



Research Article



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Mengenal Organ Pencernaan Manusia Untuk Sekolah Dasar

Diana Endah Handayani¹, Sunan Baedowi², Assa Dwi Mauliana³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

dianaendah@upgris.ac.id, sunanbaedowi@upgris.co.id, Assadwim1001@gmail.com

Penerbit	ABSTRACT
Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nusantara PGRI Kediri	<p>The background that drives this research is that there are problems experienced by students in the material on recognizing human digestive organs. During the learning process, students have difficulty remembering about human digestive organs. The difficulties experienced by students are difficulties such as difficulty in mentioning and explaining about human digestion. In the learning process which is still driven by teacher's books and student books, besides still using the lecture method, occasionally during learning the teacher uses learning media in the form of YouTube. The infrastructure is sufficient, for example, there is wifi, LCD, sound system for the learning process, but it has not been used optimally, by using YouTube media there is still no two-way interaction and varied media. In addition, at the end of learning an evaluation is carried out but still uses paper. The purpose of this study is to develop, validate, and feasibility Interactive Learning Media Based on the Canva Application on the Material on Recognizing Human Digestive Organs. The research method used is research and development (R & D) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were fifth grade students of Mentosari Elementary School. The results of the validity of the study were obtained from the validation of materials and media. The percentage of the value obtained from the material validation was 94.5% with the criteria "very feasible" and the percentage of the value obtained from the media validation was 91.1% with the criteria "very feasible". The results of the questionnaire responses of grade V students of Mentosari State Elementary School obtained a percentage of 95% with the criteria "very feasible" and the questionnaire responses of grade V teachers of Mentosari State Elementary School obtained a percentage of 93% with the criteria "very feasible". So it can be concluded that the Interactive Learning Media Based on the Canva Application on the Material of Getting to Know the Human Digestive Organs of Grade V Students of Mentosari Batang Elementary School is valid and feasible to be used in grade V of Mentosari Elementary School. Based on this study, the Interactive Learning Media Based on the Canva Application on the Material of Getting to Know the Human Digestive Organs of Students is valid and feasible to be used by grade V students of Mentosari State Elementary School.</p> <p>Keywords: Development, ADDIE Model, Learning Media</p>
	<p>ABSTRAK</p> <p>Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah terdapat permasalahan yang dialami oleh siswa pada materi mengenal organ pencernaan pada manusia. Saat proses belajar, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat mengenai organ pencernaan manusia. Kesulitan yang dialami siswa kesulitan seperti sulit menyebutkan dan menjelaskan mengenai pencernaan manusia. Dalam proses pembelajaran yang masih terpacu dengan buku guru dan buku siswa, selain itu masih menggunakan metode ceramah, sesekali saat</p>

pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa youtube. Sarana prasara sudah mencukupi contohnya seperti adanya wifi, LCD, *sound system* untuk proses pembelajaran, namun masih belum digunakan secara maksimal, dengan menggunakan media youtube masih belum adanya interaksi dua arah dan media yang variasi. Selain itu, di akhir pembelajaran dilakukan evaluasi namun masih menggunakan berupa kertas. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan, kevalidan, dan kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Mengenal Organ Pencernaan Manusia. Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan (R & D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implemetation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Mentosari. Hasil kevalidan penelitian diperoleh dari validasi materi dan media. Hasil persentase nilai yang diperoleh dari validasi materi adalah sebesar 94,5% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil persentase nilai yang diperoleh dari validasi media adalah 91,1% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil angket respon siswa kelas V SD Negeri Mentosari mendapatkan persentase nilai sebesar 95% dengan kriteria “sangat layak” dan angket respon guru kelas V SD Negeri Mentosari mendapatkan persentase nilai sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan jika Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Mengenal Organ Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Sdn Mentosari Batang valid dan layak digunakan di kelas V SDN Mentosari. Berdasarkan penelitian ini, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Mengenal Organ Pencernaan Manusia Siswa valid dan layak digunakan oleh peserta didik kelas V SD Negeri Mentosari

