

IMPLEMENTASI AI MENGGUNAKAN CANVA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BENTUK-BENTUK ENERGI DI SEKOLAH DASAR

Estuhono¹, Eka Filahanasari², Rika Amrini³

^{1,2,3}Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: estuhono023@gmail.com¹ ekafilahanasari@undhari.ac.id²
rikaamrini15@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS, yang di sebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku tanpa menggunakan media pendukung lainnya serta gambar yang terdapat dalam buku masih belum bervariasi bagi peserta didik. Dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media penunjang pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) *Research and Development*. Model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahap diantaranya (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis data yang diambil dari pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Canva yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kusioner (angket). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Dari hasil validasi media interaktif menggunakan Canva dinyatakan sangat valid. Validitas media dinilai oleh tiga validator, memperoleh persentase 95 % dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai dari respon pendidik memperoleh persentase 95% dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil praktisi yang dihasilkan dari respon peserta didik adalah 95,38% dikategorikan sangat praktis. Maka berdasarkan analisis tersebut disimpulkan bahwa media interaktif menggunakan Canva sangat praktis. Selanjutnya efektifitas yang dinilai dari hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 81,43% dengan kategori praktis.

Kata kunci: Media Interakti Menggunakan Canva, IPAS

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of students towards IPAS subjects, which is caused by the learning media used during the learning process where teachers only use books without using other supporting media and the images in the books are still not varied for students. This affects student learning outcomes. To overcome this, we use learning support media, specifically interactive learning media using the Canva application. This research uses Research and Development (R&D) type with the ADDIE development model which has five stages (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collected from the development of interactive media using Canva application is qualitative and quantitative data. Data collection techniques used in this research are interviews, observations, and questionnaires. The validation results of interactive media using Canva are declared very valid. Media validity is assessed by three validators, obtaining a percentage of 95% with a very valid category. Practicality assessed from teacher responses obtains a percentage of 95% categorized as very practical, while practicality results from student responses are 95.38% categorized as very practical. Based on the analysis, it is concluded

that interactive media using Canva is very practical. Furthermore, effectiveness assessed from student learning outcomes obtains an average score of 81.43% with a practical category.

Keywords: *Interactive Media Using Canva, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan saja, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa (Estuhono, E. dkk., 2021). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Maka dari itu mutu pendidikan merupakan landasan terpenting untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan yang akan membentuk karakter generasi penerus bangsa, menghadapi situasi yang siap apapun (Filahanasari et al., 2022). Pendidikan di Indonesia saat ini masih belum menunjukkan perbaikan yang signifikan. Hal ini ditandai dengan ketertinggalan di dalam pendidikan formal maupun informal. Pendahuluan mengantarkan pembaca kepada topik utama. Harapannya dengan adanya program merdeka belajar akan ada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akan semakin meningkat (Estuhono dkk., 2024). Latar belakang atau pendahuluan menjawab mengapa penelitian atau kajian dilakukan, apa yang dilakukan peneliti terdahulu atau artikel keilmuan yang sekarang berkembang, masalah, dan tujuan

Seiring dengan perkembangan teknologi, Adanya kemajuan IPTEK yang sudah memberikan banyak dampak positif tentunya pada dunia pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi (Estuhono, E. ddk., 2024). integrasi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD menawarkan potensi yang signifikan

untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. AI dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing - masing.

Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat diperlukan untuk mempersiapkan dalam menghadapi tantangan ini dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Dalam konteks kurikulum merdeka yang diterapkan di Indonesia Merdeka belajar sendiri memiliki esensi bahwa peserta didik nantinya akan memiliki kebebasan dalam berpikir baik secara kelompok maupun individu, sehingga dimasa mendatang dapat melahirkan peserta didik yang unggul, kritis, inovatif, kreatif, kolaboratif serta partisipasi. Pentingnya kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua juga tidak dapat diabaikan. Kerjasama yang baik antara ketiga pihak ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung dan kondusif. Misalnya, orang tua dapat berperan aktif dalam mendukung pembelajaran anak di rumah, sementara guru dapat memberikan panduan dan sumber daya yang diperlukan untuk membantu orang tua dalam proses tersebut.

