menyenangkan, serta memotivasi siswa aktif dengan memberi ruang memadai atas kemauan, kreativitas, serta kemandirian sesuai minat, bakat, ataupun perkembangan psikologis maupun fisik siswa. Guru memiliki tanggung jawab melakukan proses belajar dengan pemberian contoh, membimbing, serta menyiapkan fasilitas yang digunakan. Pemanfaatan media belajar dianggap penting sebagai kunci dalam mendukung keseluruhan proses belajar.

Permendikbudristek RI Nomor 16 Tahun 2022, tentang Standar Proses PAUD Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 9 ayat (2) huruf b, mengatakan fasilitas menjadi sesuatu keharusan pemberian guru selama kegiatan belajar, selain pemberian teladan serta. Guru diharapkan menciptakan pembelajaran yang efektif serta inovatif. Efektivitas kegiatan pembelajaran disesuaikan atas keterampilan guru. Guru berperan signifikan dalam kegiatan pembelajaran, terutama mengatasi hambatan siswa selama proses pembelajaran.

Mutu pendidikan abad 21 perlu ditingkatkan dengan menyiapkan peningkatan kompetensi, terkhusus sehubungan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yang menyesuaikan kemajuan zaman serta memberi peningkatan kualitas pendidikan. TIK sebagai tujuan utama penguasaan oleh seluruh pihak, salah satunya guru. Guru menjadi agen pendidikan dihadapkan pada tantangan masa mendatang yang kompleks, sehingga lembaga pendidikan perlu menyiapkan guru berkualitas, inovatif, serta kreatif dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Guru bertanggung jawab memberi ilmu pengetahuan serta mendidik siswa, supaya lebih cerdas (Mujiyanto, dkk, 2022: 2062). Keterampilan yang diperlukan guru abad 21, yakni mampu menggunakan TIK menjadi sarana pembelajaran maupun pengajaran. Oleh sebab itu, media belajar teramat diperlukan selama kegiatan pembelajaran dimana dapat mengatasi beragam permasalahan pendidikan baik dalam ataupun luar kelas.

Media belajar berperan menjadi penghubung dalam menyampaikan

materi sehingga siswa dapat menerima ilmu serta memahami informasi dari guru. Penggunaan media berperan penting dalam memotivasi dan membangun kecerdasan siswa (Nurfadhillah, S., dkk, 2021: 245).

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat bertujuan mengomunikasikan informasi serta memberi kemampuan interaktif pada pengguna (Juniari, dkk, 2021: 141). Pengguna multimedia interaktif mempunyai kewenangan mengontrol jalannya multimedia. Multimedia interaktif ialah multimedia yang menyiapkan kontrol atas pengguna yang memungkinkan atas pengaturan multimedia sesuai keinginannya. Tujuan multimedia interaktif tercipta guna penyampaian informasi ataupun pesan serta memberi tingkat interaktif pengguna.

Hasil observasi dan wawancara peneliti selama pembelajaran IPAS kelas IV SDN 56/I Desa Aro Kabupaten Baranghari di 8 Oktober 2023 hingga 22 Oktober 2023, terlihat masih dominan penggunaan buku sebagai sumber utama pembelajaran. Peneliti turut menemukan keberagaman gaya belajar siswa, ada yang lebih mengerti materi melalui visual seperti gambar, dan ada siswa yang cepat menyerap dengan mendengarkan. Namun, kendalanya terletak pada pengintegrasian teknologi pada media belajar yang belum terlihat. Dampak kondisi ini menjadikan pembelajaran terkesan monoton sehingga berpengaruh atas pemahaman materi siswa.

Peneliti mewawancarai Ibu W wali kelas IV SDN 56/I Aro, dimana ditemukan kurangnya terobosan dalam mengembangkan media belajar yang menyebabkan siswa sulit memahami

pembelajaran IPA. Penggunaan buku menjadi sumber belajar utama disebabkan guru belum mampu sepenuhnya dalam mengintegrasikan teknologi dalam media belajar. Hasil wawancara didapatkan guru kelas memerlukan dukungan media belajar supaya terciptalah pembelajaran efektif serta menggembirakan.