Kata Kunci : Pengembangan, Model ADDIE, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses panjang yang dilakukan manusia secara terus menerus, yang membawa permasalahan yang berbeda-beda tergantung zaman dan teknologi. Salah satu permasalahan yang sering terjadi khususnya dalam pembelajaran adalah pembaruan bahan ajar dan media pembelajaran belum sepenuhnya beradaptasi dengan era digital saat ini, sehingga mengakibatkan siswa memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan era sebelumnya dimana teknologi belum berkembang begitu pesat. Ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Paradigma belajar mengajar yang ada saat ini menitikberatkan pada proses belajar peserta didik sebagai pembelajar yang aktif dalam proses pembelajaran, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Hal ini memungkinkan siswa untuk aktif mengembangkan potensinya dalam berbagai aspek, antara lain spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, akhlak, kecerdasan, dan akhlak mulia (Fatimah, 2020 : 527). Pendidikan juga merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Jongu & Bano, 2023 : 26)

Pendidik atau tenaga pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar dan sistem pendidikan. Beberapa tanggung jawab seorang pendidik atau tenaga pendidik adalah memahami, memilih dan mengoprasikan berbagai jenis media dan sumber belajar yang tepat bagi peserta didiknya (Prayitno et al., 2024 : 222)

Kemajuan IPTEK, terutama dalam bidang pendidikan menjadikan penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif ((Anggraini & Ardi, 2022: 63)

Dan ketika pendidikan dan teknologi digabungkan, keduanya saling mempengaruhi secara positif, dan pengaruh tersebut berkembang pesat, sehingga sulit untuk memisahkan keduanya. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi siswa merupakan salah satu cara untuk mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu, siswa dan guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menyajikan informasi dengan mudah dan mengakses sumber dan media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran menjadi penting karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa lebih mudah dan cepat memahami materi, apalagi dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat saat ini (Muna et al., 2023 : 86)

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi dan digitalisasi saat ini telah membawa banyak manfaat bagi kemajuan di berbagai lapisan masyarakat, termasuk dunia Pendidikan. Dalam dunia pendidikan, sekolah memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia, dan peran pendidikan dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas akan terus berkembang. Guru sebagai perpanjangan tangan pemerintah di sekolah harus melakukan pembelajaran sesuai dengan konteks saat ini. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus mampu secara kreatif merancang proses pembelajaran yang efektif melalui penggunaan media pembelajaran (Kifron et al., 2024 : 3942)

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran karena berperan sebagai jembatan dalam menyampaikan materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa dalam memperlancar proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari teknologi, karena merupakan landasan yang saling melengkapi dan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020: 1105). Semakin pesatnya kemajuan teknologi maka semakin beragam pula media pembelajaran yang dapat diciptakan dalam dunia pendidikan. Salah satu dari berbagai media yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran interaktif (Kifron et al., 2024 : 3943)

Media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran (Yanto, 2019 : 77)

Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang digunakan guru ketika menyajikan materi pelajaran yang mana guru berperan besar dalam menciptakan situasi pendidikan yang interaktif. Dengan kata lain, interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan dengan sumber belajar menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses mengajar, guru harus mampu mendorong siswa untuk mendengarkan guru, menyajikan media yang dapat dilihat dan dicerna siswa dengan mudah, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis dan bertanya, menanggapi untuk menciptakan dialog kreatif dua arah yang menggambarkan proses belajar mengajar yang interaktif, yang dapat dibuat dengan menggunakan salah satunya aplikasi canva (Gani & Saddam, 2020 : 37)

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain *online*, yang menawarkan berbagai desain grafis antara lain: presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan sampul Facebook, Canva benar-benar memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran karena Canva memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat, dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasinya dengan menyajikan bahan dan materi secara menarik (Tri Wulandari & Adam

Mudinillah, 2022 : 103) salah satu pembelajaran yang lebih baik menggunakan aplikasi canva supaya lebih terlihat menarik dan dapat mudah dipahami salah satunya yaitu materi organ pencernaan manusia.