Selain itu, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menghilangkan aspek-aspek penting dari pembelajaran IPAS, seperti pengembangan keterampilan sosial dan kreativitas siswa (Nadila & Septiaji, 2023).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk cetak ataupun pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan selama proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi. Temuan temuan peneliti menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakter belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian komponen dari metode pengajaran yang merupakan upaya untuk memungkinkan proses belajar yang menggabungkan fakta dan ide-ide untuk menjelaskan materi. Media pembelajaran tidak hanya bertanggung jawab atas sampainya pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa, tetapi juga memastikan bahwa pesan atau informasi yang disampaikan tidak terjadi penyimpangan makna. Media pembelajaran yang Gampang, Asyik dan Menyenangkan (Gasing) tentunya akan menstimulus motivasi belajar siswa (Estuhono dkk., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan observasi kelas IV SDN 11 Koto Baru Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku paket cetak dalam proses pembelajarannya. Guru kelas melihat sebagian besar siswa kelas kurang tertarik terhadap materi pembelajaran yang disajikan, karena buku paket cetak hanya menyajikan materi pembelajaran secara garis besar saja, gambar-gambar yang tersedia belum menarik. Oleh sebab itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran

bentuk – bentuk energi dan merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum menarik untuk siswa sedangkan fasilitas di sekolah sudah terpenuhi dengan baik, mulai dari benda elektronik seperti infocus dan laptop maupun jaringan yang ada di lingkungan sekolah. Bahan ajar buku paket cetak yang digunakan kurang memaksimalkan siswa untuk melakukan berbagai percobaan dan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran interaktif. media interaktif berbasis canva berarti proses pemberian materi pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, namun siswa juga dapat berperan aktif dalam pembelajarannya.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai macam design dan dapat diakses secara online, baik gratis maupun berbayar. Dengan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran saat ini dapat membantu meningkatkan kreativitas guru untuk menciptakan sarana pembelajaran yang bervariasi dan mempermudah siswa dalam mempelajari serta memahami teori yang diajarkan (Setiani dkk., 2024). *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai macam design dan dapat diakses secara online, baik gratis maupun berbayar. Dengan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran saat ini dapat membantu meningkatkan kreativitas guru untuk menciptakan sarana pembelajaran yang bervariasi dan mempermudah siswa dalam mempelajari

serta memahami teori yang diajarkan (Setiani dkk., 2024).

METODE

Penelitian ini memakai Jenis penelitian research and development (R&D). Model ADDIE ini Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu dapat dilihat dari kerja prosedurnya yang sistematis, yaitu harus sesuai urutan dan tidak boleh terbolak balik, karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur maka lebih mudah dipahami oleh pendidik (H. Wulandari et al., 2022).

mempunyai lima bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementasi*, dan *Evaluation*. Jenis data yang dipakai berupa data Pengembangan digunakan berupa praktikalitas kuantitatif dan instrumen instrumen dan efektivitas. kualitatif. yan validitas, Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap analisis

Dalam tahapan analisis kebutuhan ini, untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di dalam pembelajaran pada muatan IPAS materi gaya di sekitar kita kelas IV. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti menemukan permasalahan yaitu peserta didik kesulitan memahami materi jika hanya mengandalkan buku saja tanpa menggunakan media lainnya khususnya dalam mata pelajaran IPAS, peserta didik kesulitan memahami materi jika hanya mengandalkan buku, karena bahasa yang digunakan dalam

buku masih terlalu tinggi bagi peserta didik dan juga peserta didik kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran IPAS.

analisis masalah ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang sering terjadi di kelas IV pada saat proses pembelajaran guru belum mampu memaksimalkan dalam mengembangkan sumber belajar. Guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan internet sebagai sumber bahan ajar. Tidak hanya itu pelaksanaan proses pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang biasa sederhana, media yang digunakan belum bisa memaksimalkan pembelajaran ipas sehingga hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik serta kurang fokus terhadap materi bentuk – bentuk energi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan di kelas IV SDN 11 Koto Baru. Tujuan analisis ini agar peneliti mengetahui apa saja yang dibutuhkan guru dan siswa sehingga peneliti dapat mengembangkan bahan ajar dan memfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 11 Koto Baru, dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket cetak.