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pengembangan media belajar berupa video dinilai efisien menumbuhkan minat pembelajaran (Kurnia dan Sunaryati, 2023: 1362). Video pembelajaran tercipta atas *Canva* mempunyai validitas tinggi serta menarik atensi siswa. *Canva* memberi guru kemudahan memasukkan teknologi serta kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Guru bisa menyusun materi pembelajaran secara efisien, sehingga mempersingkat waktu. Guru yang mempunyai akun id belajar juga dapat terhubung melalui *Canva*, sehingga bisa mengakses secara lebih luas mulai dari fitur maupun elemen pendukung yang tersedia. *Canva* juga mempermudah guru memberi penjelasan materi pada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti berminat melangsungkan penelitian pentingnya mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva*. Pada abad 21, tidak dapat terhindarkan lagi integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan *Canva* sebagai wadah pemberi kemudahannya. Maka akan diberlangsungkan penelitian berjudul "Pengembangan multimedia Interaktif Berbasis *Canva* pada Kelas IV Sekolah Dasar".

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah penelitian yakni: 1) macam mana tahapan

perkembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD?; 2) macam mana tingkatan validitas perkembangan produk multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD?; dan 3) sejauh mana pemenuhan kriteria multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD?

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, yaitu: 1) memaparkan tahapan perkembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD; 2) memaparkan perkembangan validitas produk multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD; dan 3) memaparkan kepraktisan multimedia interaktif pada kelas IV SD.

METODE

Model Pengembangan

Penelitian ini mempergunakan metode terkenal yakni (*R&D*) *Research and Development*, dimana berguna menciptakan produk yang kegunaannya akan diuji melalui penilaian ahli atau pakar yang disebut dengan validasi. Hasil penelitian pengembangan bisa berupa modul, buku, media, alat evaluasi, atau hal lainnya dalam pembelajaran.

Penelitian menerapkan model pengembangan *ADDIE*, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Implementasi ini terbilang gampang dikarenakan mempunyai tahapan atau struktur jelas. Model ini memastikan hasil produk mempunyai sifat efisien, kreatif, serta efektif (Walid, 2017: 16).

Prosedur Pengembangan

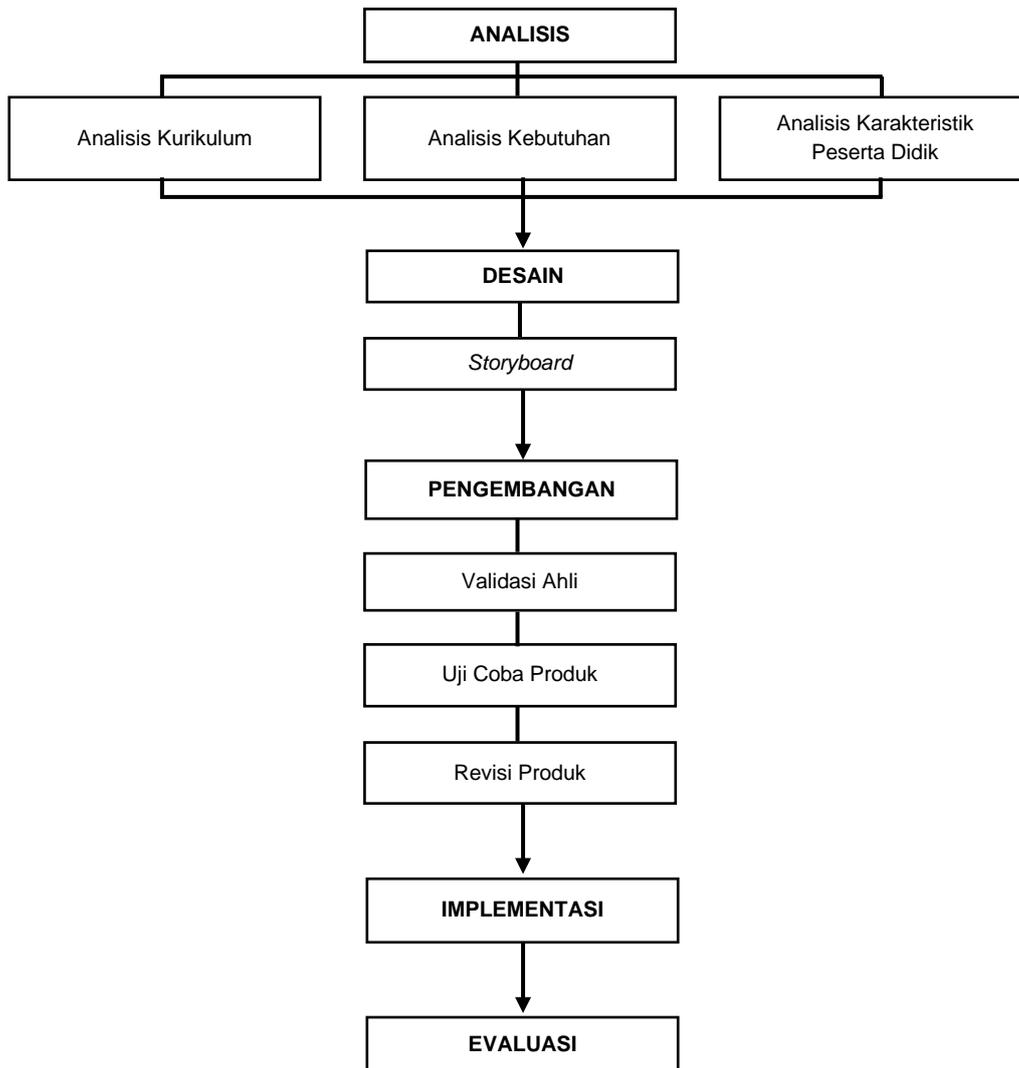
Tahap mengembangkan produk berbentuk multimedia interaktif berbasis *Canva* pada kelas IV SD, diantaranya analisis, desain,