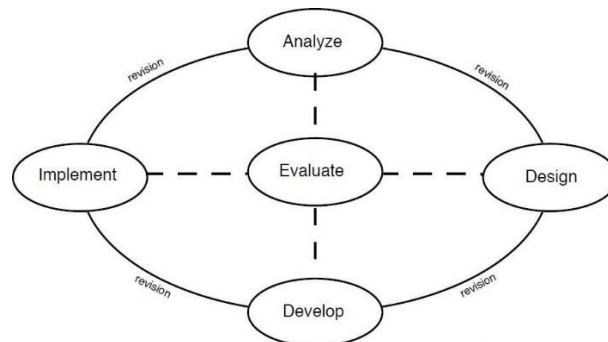
Materi tentang Organ pencernaan manusia merupakan sebagai salah satu sistem organ yang sangat krusial, organ pencernaan memiliki peran yang penting dalam mengalihkan nutrisi makanan menjadi sumber energi yang dibutuhkan oleh tubuh (Pranoto & Zakariyah, 2023 : 1235)

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di SDN Mentosari yang dilaksanakan 08 Mei 2024, terdapat permasalahan yang dialami oleh siswa pada materi mengenal organ pencernaan pada manusia. Saat proses belajar, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat mengenai organ pencernaan manusia. Kesulitan yang dialami siswa kesulitan seperti sulit menyebutkan dan menjelaskan mengenai pencernaan manusia. Dalam proses pembelajaran yang masih terpacu dengan buku guru dan buku siswa, selain itu masih menggunakan metode ceramah, sesekali saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa youtube. Sarana prasara sudah mencukupi contohnya seperti adanya wifi, LCD, *sound system* untuk proses pembelajaran, namun masih belum digunakan secara maksimal, dengan menggunakan media youtube masih belum adanya interaksi dua arah dan media yang variasi. Selain itu, di akhir pembelajaran dilakukan evaluasi namun masih menggunakan berupa kertas. Untuk menuju proses pembelajaran yang maksimal pendidik diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa memotivasi dan mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dari permasalahan yang terjadi peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif

Berdasarkan dari analisis kebutuhan guru yang dilakukan di SDN Mentosari melalui wawancara, dapat disimpulkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan. Kemudian, media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku siswa, buku guru, gambar dan sesekali menggunakan media audio visual (*video youtube*). Guru belum pernah membuat dan menggunakan media berbasis Aplikasi canva. Media yang diharapkan dapat digunakan secara berulang dan dapat digunakan dimana saja, selain itu diharapkan media yang menarik. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, siswa masih belum aktif saat proses pembelajaran, terkadang masih kurang memperhatikan saat proses pembelajaran. Dengan begitu, perlu adanya media yang bervariasi dan menarik yang dapat membuat siswa dapat secara mudah memahami materi tersebut, sehingga membuat siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif atau interaksi dua arah.

METODE PENELITIAN

penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Konsep model ADDIE ini diterapkan untuk membangun konsep dasar kinerja pembelajaran, yaitu pengembangan desain produk pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021 : 29)



Gambar 1. Model ADDIE

Tahapan dari model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut,

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dan membuat angket kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di SDN Mentosari yang dilaksanakan 08 Mei 2024, terdapat permasalahan yang dialami oleh siswa pada materi mengenal organ pencernaan pada manusia. Saat proses belajar, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat mengenai organ pencernaan manusia. Kesulitan yang dialami siswa kesulitan seperti sulit menyebutkan dan menjelaskan mengenai pencernaan manusia. Dalam proses pembelajaran yang masih terpacu dengan buku guru dan buku siswa, selain itu masih menggunakan metode ceramah, sesekali saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa youtube. Sarana prasara sudah mencukupi contohnya seperti adanya wifi, LCD, *sound system* untuk proses pembelajaran, namun masih belum digunakan secara maksimal, dengan menggunakan media youtube masih belum adanya interaksi dua arah dan media yang variasi. Selain itu, di akhir pembelajaran dilakukan evaluasi namun masih menggunakan berupa kertas. Untuk menuju proses pembelajaran yang maksimal pendidik diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa memotivasi dan mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dari permasalahan yang terjadi peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif

