



PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA MENGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SBDP DI KELAS IV SDN 060826

Oleh:

Adelia Pratiwi¹, Sri Mustika Aulia², Nurmayani³, Try Wahyu Purnomo⁴, Suyit Ratno⁵

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

*Email: pratiwiadelia301@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3094>

Article info:

Submitted: 17/05/25

Accepted: 19/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Pengenalan konsep menabung dan pembuatan celengan merupakan bagian penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar siswa sejak usia dini. Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Canva menjadi alternatif inovatif yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan Aplikasi Pembelajaran berbasis Canva dalam membantu siswa kelas IV SD Negeri 060826 Medan Area memahami materi “Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri.” Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian, validasi oleh ahli desain memperoleh persentase 92,63% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai 88,24% dan validasi kepraktisan oleh guru mencapai 95%, keduanya juga masuk dalam kategori sangat layak dan sangat praktis. Pengujian efektivitas melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata skor 46,1 menjadi 85,5. Perhitungan N-gain sebesar 0,73 mengindikasikan peningkatan yang tinggi. Dengan demikian, hasil uji menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan berdasarkan skor N-gain. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa dan guru.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Canva, Media Digital, Model ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui Proses belajar mengajar memerlukan perencanaan yang matang oleh guru yang bertugas sebagai pendidik (Astuty et al., 2021 h. 82). Guru dituntut untuk dapat merencanakan materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran sebelum mengajarkannya kepada siswa, misalnya menyiapkan komponen pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar (buku guru dan buku siswa) dan media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar di sekolah harus berlangsung dalam proses interaksi yang terus menerus antara guru dan siswa. Interaksi tersebut diperoleh melalui proses transfer ilmu pengetahuan, baik yang bersifat ilmiah, sosial, budaya, dan lain sebagainya. Interaksi tersebut terjadi dari guru kepada siswa yang dapat dijadikan bekal bagi siswa untuk masa yang akan datang.

Perkembangan era globalisasi di zaman modern ini, persaingan antar negara semakin ketat, hal ini memicu munculnya tantangan-tantangan baru khususnya pemerintah yang berwenang untuk



memajukan bangsa menjadi lebih baik, termasuk dalam sistem pendidikan (Suprpto, 2020, h.82). Tantangan yang harus diatasi oleh guru di era globalisasi adalah dari segi desain pembelajaran dan bagaimana kemampuan seorang guru dalam menguasai pembelajaran di kelas juga memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Fuad et al., 2020, h. 12). Kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi saat ini banyak dilakukan oleh negara-negara lain termasuk di Indonesia, saat ini juga menuntut guru dan siswa untuk beradaptasi dengan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan pelaksanaan kurikulum yang diterapkan saat ini, yaitu kurikulum merdeka, berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran sebagai pelengkap kurikulum sebelumnya. Belajar merdeka adalah bentuk penyesuaian kebijakan untuk menangkap kembali esensi penilaian yang selama ini dilupakan.

Konsep Belajar Merdeka merupakan pengembalian sistem pendidikan nasional pada esensi undang-undang dalam memberikan kebebasan kepada sekolah untuk memaknai kompetensi dasar kurikulum pada saat penilaian (Iskandar et al., 2023, h. 45). Program Kurikulum merdeka sebagai kurikulum alternatif mengatasi pelaksanaan pembelajaran mandiri yang dibuat langsung oleh guru dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum dengan memperhatikan kebutuhan dan potensi peserta didik. Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara optimal dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan dengan tepat. Berpikir kreatif merupakan kebiasaan berpikir yang diasah melalui intuisi, imajinasi, serta kemampuan untuk melihat peluang baru, membuka sudut pandang yang berbeda, dan menghasilkan ide-ide yang tidak biasa. Keterampilan ini dapat dilatih melalui pembelajaran yang dirancang secara kreatif, dengan menggunakan metode yang mampu memotivasi dan menonjolkan kreativitas siswa (Ratno, S., 2024, h. 212).