pangembangan, implementasi, serta evaluasi.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yakni 25 siswa kelas IV SDN 56/l Aro dimana menguji dalam kelompok kecil atas berbagai macam tingkatan kemampuan. Evaluasi kepraktisan produk menggunakan angket respon guru

serta wawancara siswa. Data nantinya dipergunakan sebagai dasar perbaikan media belajar yakni multimedia interaktif berbasis *Canva*. Uji coba produk bertujuan menghitung tingkat kepraktisan pengembangan produk, dengan menilai respon positif siswa ataupun pendidik.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Jenis Data & Sumber Data

Jenis data diantaranya data kuantitatif berisikan angka maupun data kualitatif bernomor, serta data kualitatif berisikan kata-kata, kalimat,

foto, gambar, dan grafik. Data kuantitatif bersumber atas angket validator, serta respon guru maupun siswa, sementara data kualitatif bersumber atas kritik, masukan

validator, guru, maupun siswa, bertujuan memperbaiki, merevisi, serta menyempurnakan multimedia belajar.

Penelitian memercayakan data atas keikutsertaan beberapa responden serta kelompok pakar. Sumber data mengarah dimana informasi didapatkan, diantaranya laporan, dokumen, observasi, hasil wawancara, ataupun sumber lainnya. Sumber data bersumber atas guru, siswa, dan validator. Guru dan siswa diharap memberi respon dengan mengisi angket respons tersedia.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang diperuntukkan sebagai teknik mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data ialah kumpulan tahap terorganisir guna mengumpulkan informasi ataupun data dari berbagai macam sumber sehubungan penelitian serta alat mengumpulkan data berupa kuesioner, dimana berisi pertanyaan tertulis, guna mengumpulkan data responden (Adil, dkk, 2023: 114). Instrumen pengumpulan data, diantaranya wawancara dan angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ada 2 pendekatan, yaitu pendekatan deskriptif kualitatif serta analisis deskriptif kuantitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan sebagai wujud pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA kelas IV. Pendekatan analisis deskriptif kuantitatif diperuntukkan sebagai evaluasi validasi ahli, wali kelas, serta siswa kelas IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif berbasis *Canva* diperkenalkan sebagai

penyempurna media belajar guru serta siswa kelas IV. Pengembangan multimedia interaktif dari model ADDIE, yang terstruktur dan mudah dipahami terdiri 5 tahap, diantaranya 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; serta 5) evaluasi (Saragi, dkk, 2022: 100). Observasi di SDN 56/1 Desa Aro dilakukan guna mengidentifikasi muncul permasalahan selama kegiatan belajar di sekolah.

Analisis sebagai tahap pertama dimana peneliti melakukan penyesuaian konten dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva*. Buku siswa menjadi media yang selalu digunakan dalam pembelajaran tatap muka selama observasi berlangsung, dimana siswa kurang terlalu paham keseluruhan materi serta timbulnya rasa kebosanan.

Tingkat kognitif rendah pada sejumlah siswa diidentifikasi dimana disebabkan kurangnya atensi siswa atas pemaparan guru serta hilangnya semangat belajar. Pemakaian media pada ranah pendidikan berdampak pada motivasi, antusiasme, serta faktor psikologis siswa (Fajri, dkk, 2021: 399). Analisis teknologi dilakukan untuk memantau fasilitas yang memadai ataupun penyebaran pengembangan produk salah satunya yakni ketersediaan jaringan wi-fi yang memadai.