Berdasarkan dari analisis kebutuhan guru yang dilakukan di SDN Mentosari melalui wawancara, dapat disimpulkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan. Kemudian, media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku siswa, buku guru, gambar dan sesekali menggunakan media audio visual (*video youtube*). Guru belum pernah membuat dan menggunakan media berbasis Aplikasi canva. Media yang diharapkan dapat digunakan secara berulang dan dapat digunakan dimana saja, selain itu diharapkan media yang menarik. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, siswa masih belum aktif saat proses pembelajaran, terkadang masih kurang memperhatikan saat proses pembelajaran. Dengan begitu, perlu adanya media yang bervariasi dan menarik yang dapat membuat siswa dapat secara mudah memahami materi tersebut, sehingga membuat siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif atau interaksi dua arah.

Dari hasil wawancara dan analisis kebutuhan terdapat Solusi dengan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan manusia.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti akan melakukan perancangan media guna memudahkan peneliti dalam desain mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. Perancangan dilakukan pada materi dan desain media pembelajaran. Dalam mendesain materi peneliti akan menyusun materi yang disesuaikan dengan kemampuan, karakter siswa dan ciri khas materi pembelajaran. Setelah selesai merancang materi, peneliti akan melanjutkan untuk merancang media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terhadap materi yang sudah dibuat oleh peneliti. Setelah selesai merancang materi, peneliti akan melanjutkan untuk merancang media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terhadap materi yang sudah dibuat oleh peneliti. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva juga dilengkapi Peneliti akan membuat lembar respon yang ditujukan pada guru dan siswa untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran.

3) *Develop* (Pengembangan)

Sebelum desain media pembelajaran dibuat, tahap pengembangan dilakukan. Peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva yang berfokus pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa di kelas V. Adapun Langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:

a) Menentukan Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva adalah untuk mempermudah siswa memahami dan mengerti materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva sehingga siswa terdorong untuk aktif dari kemauanya sendiri serta mempermudah siswa dalam mengenal materi organ pencernaan manusia tersebut.

b) Mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP). Peneliti berpedoman pada buku guru dan buku siswa IPAS kelas V untuk menentukan Capaian Pembelajaran. Tujuan Pembelajaran,.

c) Menyusun media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva Penyusunan media media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva dibuat sesuai hasil pada tahap desain dan membuat rancangan kerangka berdasarkan materi yang telah peneliti kumpulkan. Peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva yang mencakup desain background, icon, animasi, suara, backsoun dubbing dan gambar.

d) Melakukan Validasi Media dan Validasi Materi. Setelah jadi selanjutnya peneliti melakukan validasi media dan validasi materi kepada ahli yang berkompeten dalam bidang media dan materi. Pengembangan dalam model ADDIE berisikan kegiatan realisasi rancangan produk yang lanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan media menggunakan instrument berupa angket dengan disertai masukan dari ahli materi dan media untuk memperbaiki desain media yang telah dibuat. Tahap pengembangan produk dapat dilakukan dengan mencari sumber data yang relevan lalu merelasasikan rancangan konsep produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva. Produk tersebut dikembangkan dengan aplikasi canva. Setelah produk media yang dikembangkan sudah selesai, kegiatan selanjutnya yaitu penilaian. Penilaian dilakukan dengan meminta validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menghadirkan tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya seperti dosen PGSD UPGRIS.

4) *Implement* (Implementasi)

Tahap Implemestasi merupakan tahapan untuk mengimplementasikan atau menerapkan media yang telah valid ke dalam kelas terbatas. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media yang sudah dikembangkan. Setelah uji coba, guru dan siswa melakukan memberikan respon terhadap media pembelajaran melalui angket respon guru dan siswa yang telah disediakan oleh peneliti.