Analisis Kurikulum merdeka ini merupakan terobosan baru dalam keterbukaan proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar tanpa harus dituntut oleh standar

ketuntasan dan standar kelulusan (Sakti, A. D., et al. 2024). analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah. Kurikulum dianalisis berdasarkan kebijakan yang ditetapkan pemerintah sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. hal ini ditujukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang diselenggarakan di sekolah. Model pembelajaran dalam kurikulum ini diharapkan dapat menghasilkan siswa yang kritis, kreatif, pemikir inovatif dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan (Hakiki, M., et al. 2023).

Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan rancangan pengembangan media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa. Analisis karakteristik siswa dilakukan pada siswa kelas IV berjumlah 16 orang yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 8 siswa laki laki. Karakteristik siswa dianalisis berdasarkan tahap perkembangan kognitif siswa di sekolah dasar. Siswa kelas IV sudah memasuki fase operasional konkret. Berdasarkan teori piaget bahwa tahap operasional konkret (7-11 tahun) anak sudah mampu menggunakan akal nya untuk bernalar secara logis terhadap suatu peristiwa yang bersifat konkret. Pada penulisan hasil hanya dituliskan hasil penelitian yang berisikan data yang didapat pada penelitian atau hasil observasi lapangan. Bagian ini diuraikan tanpa memberikan pembahasan, tuliskan dalam kalimat logis. Hasil bisa dalam bentuk tabel, teks, atau gambar.

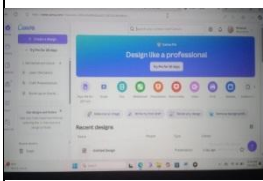
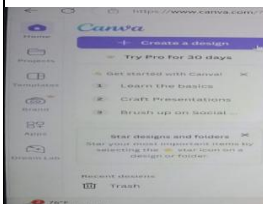
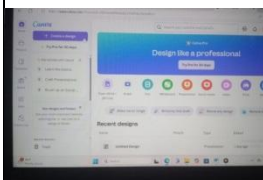
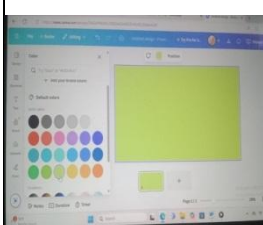
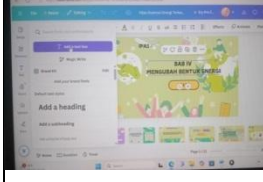
B. Tahap *Design* (Perancangan)

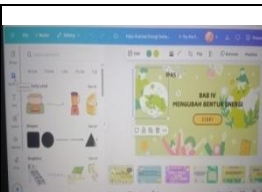
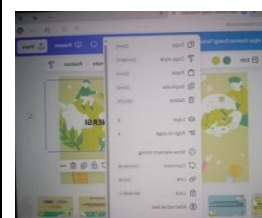
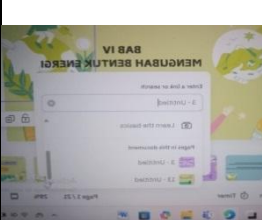
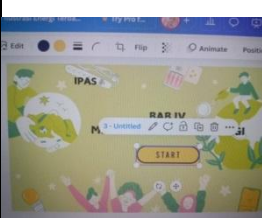
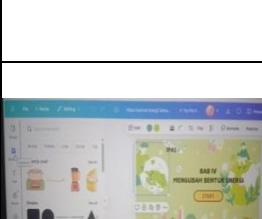
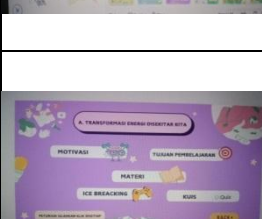
Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

• Hasil Tahapan *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Perancangan Media Video animasi

Gambar	Keterangan
	Tampilan awal dari aplikasi <i>canva</i> sebelum memulai mengedit.
	Contoh tempat pemilihan <i>projects, template, brand</i> , yang ingin dimasukan kedalam <i>design</i> yang diinginkan.
	Langkah selajutnya klik <i>create & design</i> untuk membuat halaman.
	Setelah halaman <i>design</i> dibuka kita bisa memilih warna yang diinginkan.
	Untuk memasukkan teks klik <i>add a text box</i> .

