



Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema ekosistem Kelas V SD

Fadhillah Putri¹, Nurjannah²

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah²

e-mail: Putri.fadhillah26@gmail.com¹, nurjannahdalimunthe@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik SD, (2) mengetahui kelayakan pada pengembangan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima Langkah antara lain: analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, praktisi Pendidikan yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem Kelas V SD "Sangat Layak" dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media pada sub tema 1 sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Layak", media sub tema 2 sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Layak", media sub tema 3 sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Layak. Ahli materi pada media sub tema 1 sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak", sub tema 2 sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak", sub tema 3 sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak. Pada praktisi pendidikan pada media sub tema 1 sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak", sub tema 2 sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak", sub tema 3 sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema ekosistem kelas V SD Negeri 101983 Bangun Rejo "sangat layak" digunakan kepada siswa saat proses pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran Aplikasi Canva, Tematik

ABSTRACT

This study aims to: (1) develop media using Canva applications in elementary thematic learning, (2) determine the feasibility of developing Canva applications in elementary thematic learning. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five steps, including: analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects in this study were media expert validators, material experts, education practitioners, namely fourth grade teachers and fourth grade elementary school students. The research instruments used in data collection were questionnaires, observations and documentation. The results of this study indicate that the Canva Application learning media in the Thematic Learning of the Ecosystem Theme for Grade V Elementary School is "Very Eligible" with details of the percentage of eligibility given by media experts in sub theme 1 of 91.6% with the category of "Very Eligible", sub theme media 2 of 91.6% in the "Very Eligible" category, sub theme media 3 by 91,6% in the "Very Eligible" category. Material experts on sub theme media 1 are 96% in the "Very Eligible" category, sub theme 2 is 96% in the "Very Eligible" category, sub theme 3 is 96% in the "Very Eligible" category. For education practitioners in sub theme media 1, 98% in the "Very Eligible" category, 94% in sub theme 2 in the "Very Eligible" category, 96% in sub theme 3 in the "Very Eligible" category.. Therefore, it can be concluded that the Canva Application learning media in the thematic learning of the Ecosystem theme of for grade IV SD SD Negeri 101983 Bangun Rejo is "very feasible" to be used by students during the learning process.

Keywords: Canva App Learning, Thematic

PENDAHULUAN

Menurut (Industri & Ghufon, 2018) Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong

pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak

mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran.

Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran Adawiyah, dkk, (2019).

Dengan media, proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Menurut Mahnun (2020) Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Saat ini Canva tersedia dalam versi website, serta aplikasi bagi pengguna smartphone android dan IOS. Dalam pembelajaran IPA banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini,

diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. IPA merupakan ilmu yang memiliki obyek, metode dan persoalan yang secara umum sama dengan ilmu yang lain. Obyek yang dipelajari dalam IPA adalah alam termasuk ekosistem didalamnya. Metode mempelajarinya menggunakan metode ilmiah dengan menitik beratkan pada permasalahan yang secara nyata dan empirik terjadi di alam sekitar.

Pembelajaran IPA menyangkut materi ekosistem, tentu disamping menekankan pada perolehan konsep, juga menekankan pada perubahan tingkah laku dan keterampilan. Pembelajaran tentang materi ekosistem dapat dilakukan dengan secara langsung mengamati ekosistem. Pada akhir-akhir ini dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan mulai digunakan suatu pendekatan yaitu dengan pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri.

Menurut Suwandi (2015) pembelajaran berbasis masalah, khususnya dalam peningkatan hasil belajar siswa tentang ekosistem pada pembelajaran hubungan makhluk hidup dalam ekosistem, secara umum berkaitan dengan kurangnya penekanan pada fokus masalah yang dibahas, intervensi guru yang kurang memberikan

kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk merencanakan dan melakukan investigasi, mendemostrasikan hasil belajar serta melakukan Tanya jawab dan refleksi pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 101893 Bangun Rejo, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang. Diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar ada beberapa permasalahan yang timbul di sekolah tersebut belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi.