Sebagai kurikulum yang mengembangkan kemandirian, kurikulum ini memiliki karakteristik Pengembangan *Soft Skills* dan Karakter, Fokus pada Materi Esensial, Pembelajaran yang fleksibel, Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Diharapkan kurikulum merdeka dapat mengimplementasikan 3 pembelajaran antara lain mandiri belajar, mandiri Berubah, dan mandiri Berbagi. Pelaksanaan kurikulum merdeka telah dilakukan pada ribuan satuan pendidikan, salah satunya di SDN 060826. SDN 060826 merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Medan, Sumatera Utara. Sekolah dasar dapat dikatakan sebagai tempat pertama di mana anak-anak memulai perjalanan pendidikan. Di sini, siswa sekolah dasar belajar dasar-dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan belajar seni budaya dengan cara yang menyenangkan (Hartati, 2020, h.15). Sebagai pendidikan pertama, sekolah dasar didefinisikan fondasi penting yang membentuk karakter dan pengetahuan dasar anak-anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Sehingga materi yang diajarkan harus tepat dan dapat diterima peserta didik, khususnya materi seni budaya.

Materi seni budaya sangat penting bagi siswa SD karena dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Melalui seni, siswa belajar mengekspresikan diri dan dapat mendorong kreativitas dalam diri. Pemahaman tentang seni budaya lokal pada siswa sekolah dasar dapat membantu membangun pendidikan karakter siswa yang memiliki jiwa kuat pada budaya lokal sendiri (Rachmadyanti, 2017; Farid, 2023, h. 50). Selain itu, kegiatan seni juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, seperti menggambar atau melukis (Wulan Suci, 2019, h.30). Pendidikan seni budaya berperan besar dalam membentuk karakter dan identitas siswa sejak dini. Peneliti juga menemukan kebanyakan siswa merasa kurang mengerti dengan materi seni budaya yang diajarkan guru, apalagi ditambah dengan kurangnya media yang dapat membuat siswa paham dengan materi SBDP tersebut. Pada proses pembelajaran pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kebanyakan hanya power point yang dipaparkan di depan kelas tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran manual juga seringkali digunakan dengan menggunakan papan tulis dan LKPD cetak untuk



jenis soal uraian yang membuat siswa jenuh. Sikap jenuh siswa saat pembelajaran membuat akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Jayawardhana, 2017, h. 45). Jika hal ini berlangsung terus menerus akan menyebabkan sikap putus asa, dan mengakibatkan mahasiswa akan mengalami kesulitan belajar. Dampak jangka panjangnya siswa bisa saja tidak lulus. Sehingga hal ini menjadi urgensi dalam penelitian.

Diperlukan media pembelajaran yang inovatif sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Pribadi et al 2021, h.67). Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media elektronik, media audio visual, dan lain-lain. Media pembelajaran mengacu pada alat, bahan, dan sumber yang digunakan untuk memudahkan belajar dan mengajar. Mencakup berbagai sumber daya fisik dan digital seperti buku, video, podcast, gambar, perangkat lunak interaktif, dan kursus online. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada model *Project Based Learning* (PjBL). PjBL merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk merencanakan kegiatan pembelajaran, berkolaborasi dalam proyek, dan menghasilkan hasil proyek yang dapat dipresentasikan kepada orang lain; (Relmasira et al., 2019, h.20). PjBL bertujuan untuk mengajarkan siswa berpikir kritis, kreatif, dan rasional, aktif berkolaborasi dan berko-munikasi, serta jujur; sehingga menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan (Niswara et al., 2019, h. 88). Dengan demikian, Pembelajaran Berbasis Proyek menjadi metode pengajaran yang mengarah pada proses pelatihan berdasarkan masalah dunia nyata yang dipecahkan siswa secara mandiri melalui kegiatan (proyek) tertentu.