5) *Evaluate* (Evaluasi)

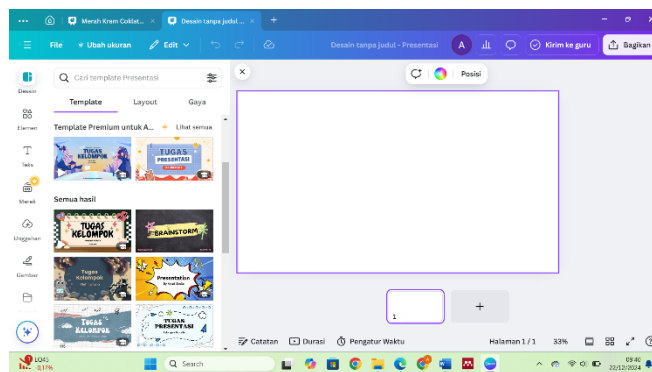
Penilaian dan perbaikan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan pada manusia untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan spesifik atau belum. Pada tahap ini yang didapatkan nilai yang didapat dari respon guru dan siswa terhadap media untuk mengetahui bahwa produk yang dikembangkan dapat diterima dan memberi pemahaman kepada

siswa. Tahapan ini memastikan bahwa setiap Langkah pengembangan dari ADDIE telah mencapai tujuan dari pengembangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

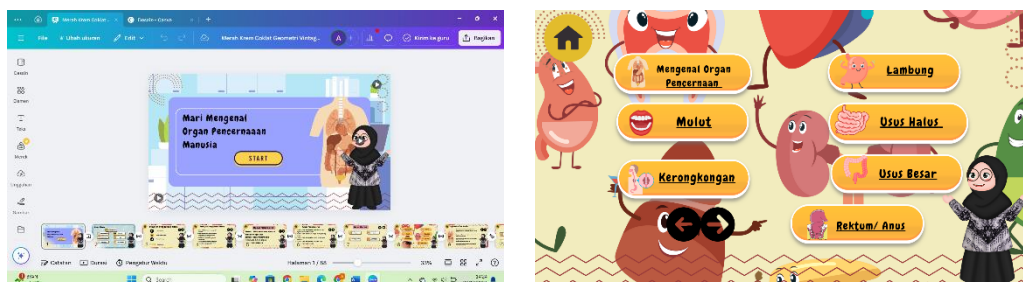
1. Hasil Pengembangan Media pembelajaran

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Kemudian peneliti membuat: (1) Pilih desain template yang menarik di Canva lalu kembangkan sesuai kebutuhan desain, (2) Masukkan materi ke dalam canva yang di dalamnya mengandung unsur-unsur materi organ pencernaan sesuai dengan materi organ pencernaan kelas V (3) Tambahkan gambar-gambar yang menarik dan pilih jenis font yang sesuai dan dapat dibaca agar menarik untuk siswa, (4) unggah video sesuai dengan materi beserta quis agar dapat mengetahui seberapa siswa memahami materi tersebut.



Gambar 2. Media Pembelajaran Interaktif Yang Dibuat Dari Aplikasi Canva

Menurut (Yanto, 2019 : 77) Media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berarti menggunakan media yang berisi gambar, teks, suara, video atau tanda simbol dengan cara yang efektif untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada hal-hal yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif tersebut. Hal tersebut terbukti dari gambar dibawah ini:





Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

Menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022 : 103) Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain *online*, yang menawarkan berbagai desain grafis antara lain: presentasi, pos ter, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan sampul Facebook, Canva benar-benar memudahkan guru