Menurut Sukmawarti dkk, (2022: 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Proses pembelajaran yang baik, diawali dengan perencanaan yang bijak (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru akan tetapi, peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Sukmawarti dan Hidayat, (2020) pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Menurut Hidayat dan Khayroiayah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Menurut (Hidayat, dkk: 2021) di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Temaekosistem Kelas V SD”.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran aplikasi canva berbasis masalah pada tema ekosistem di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi canva berbasis masalah pada tema ekosistem di kelas V SD?

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran aplikasi canva berbasis masalah pada tema ekosistem di kelas V SD.
2. Mengetahui kelayakan media aplikasi canva berbasis masalah pada tema ekosistem di kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Mulyana (2020) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Furthermore, Leedan Owens. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation and, Evaluations.

Subjek dalam penelitian ini adalah Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah masalah mengembangkan aplikasi canva pada materi ekosistem. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101893 Bangun Rejo Jalan limau Mungkur Dusun II, Bangun Rejo, Kec, Tanjong Morawa, Kab.Deli Serdang.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

Data dari penelitian ini dilakukan melalui angket. Dari data yang telah diperoleh dari aspek kelayakan terhadap yang dihasilkan pada suatu produk. Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media. Analisis data menggunakan data kuantitatif untuk menguji pada kelayakan produk yang sedang dikembangkan yang diambil dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Pada hasil jawaban angket guru yang diukur menggunakan skala Likert. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dapat

dikatakan layak jika memenuhi indikator antara lain:

1. Penelaah menyatakan jika media pembelajaran dapat digunakan memerlukan adanya sedikit revisi atau tanpa suatu revisi yang disebut layak secara teoritik.
2. Pada hasil respon guru dapat memberikan respon yang positif yang dihasilkan melalui angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan *Aplikasi Canva* berbasis masalah. Penelitian menggunakan model ADDIE. Untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu;

1) Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah 1) Analisis Kebutuhan: Pada tahap ini analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran pada SD Negeri 101893 Bangun Rejo Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV bahwa pada saat proses pembelajaran, 2) Analisis Perangkat Pembelajaran: Pada tahap ini peneliti menganalisis perangkat pembelajaran pada kelas IV Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu silabus, RPP, buku absen, buku penilaian, dan bahan ajar, 3) Analisis Kurikulum dan Materi: Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 101893 Bangun Rejo adalah Kurikulum 2013. Adapun materi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Tema 5 Subtema 1 Komponen Ekosistem, 4) Analisis Peserta Didik: Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sehingga peneliti dapat merancang media. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru bahwa siswa kelas IV mudah merasa

bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Siswa juga kurang aktif, lebih banyak diam dalam proses belajar.

2) Tahap Design (Desain)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah: 1) Pemilihan media: Dengan media pembelajaran yang dipilih untuk dilakukannya analisis konsep, karakteristik pengguna serta rencana penyebaran dengan petunjuk yang bervariasi dari media yang berbeda-beda, 2) Pemilihan Format: Dalam pemilihan format harus format yang sesuai dengan dengan materi pembelajaran tema ekosistem subtema 1 komponen ekosistem dan dalam pemilihan bentuk penyajian harus sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan, 3) Desain awal: Pada tahap desain awal ini adalah merancang sebuah media pembelajaran dari aplikasi canva yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberikan masukan oleh dosen pembimbing, 4) Menyusun isi materi: menetapkan judul materi pada media, menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan materi pembelajaran, dan merancang materi dalam aplikasi canva yang sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema ekosistem.

3) Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan kegiatan pembuatan produk dan validasi media pembelajaran *Aplikasi Canva*. Adapun tahap-tahap pengembangan media pembelajaran *Aplikasi Canva* adalah sebagai berikut: 1)

Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan *Aplikasi Canva*, Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Aplikasi Canva* antara lain: a) Membuat tampilan awal, b) Membuat tampilan pembukaan, c) Membuat tampilan kompetensi dasar sesuai mata pelajaran, d) Membuat tampilan awal dan isi materi pembelajaran, e) Membuat tampilan Akhir. 2) Validasi: Validasi adalah tahap penelitian media pembelajaran sebelum diuji coba ke siswa. Jika dalam pengujian terdapat kekurangan maka media harus direvisi, kemudian di uji kembali oleh para ahli sampai tidak ada revisi lagi.

a) Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh bapak Mhd Zulkifli Hasibuan, M.Si yang merupakan dosen FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Penilaian yang dilakukan ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Aplikasi Canva* berbasis masalah yang dikembangkan. Hasil Validasi Sub Tema 1 media pembelajaran *Aplikasi Canva* dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 55 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 91,6% dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya. Hasil Validasi Sub Tema 2 media pembelajaran *Aplikasi Canva* dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 55 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 91,6% dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke

tahap selanjutnya. Hasil Validasi Sub Tema 3 media pembelajaran *Aplikasi Canva* dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 55 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 91,6% dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan oleh Bapak dosen Sujarwo, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran *Aplikasi Canva* berbasis masalah pada tema ekosistem kelas V SD. Dari hasil validasi Sub Tema 1 yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran *Aplikasi Canva* berbasis masalah pada tema ekosistem kelas V SD di atas mendapatkan skor 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase 96% yang dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi. Dari hasil validasi Sub Tema 2 yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran *Aplikasi Canva* berbasis masalah pada tema ekosistem kelas V SD di atas mendapatkan skor 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase 96% yang

dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi. Dari hasil validasi Sub Tema 3 yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran *Aplikasi Canva* berbasis masalah pada tema ekosistem kelas V SD di atas mendapatkan skor 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase 96% yang dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi.

c) Validasi Praktisi Pendidikan

Hasil validasi Sub Tema 1 praktisi pendidikan oleh guru kelas V memperoleh jumlah skor 49 dari skor maksimal 50 dengan persentase 98% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi Sub Tema 2 praktisi pendidikan oleh guru kelas V memperoleh jumlah skor 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase 94% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi Sub Tema 3 praktisi pendidikan oleh guru kelas V memperoleh jumlah skor 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Aplikasi Canva berbasis masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem di Kelas V SD ditetapkan layak tanpa adanya revisi dan siap digunakan untuk kelas IV SD.

Berikut tabel kriteria validasi penelaah kelayakan:

Tabel 1: Kriteria Validasi Penelaah Kelayakan

Kategori	Skor Pencapaian	Kriteria
A	81 – 100%	Sangat layak
B	61 – 80%	Layak
C	41 – 60%	Cukup layak
D	21 – 40%	Kurang layak
E	<20%	Sangat kurang layak

4) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penerapan media *Aplikasi Canva* berbasis masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem di Kelas V SD yang akan di uji cobakan kepada peserta didik. Dengan melakukan pada tahap implementasi, peneliti melakukan implementasi secara bertahap untuk melihat valid atau tidak media yang dikembangkan serta penerapan maka dari itu peneliti melakukan uji coba kelompok kecil saja.

Berdasarkan hasil perhitungan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Aplikasi Canva* berbasis

masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem di Kelas V SD uji coba perorangan memperoleh jumlah skor 238 dari skor maksimal 250 dengan persentase kelayakan 95,2%, sehingga tergolong pada kategori “Sangat Layak”.

5) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang telah dilakukan pada saat validasi.

Tabel 2: Rekapitulasi Validasi Media Setiap Tahapan

No	Validator	Hasil Validasi		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1	Ahli Media			
	Sub Tema 1	52	91,6%	Sangat Layak
	Sub Tema 2	50	91,6%	Sangat Layak
2	Ahli Materi			
	Sub Tema 1	47	96%	Sangat Layak
	Sub Tema 2	45	94%	Sangat Layak
3	Praktisi Pendidikan			
	Pembelajaran 1	49	96%	Sangat Layak
	Pembelajaran 2	47	96%	Sangat Layak
4	Uji Coba Perorangan	238	95,2%	Sangat Layak
	Uji Coba Kelompok Kecil	703	93,7%	Sangat Layak
	Kategori	Sangat Layak		

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Pada model pengembangan yang peneliti digunakan yaitu menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Delevoment (Pengembangan), Implementasi, Evaluasi).