Video merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran abad 21. Video merupakan media pembelajaran digital yang mempunyai unsur audio dan visual yang dapat dibuat semenarik mungkin, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas (Kurniasih et al., 2023, h.15). Penggunaan video animasi yang menarik dapat membuat siswa mudah menguasai suatu konsep dalam pembelajaran. Menurut (Fakhri et al., 2019, h. 45) penerapan media juga membantu dalam memahami materi yang sulit khususnya pada materi pembelajaran sistem pernafasan, karena media video animasi yang disajikan akan dibuat secara ringkas ditambah dengan teks dan audio yang membuat siswa lebih rileks dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi Canva dipilih karena merupakan program paket berbasis web yang menyediakan Aplikasi dan menyediakan berbagai macam alat seperti poster, logo, presentasi, undangan, sertifikat, brosur, resume, spanduk, dll yang tersedia di Aplikasi Canva. Sejalan dengan Siska, E., & Noviyah, (2021, h. 22), salah satu dari sekian banyak aplikasi terdepan dalam dunia teknologi adalah Canva, karena canva dapat memberikan pembelajaran video animasi yang dapat diakses setiap orang (Idawati et al., 2022, h. 10). Canva dapat membangun kreativitas pendidik dalam merencanakan media dalam pembelajaran karena banyak unsur yang diberikan, dan memadukan komponen-komponen yang disederhanakan; tidak menggunakan banyak waktu dalam merencanakan media pembelajaran fungsional. Canva memiliki gambar atau foto serta template media aplikasi Canva yang bagus dan dapat digunakan dengan sempurna karena bebas menyesuaikan bentuk dan ukurannya. Penelitian serupa sebelumnya pernah dilakukan oleh Putri et al (2024, h. 15) menganalisis penerapan model *Project based learning* terintegrasi Tri N dengan media canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Meylinda et al (2024, h. 30) menganalisis pengaruh model *Project based learning* berbantuan media animasi berbasis canva terhadap hasil belajar fisika di SMA.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti kepada guru kelas IV^A SD Negeri 060826 Medan, diperoleh data bahwa banyak siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar siswa juga dikatakan masih rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni dengan Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah di tetapkan yaitu 70. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1 Nilai Rata-Rata Ulangan SSBP Kelas IV^A SD Negeri 060826 Medan**

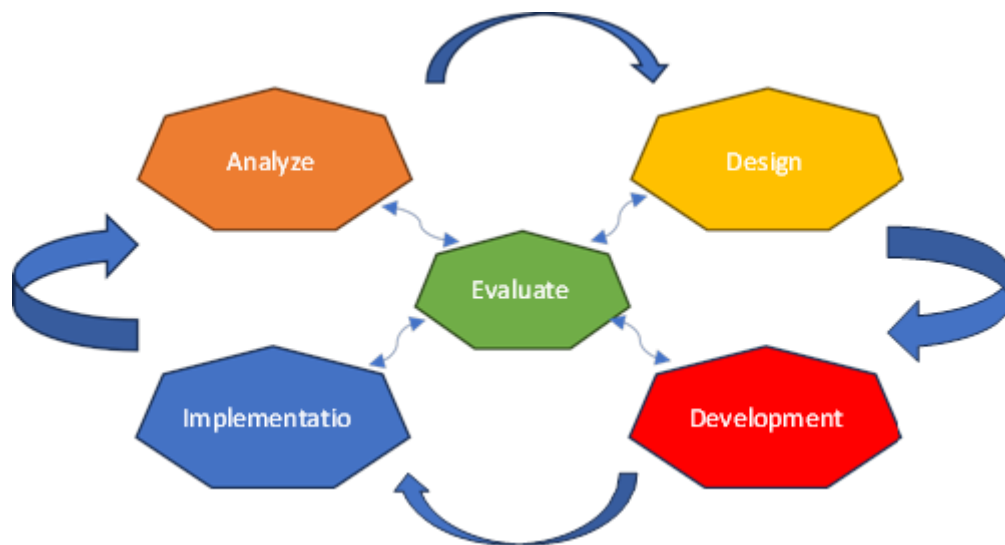
Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 70	Tuntas	7 siswa	39%
< 70	Belum Tuntas	11 siswa	61%
Jumlah siswa : 18 siswa			100%