Desain menjadi tahap kedua dimana peneliti membuat *prototype* untuk multimedia interaktif menyesuaikan minat dan karakteristik siswa agar siswa tertarik atas aplikasi pembelajarannya. Peneliti mulai mengumpulkan alat dan bahan serta merancang multimedia interaktif. Tahap pengembangan dilaksanakan dengan validasi tim ahli, dimulai ahli materi, ahli media, serta praktisi (Munir,

dkk, 2023: 53). Produk yang dihasilkan dilakukan validasi dengan pemberian saran, komentar, serta penilaian, yang berguna untuk perbaikan serta peningkatan kualitas produk.



Gambar 2. Ujicoba Pemakaian Multimedia oleh Siswa

Tahapan validasi produk terdiri atas 3, yakni validasi bahasa, validasi materi, serta validasi media. Tiap-tiap pelaksanaan validasi diberikan masukan, revisi, maupun masukan guna pengembangan media yang efektif sehingga bisa dipakai guru dalam memaparkan materi pada siswa. Media belajar merupakan alat pendukung dalam memberikan pemaparan materi guru, memberikan kenaikan kreativitas siswa, serta menarik atensi siswa selama belajar (Rahma, 2019: 87).



Gambar 3. Menunjukkan Multimedia yang Digunakan kepada Praktisi (Walikelas)

Tingkat Validitas Multimedia Interaktif

Validasi diterapkan dalam evaluasi kelayakan produk yang dalam pengembangan sebelum produk tersebut diujicoba siswa. Tim ahli bahasa, media, serta materi memiliki tanggung jawab dalam melakukan validasi dengan menilai kesesuaian produk sehingga dapat diidentifikasi sebagai produk layak ataupun tidak untuk diujicobakan (Chan dan Budiono, 2019: 173). Validasi produk multimedia interaktif dilangsungkan melalui validator.

1. Validitas Materi

Validasi materi dilangsungkan dalam 2 tahapan, dimana tahap pertama di 13 Desember 2023, serta tahap kedua di 21 Desember 2023. Validasi pertama memperoleh total 31 rerata 3,1. Hasil rerata validasi pertama menunjukkan pengembangan multimedia interaktif berkategori "cukup valid", dengan pemberian masukan penambahan materi yang lebih luas serta sesuaikan dengan kurikulum. Validasi kedua diperoleh total 48 rerata 4,8. Hasil skor kedua memperlihatkan pengembangan multimedia interaktif berkategori "sangat valid", dengan simpulan telah menyesuaikan kurikulum serta siap dipergunakan.

Tabel 1. Penilaian Validator Materi

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Penyesuaian indikator pembelajaran atas materi.	3	4
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran atas materi.	3	5
3	Kejelasan materi tanpa penafsiran ganda.	3	5
4	Keserasian gambar atas materi tersaji.	2	5
5	Keunikan materi tersaji.	4	5
6	Kepraktisan pemahaman materi.	4	5

7	Penyajian materi menyesuaikan kurikulum.	3	5
8	Kesesuaian isi guna pengembangan pemahaman siswa.	3	4
9	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda.	3	5
10	Penggunaan bahasa sesuai EYD	3	5
Jumlah		31	48
Rata-rata		3,1	4,8

2. Validitas Media

Validasi berlangsung 2 tahap, pertama di 7 Desember 2023 serta kedua di 11 Desember 2023. Validasi pertama memperoleh total 61 rerata 3,81. Hasil rerata validasi tahap pertama memperlihatkan pengembangan multimedia interaktif berkategori "valid", dengan masukan, yaitu: a) mewaspadaai pemilihan warna; b) kesesuaian tata letak dan ukuran animasi; dan c) penyesuaian tampilan media dengan karakteristik siswa. Validasi tahap kedua diperoleh total 78 rerata 4,87. Hasil skor tahap kedua memperlihatkan pengembangan multimedia interaktif berkategori "sangat valid", dengan simpulan media telah baik serta memiliki konten yang mencukupi.