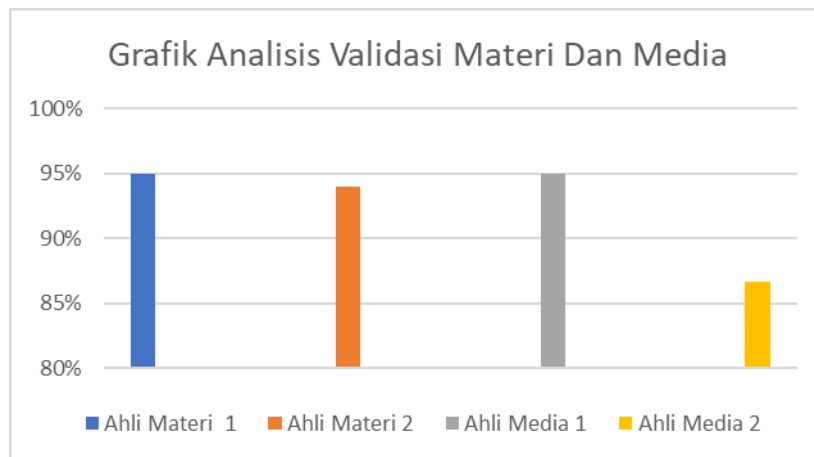
dalam mendesain media pembelajaran karena Canva memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat, dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasinya dengan menyajikan bahan dan materi secara menarik. Tak hanya itu canva juga dapat diakses melalui desktop maupun mobile.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva menggunakan metode pengembangan ADDIE. Pengembangan ini didasarkan pada keadaan dilapangan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi organ pencernaan. Hal ini berkaitan dengan guru yang belum secara maksimal karena terbatasnya media pembelajaran yang masih minim. Guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran agar tetap berjalan secara maksimal. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva juga disesuaikan dengan materi orga pencernaan manusia kelas V. Pengembangan media pembelajaran ini setelah mengenalisa permasalahan dan pengumpulan data selanjutnya dilakukan desain produk dengan membuat atau merancang desain produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva berupa *story board*. Kemudian dilakukan Langkah development yaitu Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia siswa kelas V SDN Mentosari Batang. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat produk media pembelajaran dan menggunakan aplikasi *pinterest, googlee Instagram, youtube* untuk mencari gambar dan video yang menarik. Pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi produk media pembelajaran, validasi pada penelitian ini adalah validasi ahli materi dan validasi ahli media oleh dosen PGSD Universitas PGRI Semarang. Setelah melakukan validasi peneliti merevisi produk media pembelajaran sesuai masukan dan saran oleh ahli media maupun ahli materi. validasi dilakukan agar media pembelajaran dinyatakan valid dan dapat digunakan pada uji coba pada pembelajaran langsung., Langkah selanjutnta yaitu tahap implementation. Pada tahap ini peneliti menguji cobakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva kepada siswa kelas V SD Negeri Mentosari Setelah menguji cobakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia siswa kelas V SDN Mentosari Batang melalui lembar penilaian respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan yang diberikan peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan perhitungan nilai dari validasi ahli materi dan ahli media serta angket dari respon siswa dan respon guru. Hasil dari validasi digunakan untuk menentukan kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia siswa kelas V SDN Mentosari Batang yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan media pembelajaran berfungsi untuk mendukung kegiatan pembelajaran supaya mempermudah guru dalam mentrasfer ilmu pada saat proses pembelajaran di kelas. Selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai penunjang sumber belajar di kelas V SDN Mentosari Batang.

2. Kelayakan Produk

Media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk diberikan kritik, saran, dan masukan sehingga sudah layak uji coba.



Gambar 4. Hasil analisis validasi materi dan media

Hasil penilaian validator I ahli materi terhadap Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia siswa kelas V SDN Mentosari Batang melalui angket validasi materi diperoleh persentase sebesar 95% validator I memberikan kesimpulan di lembar angket validasi materi “layak digunakan tanpa revisi”. Validator II ahli materi terhadap Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia siswa melalui angket validasi materi diperoleh persentase nilai sebesar 94% validator II memberikan kesimpulan di lembar angket validasi materi “layak digunakan tanpa revisi”. Hasil validasi materi kemudian di rekapitulasi untuk memperoleh persentase nilai total akhir sebesar 94,5% dengan kategori sangat layak tanpa revisi. Hal ini menunjukkan jika media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia termasuk dalam kategori “sangat layak digunakan”.