Berdasarkan data yang disajikan, hasil belajar seni siswa kelas IV^A menunjukkan bahwa 8 siswa, atau sekitar 39% dari total 18 siswa, telah mencapai ketuntasan, sedangkan 11 siswa, atau 61%, masih belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memenuhi standar yang diharapkan dalam mata pelajaran seni. Proses pembelajaran di kelas sebagian besar masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti media visual berupa gambar. Kendala utama dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah terbatasnya waktu guru untuk merancang media inovatif. Selain itu, kurangnya pemahaman terkait inovasi teknologi, terutama di kalangan guru yang telah mengajar dalam jangka waktu lama, menjadi tantangan tersendiri. Sebagian guru belum memiliki pengetahuan yang memadai dalam menggunakan perangkat teknologi seperti LCD atau proyektor, sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Canva menggunakan model Project Based Learning untuk materi "Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri" pada mata pelajaran SBDP kelas 4 SDN 060826.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis **Canva** yang dikembangkan dengan model **Project Based Learning (PjBL)** pada materi "*Menabung pada Celengan Indah Buatan Sendiri*" di kelas IV SD Negeri 060826 Medan Area Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 060826 Medan Area dengan jumlah 18 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas IV karena peneliti menemukan masalah terkait keterlibatan siswa dalam pembelajaran SBDP dan rendahnya hasil belajar siswa pada materi proyek pembuatan celengan dari bahan ramah lingkungan.

Penelitian ini mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, berdasarkan dari sumber (Sugiono hal. 21) yaitu: Analysis (Analisis) Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru kelas IV, Design (Desain) Perancangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis. Peneliti menyusun storyboard, memilih materi ajar, dan menentukan strategi pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, Development (Pengembangan) Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang dikombinasikan dengan unsur interaktif dari iSpring Suite. Produk media kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, Implementation (Implementasi) Media yang telah direvisi diujicobakan dalam pembelajaran kelompok kecil. Proses implementasi berlangsung selama dua pertemuan di kelas IV, Evaluation (Evaluation) dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui pre-test dan post-test serta angket kepraktisan guru dan siswa.



Gambar 1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2020, h.59)

Instrumen Pengumpulan Data Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media berbasis Canva dengan model PjBL, peneliti mengumpulkan data melalui beberapa instrumen, yaitu: Lembar observasi aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran, Angket/kuisioner yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan dan respon terhadap media, Tes hasil belajar, berupa pre-test dan post-test, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data, Data observasi dan angket dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P : Presentasi Skor

f : Jumlah Skor yang Di peroleh

N : Jumlah Skor Maksimal

100 % : Konstanta

Kriteria taraf keberhasilan:

Tabel 2 Kriteria Taraf Keberhasilan

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Layak	81-100
2.	Layak	61-80
3.	Cukup Layak	41-60
4.	Kurang Layak	21-40
5.	Tidak Layak	0-2

Data tes hasil belajar dianalisis Digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara individu maupun klasikal. Perbandingan dilakukan antara nilai pre-test dan post-test. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan: Peningkatan nilai post-test dibanding pre-test, Rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal minimal 70%, Tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil angket minimal dalam kategori “Baik”.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Uji Validitas Soal

Hasil uji validitas terhadap 30 soal pretest dan posttest menunjukkan bahwa 20 soal dinyatakan valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,444) dan 10 soal tidak valid. Soal yang valid dipilih untuk digunakan dalam pengukuran kemampuan siswa.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

No. Soal	r_hitung	r_tabel	Keterangan
1	0.353	0.444	Tidak Valid
2	0.635	0.444	Valid
3	0.464	0.444	Valid
4	0.202	0.444	Tidak Valid
5	0.597	0.444	Valid
6	0.587	0.444	Valid
7	0.242	0.444	Tidak Valid
8	0.525	0.444	Valid
9	0.656	0.444	Valid
10	0.525	0.444	Valid
11	0.656	0.444	Valid
12	0.378	0.444	Tidak Valid
13	0.504	0.444	Valid
14	0.229	0.444	Tidak Valid
15	0.521	0.444	Valid
16	0.341	0.444	Tidak Valid
17	0.472	0.444	Valid
18	0.630	0.444	Valid
19	0.031	0.444	Tidak Valid
20	0.630	0.444	Valid
21	0.031	0.444	Tidak Valid
22	0.664	0.444	Valid
23	0.086	0.444	Tidak Valid
24	0.309	0.444	Tidak Valid
25	0.649	0.444	Valid
26	0.156	0.444	Valid
27	0.525	0.444	Valid
28	0.614	0.444	Valid
29	0.579	0.444	Valid
30	0.679	0.444	Valid

2. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha dan menghasilkan nilai sebesar 0,796. Berdasarkan interpretasi, nilai ini tergolong tinggi (0,61–0,80), sehingga instrumen dapat dinyatakan reliabel.