Tabel 2. Penilaian Validator Media

Aspek	Indikator Penilaian	Tahap	
		Tahap I	Tahap II
Kesederhanaan	Kemudahan penggunaan aplikasi untuk multimedia interaktif.	4	5
	Kemudahan akses multimedia interaktif pada berbagai perangkat.	5	5
	Kesesuaian karakteristik siswa dengan aplikasi untuk multimedia.	3	5

	Navigasi dan animasi bisa mudah dipahami.	4	5
	Navigasi dan animasi menggambarkan karakteristik siswa.	4	4
	Menggunakan kalimat padat, ringkas, serta gampang dimengerti.	3	5
	Ketepatan elemen penyusunan gambar.	4	5
Keterpaduan	Kesesuaian gambar tersaji.	4	5
	Kesesuaian gambar serta keterangan.	4	5
Penekanan	Teks, animasi, dan navigasi tiap halaman mempunyai penekanan	3	5
Bentuk	Penggunaan animasi menarik.	5	5
	Gambar menarik.	4	5
	Ukuran dan jenis huruf gampang terbaca.	4	5
Keseimbangan	Penyesuaian ukuran gambar dan animasi.	3	5
	Tata letak animasi, gambar, dan teks seimbang setiap halaman.	3	4
Jumlah		61	78
Rata-rata		3,81	4,87

3. Validitas Bahasa

Validasi berlangsung dua tahapan, pertama di 18 Desember 2023 serta kedua di 20 Desember 2023. Hasil validasi pertama diperoleh total 30 rerata 4,28. Hasil rerata validasi pertama memperlihatkan pengembangan multimedia interaktif berkategori "sangat valid", dengan pemberian masukan, yaitu: a) gunakan istilah bahasa Indonesia secara konsisten; serta b) perhatikan penggunaan EYD dan ketepatan warna huruf. Validasi tahap kedua didapatkan total 35 rerata 5. Hasil skor tahap

kedua menunjukkan pengembangan multimedia interaktif berkategori “sangat valid”, dengan simpulan telah diperbaiki menyesuaikan saran serta layak dipergunakan.

Tabel 3. Penilaian Validator Bahasa

Aspek	Indikator Penilaian	Tahap	
		Tahap I	Tahap II
Aspek Kebahasaan	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.	4	5
	Menyesuaikan bahasa dengan perkembangan berpikir siswa.	5	5
	Penyampaian pesan mudah dipahami siswa.	4	5
	Penggunaan struktur kalimat gampang dimengerti siswa.	5	5
	Penyesuaian istilah digunakan pada KBBI.	4	5
	Penggunaan bahasa dalam memaparkan konten.	3	5
	Menggunakan bahasa menyesuaikan EYD.	5	5
Jumlah		30	35
Rata-rata		4,28	5

Tingkat Kepraktisan Multimedia Interaktif

Pengukuran tingkat keefektifan produk dengan mencoba produk yang dikembangkan atas masukan praktisi dan ahli dengan mengikutsertakan wali kelas IV SDN 56/I Aro di 6 Desember 2023. Hasil validasi praktisi memperlihatkan total 50 rerata 5, berkategori “sangat praktis”. Ahli praktisi memberi simpulan pemakaian multimedia interaktif bisa memberi kenaikan mutu pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Walikelas

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Jangkauan konten multimedia interaktif nyata serta gampang dimengerti.	5
2	Keselaran indikator atas tujuan pembelajaran.	5

3	Kesesuaian materi dengan animasi, gambar, serta video belajar.	5
4	Tampilan gambar bisa membangkitkan keinginan belajar siswa.	5
5	Penyajian kuis menyesuaikan materi.	5
6	Multimedia interaktif bisa dipakai siswa secara mandiri.	5
7	Tata bahasa dan kalimat multimedia interaktif gampang dimengerti.	5
8	Tampilan gambar menarik atensi siswa.	5
9	Penyajian kuis bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	5
10	Tulisan serta warna yang menarik	5
Jumlah		50
Rata-rata		5

Langkah selanjutnya menguji coba tingkat keefektifan produk di siswa kelas IV SDN 56/I Desa Aro. Produk pengembangan dikatakan praktis apabila bisa diaplikasikan di lapangan serta memperoleh respon positif (Lake, dkk, 2023: 1). Oleh sebab itu, penggunaan angket dan wawancara dilakukan guna pengumpulan respon atas tingkat kepraktisan produk multimedia interaktif.

Siswa sangat bersemangat saat mengakses link web pembelajaran dalam mempergunakan multimedia interaktif serta sukses merebut atensi siswa. Peneliti melangsungkan wawancara dengan pemberi angket guna menilai respon siswa atas penggunaan multimedia interaktif berbasis link web, yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan menghindari kebosanan (Pratama, dkk, 2020: 120).