Hasil penilaian validator I ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia melalui angket validasi media diperoleh persentase nilai sebesar 95% validator I “layak digunakan tanpa revisi”. Validator II ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia melalui angket validasi media diperoleh persentase nilai sebesar 86,6% validator II media pembelajaran layak digunakan”. Hasil validasi media kemudian di rekapitulasi untuk memperoleh persentase nilai total akhir sebesar 90,8 % dengan kategori sangat layak tanpa revisi. Hal ini menunjukkan jika media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia termasuk dalam kategori “sangat layak digunakan”.

3. Respon guru dan respon siswa

Produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SDN Mentosari Batang dapat dikategorikan sangat layak karena telah melewati beberapa tahapan uji coba antara lain validasi materi, validasi media, dan uji coba lapangan. Produk media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran diuji coba pada pembelajaran dikelas V SDN Mentosari Batang untuk mengetahui respon guru dan siswa. Hasil uji coba diperoleh melalui penilaian angket respon guru dan siswa. Hasil persentase jawaban angka 1-5.

Dari total 18 pertanyaan pada angket respon siswa terdapat 95% poin 5. Angket respon guru yang diberikan penilaian oleh guru kelas V SDN Mentosari mendapatkan persentase nilai sebesar 93%

dengan 8 jawaban poin “5” pada pertanyaan 1,2,4,5,6,7,9,11 Jawaban poin “4” pada pertanyaan ke-3,8,10 dan ke 12” media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia dapat digunakan dimana saja” walaupun media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia dapat diterima dengan baik oleh guru dan siswa.

SIMPULAN

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan manusia siswa kelas v SDN Mentosari batang yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pengembangan yang dilaksanakan melalui model penelitian ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan manusia siswa kelas v SDN Mentosari batang yang telah dikembangkan oleh peneliti berfungsi untuk mendukung kegiatan pembelajaran supaya mempermudah guru dalam mentrasfer ilmu pada saat proses pembelajaran di kelas. Selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai penunjang sumber belajar di kelas SD Negeri Mentosari. Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan manusia, dapat dilihat dari hasil validasi terhadap media yang dikembangkan peneliti. Angket respon guru dan siswa kelas V terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan manusia. Ahli materi dan ahli media dilakukan oleh empat dosen Universitas PGRI Semarang. Hasil persentase nilai yang diperoleh dari validasi materi adalah sebesar 94,5% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil persentase nilai yang diperoleh dari validasi media adalah 91,1% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil angket respon siswa kelas V SD Negeri Mentosari mendapatkan persentase nilai sebesar 95% dengan kriteria “sangat layak” dan angket respon guru kelas V SD Negeri Mentosari mendapatkan persentase nilai sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan jika terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan manusia layak digunakan di kelas V SD Negeri Mentosari. Media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh guru dan siswa. Dibuktikan dari penilaian respon guru dan respon siswa yang mendapatkan kategori nilai “sangat layak” sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada materi mengenal organ pencernaan manusia diterima dengan baik oleh guru maupun siswa SD Negeri Mentosari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kami selama proses penelitian.

RUJUKAN

- Anggraini, R., & Ardi, A. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Oeh Guru Dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 9(2), 62–68. <https://doi.org/10.29407/jbp.v9i2.18445>
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526–532.

- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1849>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Jongu, A., & Bano, V. O. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 25–36. <https://doi.org/10.29407/jbp.v10i1.19584>
- Kifron, M., Haryanto, E., Studi Magister Pendidikan Dasar, P., & Jambi, U. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. 01.*
- Muna, N., Khasanah, M., & Anbiya, B. F. (2023). Analisis Pemanfaatan E-Learning Walisongo dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(2), 85–91. <https://doi.org/10.62590/regy.v1i2.85>
- Pranoto, A., & Zakariyah, M. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Peran Augmented Reality dalam Memperkenalkan Organ Pencernaan Manusia pada Anak Sekolah Dasar. *Media Online*, 4(3), 1235–1244. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1441>
- Prayitno, T. A., Hidayati, N., & Jauharoh, F. E. (2024). *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Games Berbantuan Website Wizer . me pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. 11, 221–229.*
- 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>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>