Tabel 4 Reliability Statistics



Cronbach's Alpha	N of Items
.796	20

3. Taraf Kesukaran

Tabel 5 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No Soal	Mean	Kreteria
2	0.75	Mudah
3	0.75	Mudah
5	0.90	Mudah
6	0.80	Sedang
8	0.80	Sedang
9	0.60	Sedang
10	0.60	Sedang
11	0.60	Sedang
13	0.75	Sedang
15	0.70	Sedang
17	0.70	Sedang
18	0.60	Sedang
20	0.45	Sedang
22	0.80	Sedang
25	0.85	Sedang
26	0.80	Sedang
27	0.95	Sukar
28	0.85	Sedang
29	0.85	Sedang
30	0.80	Sedang

Dari 20 soal yang valid: 3 soal berkategori **mudah** (nilai mean > 0,71), 1 soal **sukar** (nilai mean 0,95), 16 soal **sedang** (nilai mean 0,31–0,70).

4. Uji Daya Beda

Mayoritas soal memiliki daya beda **baik** (nilai korelasi > 0,40). Tiga soal termasuk kategori **lemah**, namun tetap dipertahankan karena masih berkontribusi pada pengukuran keseluruhan.

Tabel 6 Hasil Uji Daya Beda

Nomor Soal	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
2	0.617	Baik
3	0.443	Baik
5	0.650	Baik
6	0.540	Baik
8	0.503	Baik
9	0.535	Baik
10	0.443	Baik



11	0.504	Baik
13	0.443	Baik
15	0.512	Baik
17	0.666	Baik
18	0.567	Baik
20	0.575	Baik
22	0.400	Baik
25	0.720	Baik Sekali
26	0.308	.Lemah
27	0.242	Lemah
28	0.636	Baik
29	0.311	Lemah
30	0.653	Baik

b. Hasil Validasi Media**1. Validasi Ahli Desain**

Instrumen validasi desain digunakan untuk menilai tampilan dan struktur media pembelajaran berbasis Canva.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek Penilaian	Jumlah skor	Total skor
1	Kelayakan isi	19	95%
2	Kelayakan Bahasa	8	80%
3	Kelayakan Tampilan	14	93%
4	Kelayakan Kegiatan	9	80%
5	Kelayakan penyajian	23	92%
6	Pelaksanaan	15	100%
Total		88	85%
Skor maksimal		95	100%
Presentase kelayakan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$		$\frac{88}{95} \times 100\% = 92,63\%$	
Kategori		Sangat layak	

Media dinyatakan *sangat layak* dengan persentase 92,63%. Seluruh aspek penilaian mulai dari kelayakan isi, tampilan, penyajian, hingga pelaksanaan mendapatkan skor tinggi.

2. Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi materi digunakan untuk mengevaluasi Aplikasi pembelajaran yang dikembangkan, yang memuat unsur-unsur yang relevan dengan topik yang diajarkan.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah skor	Total skor
1	Isi	30	85,71%
2	Penyajian	26	86.66%
3	Tampilan	10	100%
4	Bahasa	9	90%
Total		75	88,24%
Skor maksimal		85	100%



Presentase kelayakan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$	$\frac{75}{85} \times 100\% = 88,24\%$
Kategori	Sangat layak

Media dinyatakan *sangat layak* dengan persentase 88,24%. Penilaian mencakup isi, penyajian, tampilan, dan bahasa.

3. Validasi Praktikalitas oleh Praktisi Pendidikan

Praktikalitas Aplikasi Pembelajaran ini diuji melalui keterlibatan guru kelas IVA di SD Negeri 060826 Medan.