	Selanjutnya klik elemen untuk mencari gambar atau elemen yang diinginkan.
	Untuk membuat media interaktif, klik kanan pada elemen start, klik bagian link
	Jika sudah mengklik bagian link maka muncul tabel halaman mana yang ingin ditautkan.
	Jika sudah mentautkan link ke halaman yang diinginkan, jika kita klik start. Maka kita akan membuka halaman yang telah ditautkan.
	Setelah start diklik maka kita akan membuka halaman yang diinginkan
	jika kita ingin kembali ke halaman berikutnya kita bisa klik tombol back.

C. Tahap Development (Pengembangan)

tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan video

pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Canva pada materi gaya di sekitar kita yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam prose pembelajaran. Kesesuaian hasil video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dengan melihat validasi Isi, bahasa dan kegrafikan.

Data Hasil Validasi Data hasil validitas media pembelajaran video animasi. Data yang diperoleh dari hasil validitas media pembelajaran video animasi yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media pembelajaran video animasi.

Tabel 2. Data Hasil Validitas Media Video Animasi

Validator	Presentase
Melisa Anggrayni, M.Pd	95%
Raimon Efendi, M.Kom	95%
Rendi Marlinda, M.Pd	95%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi isi 95%, hasil validasi Bahasa 95% dan validasi kegrafikan 95%. Jadi rata-rata memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid pada produk yang peneliti kembangkan yakni media pembelajaran interaktif layak diuji cobakan dalam penelitian.

Hasil uji prakalitas
tabel 3. data uji prakalitas media interaktif menggunakan canva.

No	praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Pendidik Kelas IV	95%	Sangat praktis
2.	Peserta didik Kelas IV	95,38%	Sangat praktis
Rata – rata		95,19 %	Sangat praktis

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dinilai oleh guru kelas IV dengan hasil 95%. Dikategorikan

sangat praktis. Peserta didik kelas IV dengan hasil 95,38 %. Dikategorikan sangat praktis.

Hasil uji efektifitas

Tabel 4. data uji efektifitas media interaktif menggunakan canva

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persen
1.	Tuntas	15 orang	93,75%
2.	Tidak Tuntas	1 orang	6,25%

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa sebagai peserta didik telah mencapai KKTP 75 ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 81,43% kategorikan sengan afektif karena media interaktif tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

D. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Lembar Implementasi validasi yang dianalisis pada bagian ini adalah lembar Praktikalitas dan efektifitas pengembangan video mengarahkan pada animasi pernyataan tentang kejelasan dan kegunaan media video animasi yang dikembangkan, praktikalitas video animasi dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Hal ini relevan dengan penelitian (Sadewa et al., 2020) Setelah video menggunakan aplikasi Capcut pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan budaya Indonesia dinyatakan sangat valid oleh Validator, maka media interaktif ini dapat di implementasikan yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali media interaktif yang dikembangkan. Uji coba media interaktif pembelajaran menggunakan canva dilaksanakan di SDN 11 Koto Baru dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah

peserta didik 16 orang pada tanggal 21-26 mei 2025.

Dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pada kegiatan pembelajarannya dilakukan oleh peserta didik secara individu. Pada awalnya, peserta didik masih belum memahami materi bentuk – bentuk energi sehingga pendidik harus menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran berupa media interaktif. Kemudian, pendidik memberikan contoh secara langsung kepada peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu, pendidik juga memberikan latihan kepada peserta didik tentang materi yang dijelaskan. Peserta didik diharapkan mampu untuk memahami materi dan bisa mengingat materi yang diajarkan.

Pada media interaktif pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik antusias dan bersemangat dalam belajar karena yang mereka hadapi tidak hanya sekedar tulisan yang ada dibuku tetapi juga ada pembelajaran yang dilakukan. menggunakan media audio visual dan melakukan percobaan yang berkaitan dengan materi bentuk – bentuk energi.

Hasil ini dapat dilihat dari lembar keterlaksanaan modul ajar yang memperoleh nilai rata – rata 95% dengan kategori sangat valid.

E. Hasil Tahap *evaluasi (evaluation)*

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan media interaktif pembelajaran menggunakan canva pada muatan IPAS materi bentuk – bentuk energi kelas IV dari validator

(ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik dan peserta didik kelas IV. Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media interaktif menggunakan canva yang di terapkan di SDN 11 Koto Baru.