Tahap analisis adalah tahap yang pertama dalam penelitian ini. Pada tahap analisis, peneliti melakukan menganalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga menimbulkan perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan.

Selanjutnya tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap desain ini merupakan tahapan perencanaan media pembelajaran *Aplikasi Canva* dengan merancang desain tampilan produk yang menjadi dalam bentuk audio visual mulai dari menggabungkan dari teks, suara, gambar dan animasi yang sesuai dengan desain produk dan spesifikasi dalam menggunakan *aplikasi canva*. Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu: pemilihan media, pemilihan format, desain awal dan rancangan isi materi.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini yang merupakan tahapan yang dimana membuat dan mengembangkan sebuah *Aplikasi Canva* menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *aplikasi canva* sesuai dengan materi pelajaran tematik tema Ekosistem kelas V SD mulai dari cover, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran sesuai dengan tema Ekosistem. Selanjutnya peneliti melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan dan mendapat predikat baik maka

produk tersebut dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Kemudian tahap keempat adalah tahapan implementasi. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Aplikasi Canva*.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan produk media pembelajaran *Aplikasi Canva*. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan. Hasil akhir dari evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran *Aplikasi Canva* layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menarik perhatian dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil data di atas, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran *Aplikasi Canva* sebesar 91,6% dengan kategori **“Sangat Layak”**. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) yang menyatakan bahwa interpretasi persentase kelayakan atau kevalidan media pada tingkat pencapaian 81% sampai 100%, media pembelajaran dapat dikategorikan **“Sangat Layak”**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Aplikasi Canva* pada Pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem V SD, **“Sangat Layak”** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Kelas V SD Negeri 101983 Bangun Rejo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitan dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan

demikian peneliti hanya menggunakan 5 tahapan dengan langkah-langkah analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi) yang telah menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran *Aplikasi Canva* Pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem Kelas IV SD.

Berdasarkan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran *Aplikasi Canva* yang sudah divalidasi oleh ahli media pada Sub Tema 1 dengan skor 91,6%, Sub Tema 2 dengan skor 91,6%, Sub Tema 3 dengan skor 91,6 dan ahli materi pada Sub Tema 1 memperoleh skor 96%, Sub Tema 2 memperoleh skor 96%, Sub Tema 3 memperoleh skor 96, dan tanggapan praktisi pendidikan/ guru pada Sub Tema 1 mendapatkan skor 98%, Sub Tema 2 mendapatkan skor 94%, Sub Tema 3 mendapatkan skor 96%, pada media pembelajaran *Aplikasi Canva*, maka Pengembangan Media Pembelajaran *Aplikasi Canva* Pada Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem Kelas V SD yang dikembangkan oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Hasanah, M., Munsir, M. F., & Suryakencana, U. (2019). *Literasi Visual Melalui Teknologi Canva (Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa) Scanned by CamScanner. January.*
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri.* Jurnal Math Education Nusantara Vol.1(1),2018,15-19.2
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. Penerapan Augmented Reality dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3,e14910312823,1-2.
- Industri, R., & Ghufron, M. A. 2018. *Revolusi industri 4.0: tantangan, peluang dan solusi bagi dunia pendidikan.* 332–337.
- Mulyana, A. 2020. *Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-Langkah R&D.*
- Nunu Mahnun. (2020). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274.
- Sukmawarti & Rangkuti, C. J. S., 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring.* IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565–572.
- Sukmawarti, Hidayat 2020. *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics.* *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536, 78-92.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa.* PaKMas: Jurnal
- Yulis Suwandi. (2015). *Peningkatan hasil Belajar IPA tentang Ekosistem Melalui Metode.* 93–102.