Tabel 9 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Jumlah skor	Total skor
1	Materi	19	95%
2	Penyajian	14	93,33%
3	Timplementasi Pembelajaran	9	90%
4	Bahasa	15	100%
Total		57	88,24%
Skor maksimal		60	100%
Presentase kelayakan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$		$\frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$	
Kategori		Sangat Praktis	

Hasil validasi oleh guru kelas menghasilkan skor 95%, dikategorikan *sangat praktis*. Ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Tabel 10 Hasil Pretest dan Posttest

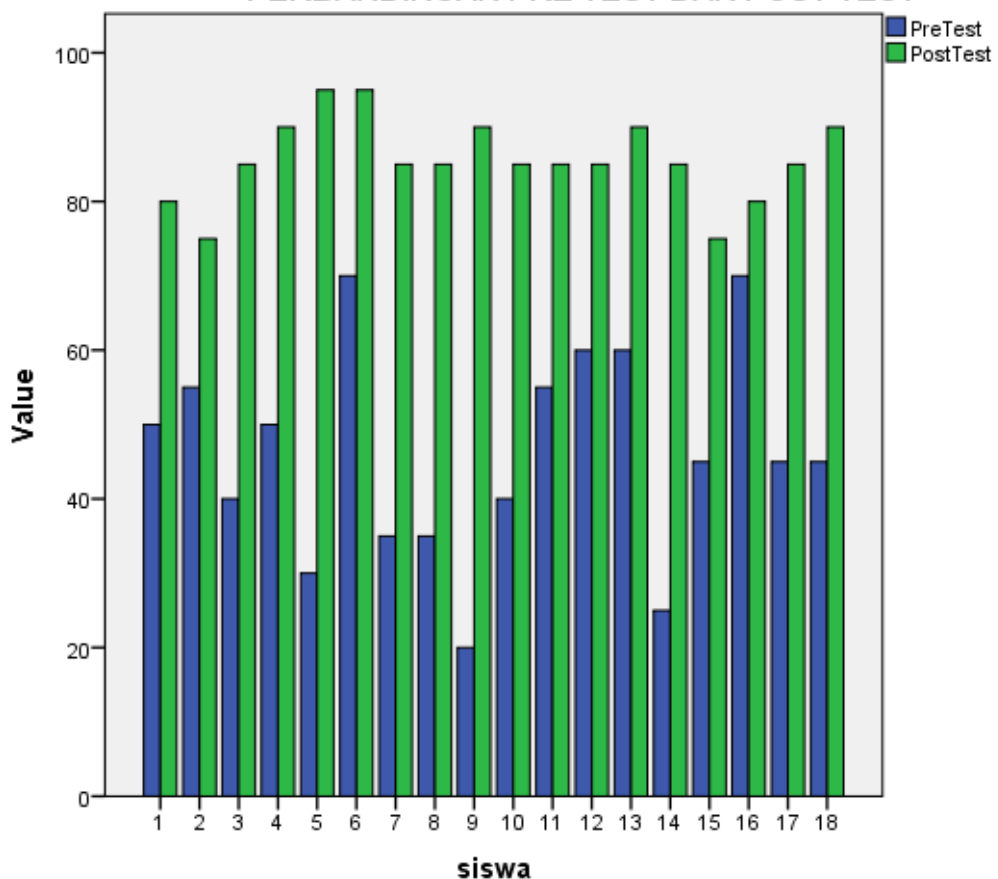
No	Nama	Nilai pretest	Nilai Post test	Kategori
1	Siswa 1	50	80	Meningkat
2	Siswa 2	55	75	Meningkat
3	Siswa 3	40	85	Meningkat
4	Siswa 4	50	90	Meningkat
5	Siswa 5	30	95	Meningkat
6	Siswa 6	70	95	Meningkat
7	Siswa 7	35	85	Meningkat
8	Siswa 8	35	85	Meningkat
9	Siswa 9	20	90	Meningkat
10	Siswa 10	40	85	Meningkat
11	Siswa 11	55	85	Meningkat
12	Siswa 12	60	85	Meningkat
13	Siswa 13	60	90	Meningkat
14	Siswa 14	25	85	Meningkat
15	Siswa 15	45	75	Meningkat



16	Siswa 16	70	80	Meningkat
17	Siswa 17	45	85	Meningkat
18	Siswa 18	45	90	Meningkat
Jumlah		830	1540	Meningkat
$SM = 18 \times 100 = 1800$		$S = \frac{SB}{SM} \times 100\%$ $S = \frac{830}{1800} \times 100\%$ $S = 46,1\%$	$S = \frac{SB}{SM} \times 100\%$ $S = \frac{1540}{1800} \times 100\%$ $S = 85,5\%$	
Rata-rata		46,1%	85,5%	Meningkat

Belajar siswa kelas IV SD Negeri 060826 Medan Area setelah menggunakan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Canva pada siswa kelas IV SD memperoleh Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai *posttest* 85,5 setelah belajar menggunakan media yang dikembangkan. Berikut merupakan diagram hasil *pretest* dan *posttest*.