Pembahasan

Pengembangan bahan ajar media interaktif menggunakan canva pada muatan IPAS materi bentuk - bentuk energi di kelas IV merupakan salah satu bahan ajar yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat bahan ajar dan sebagai panduan belajar terutama di SDN 11 Koto Baru yang minim pembuatan bahan ajar seperti media interaktif pembelajaran. Bahan ajar media interaktif menggunakan canva ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar ini Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian Research and deveploment (R&D) (Asyhari & Silvia, 2016). Model pengembangan video menggunakan aplikasi Capcut ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Deveploment, Implementation, dan Evaluation*).

Kelima tahap tersebut dilakukan mulai dari tahap analisis sampai ke tahap evaluasi. Tahap analisis disini melakukan analisis masalah, nanalisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap perancangan disini melakukan perancangan instrumen penelitian, perancangan modul ajar perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva dan membuat media. Tahap pengembangan melakukan validasi media

pembelajaran interaktif menggunakan canva divalidator oleh dosen FKIP dan FILKOM UNDHARI, ada tiga aspek yang divalidasi yaitu aspek isi, kegrafikan dan bahasa, praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik, efektifitas yang dilihat dari hasil soal tes yang disediakan. Tahap implementasi yaitu uji coba media interaktif menggunakan canva dilaksanakan di SDN 11 Koto Baru dengan jumlah peserta didik 16 orang pada tanggal 26 mei 2025. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan media interaktif menggunakan canva pada muatan IPAS materi bentuk – bentuk energi di kelas IV.

Bahan ajar yang dikembangkan harus memenuhi standar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Salah satu tahapan inti adalah melakukan uji validasi, uji validasi dilakukan sebagai upaya dalam menghasilkan bahan ajar yang baik dan relevan. Pengembangan bahan ajar media pembelajaran interaktif menggunakan canva divalidasi oleh tiga orang validator. Validator yang dilibatkan adalah ahli isi, ahli kegrafikan, dan ahli bahasa (Tegeh et al., 2015). Menurut (Dwi & Mustofa, 2021) menyatakan bahwa Produk yang telah dikembangkan akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Kevalidan produk dapat dilihat dari lembar validasi setiap instrumen penelitian oleh validator. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan media interaktif menggunakan canva dengan kriteria

sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa bahan ajar media interaktif menggunakan Canva pada muatan IPAS materi bentuk-bentuk energi di kelas IV SDN 11 Koto Baru sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil validasi oleh ahli isi, kegrafikan, dan bahasa menunjukkan bahwa media interaktif Canva memenuhi standar yang tinggi dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang optimal. Penggunaan media interaktif Canva dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, media interaktif Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 11 Koto Baru dan sekolah lainnya. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan bahan ajar yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain yang ingin mengembangkan bahan ajar media interaktif menggunakan Canva atau teknologi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali Nurul Annisa , Naeklan

Simbolon Surel :
Nurulnisa125@Gmail.Com
Pendahuluan Dalam Era
Perkembangan Teknologi Mem.
School Education Journal Pgsd Fip Unimed, 8(2), 217–229.
<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.10199>

Estuhono, P., Di, B., & Dasar, S. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Steam Berbantu Canva Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar*. 5(2), 230–241.
<https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2200>

Estuhono., Handayani, J. R., Guru, P., Dasar, S., & Dharmas, U. (2024). *Pengembangan E-Modul Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Pada*. 9(2), 468–474
<https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2279>

Effendi, R., Handayani, J. R., Guru, P., Dasar, S., & Dharmas, U. (2024). *Pengembangan E-Modul Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Pada*. 9(2), 468–474.
<https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2279>

Estuhono, E., Mahmudi, M. R., & ... (2023). Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319–330.
<https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1345%0ahttps://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1345/853>

- Filahanasari, E., Sari, N. P., & Anggrayni, M. Pengembangan (2023). Media Pembelajaran Papan Kosa Kata Di Kelas III SDN 308 Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 09(02), 2525-2529. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.992>
- Nadila, D., & Septiaji, A. (2023). Implementasi Kecerdasan Buatan (Ai) Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 100–104.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jotalp: Journal Of Teaching And Learning Physics*, 9, 57–68. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). MEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Hakiki, M., Budiman, R. D. A., Firdaus, M., & Astiti, A. D. (2023). The Influence of Internship Experience and Career Guidance on Student Work Readiness: A Quantitative Descriptive Research Study. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 123–133. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1398>