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Kelompok Besar)

No	Nama Peserta Didik	Nomor Item						Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6		
1	AS	5	5	4	5	4	5	28	4,6
2	BDA	5	4	5	5	4	4	27	4,5
3	CPA	5	5	5	4	4	5	28	4,6
4	HAB	3	4	4	5	5	5	26	4,3
5	IR	4	4	5	5	4	4	26	4,3
6	MIP	4	5	5	4	5	5	28	4,6
7	MM	5	4	3	5	5	4	26	4,3
8	MF	4	5	5	4	4	5	27	4,5

9	MAR	5	4	5	5	3	4	26	4,3
10	MF	5	4	4	4	3	4	24	4
11	MIP	5	4	5	4	5	5	28	4,6
12	MM	5	3	5	3	4	5	25	4,2
13	MZA	5	5	5	5	4	5	29	4,8
14	MZI	4	5	5	4	4	5	27	4,5
15	MZH	5	4	5	4	5	5	28	4,6
16	NIP	5	5	4	5	4	4	27	4,5
17	NA	3	3	4	3	4	4	21	3,5
18	QAH	3	3	4	3	4	4	21	3,5
19	SIQ	5	5	5	4	5	5	29	4,8
20	SNJ	4	5	5	5	5	4	28	4,6
21	SD	4	4	5	3	4	4	24	4
22	UKF	3	4	5	4	5	5	26	4,3
23	RS	4	4	4	5	5	5	27	4,5
24	ZFI	4	4	5	4	4	4	25	4,2
25	ZNA	4	5	4	5	5	5	28	4,6
Jumlah Rata-rata									109,2
Rata-rata									4,368

Berdasarkan penyebaran hasil angket ketika uji coba, dirangkum link web pembelajaran terkesan efektif serta gampang dipakai siswa. Siswa bisa menyesuaikan gaya belajarnya, mulai dari membaca materi, melihat video ataupun melalui lagu pada multimedia interaktif. Tersedia kuis guna pengujian pemahaman siswa. Adanya media belajar dalam beragam elemen, mulai dari gambar, suara, maupun video, mampu membangkitkan semangat belajar dan tidak terkesan membosankan (Rohima, 2023: 9).

Multimedia interaktif berbasis *Canva* melalui link web bisa dikatakan praktis dan mudah dipakai, sehingga mempermudah guru memaparkan materi pembelajaran IPA. Pengembangan produk diharapkan bisa memberi keringanan teruntuk siswa memahami materi.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPA kelas IV SD adalah sebagai berikut.

1. Proses pengembangan produk multimedia interaktif. Pengembangan mempergunakan model *ADDIE* terdiri 5 tahapan,

yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Menguji coba produk dilaksanakan di SDN 56/I Aro.

2. Hasil uji kevalidan memperlihatkan tingkat validitas (materi, bahasa, serta media) sangat tinggi. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPA.
3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* pembelajaran IPA kelas IV SD dinilai sangat praktis. Hal ini disimpulkan dari rerata angket respon guru yakni 5.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., Jayatmi, I., Satria, E. B., Permana, A. A., Rohman, M. M., Arta, D. N. C., Bani, M. D., Haslinah, A., Wijoyo, E. B. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Padang: Get Press Indonesia.
- Chan F., Budiono. H., & Setiono, P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar pada Materi Tumbuhan dan Bagian-bagiannya di Sekolah Dasar. *EISE (Elementary School Education Journal)*, 03(01), 9-17. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2330>
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, Andila, A. (2021). Pemanfaatan Media belajar Visual Berbasis Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408.

- <https://doi.org/10.26618/equilibriumm.v10i3.8583>
- Juniarti, I. G. A. O., Putra, M. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui Media belajar Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140-148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- Kurnia, I. R., Sunaryati, T. (2023). Media belajar Berbasis Aplikasi Canva untuk Membangkitkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Education*, 9(3), 1357-1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media belajar Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>
- Mujiyanto, Singamurti, M. M., Suharno. (2022). Faktor Determinan Peran Guru dan Dampaknya terhadap Kinerja Guru Pendidikan Agama Buddha. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2061-2070. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2383>
- Munir, M., Afifah, N., Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia belajar Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48-65.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N. (2021). Peranan Media belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., Ulfa, S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119-128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p119>
- Rahma, F. I. (2019). Media belajar (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media belajar untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Saragi, R., Tegeh, I. M. (2022). Media belajar Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98-107.
- Walid, M. I. (2017). *Pengembangan Media belajar Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalab*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.