PERBANDINGAN PRE TEST DAN POST TEST



Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

$$N\text{-gain} = \frac{85,5 - 46,1}{100 - 46,1} = \frac{39,4}{53,8} = 0,73$$

Kategori N-gain: Tinggi ($\geq 0,7$)



2. Pembahasan

Kelayakan Produk Aplikasi Pembelajaran Berbasis Canva

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang terbukti efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan berkualitas. Tahap analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional belum optimal mendukung kebutuhan peserta didik dalam memahami materi SBDP. Oleh karena itu, dikembangkanlah media berbasis Canva dengan pendekatan *Project Based Learning* untuk mendorong keaktifan, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik.

Hasil validasi dari ahli desain memperoleh persentase kelayakan sebesar **92,63%**, dan dari ahli materi sebesar **88,24%**. Berdasarkan klasifikasi kelayakan menurut Siti Muriati (2023), persentase tersebut tergolong **“Sangat Layak”** dan tidak memerlukan revisi berarti. Validasi ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar isi, desain visual, bahasa, serta kesesuaian dengan kurikulum.

Kepraktisan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Canva Kepraktisan media diuji melalui keterlibatan guru kelas dan praktik langsung dalam pembelajaran. Hasil validasi praktikalitas oleh guru memperoleh skor **95%**, yang juga dikategorikan **“Sangat Praktis”**. Guru menilai aspek materi, penyajian, implementasi pembelajaran, dan bahasa sebagai sangat membantu proses belajar mengajar. Implementasi pembelajaran juga menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan kelas. Proyek pembuatan celengan dari bahan bekas memungkinkan siswa menerapkan materi secara konkret dan kreatif. Ini membuktikan bahwa media tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga mampu diterapkan oleh siswa secara nyata. Keefektifan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Canva Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 46,1 dengan seluruh siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah menggunakan media, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,5, dengan 100% siswa mencapai KKTP. Analisis keefektifan menggunakan rumus N-gain menunjukkan nilai 0,73, yang dikategorikan tinggi. Ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelebihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Canva Mendorong kreativitas siswa melalui proyek nyata seperti pembuatan celengan dari bahan bekas, Memanfaatkan teknologi dan media visual yang interaktif, sehingga mengurangi kejenuhan dalam belajar, Telah tervalidasi sebagai media yang sangat layak oleh ahli materi dan desain, serta sangat praktis oleh guru, Terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan data posttest dan perhitungan N-gain. Gratis dan mudah diakses secara daring. Kekurangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Canva Membutuhkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan speaker untuk ditampilkan secara maksimal di kelas, Tidak sepenuhnya dapat digunakan secara offline, sehingga memerlukan jaringan internet yang stabil. Kurang mampu menampilkan detail objek secara utuh serta terbatas pada subtema dan pembelajaran tertentu.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

Hasil penelitian dan pengembangan Aplikasi Pembelajaran berbasis Canva menunjukkan bahwa penilaian dari validator ahli desain mencapai 92,63%, dengan kategori sangat layak, sementara penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor 88,24%, yang juga tergolong sangat layak tanpa perlu revisi. Berdasarkan hasil ini, Aplikasi Pembelajaran berbasis Canva dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Validasi kepraktisan terhadap Aplikasi Pembelajaran berbasis Canva memperoleh skor 95%, yang dikategorikan sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut sangat mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan



kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian mengenai pengembangan Aplikasi Pembelajaran berbasis Canva menggunakan metode pengukuran ketuntasan melalui tes, yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa skor *pre-test* siswa mencapai 46,1%, sementara skor *post-test* meningkat menjadi 85,5%. Dengan demikian, Aplikasi Pembelajaran berbasis Canva terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan berhasil mencapai kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anesya, F. F., & Mansurdin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Bantuan iSpring Suite dan Website 2 APK Builder. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 11(1), 187-195.
<http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14483>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian* (h. 100-232). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuty, W., & Suharto, A. W. B. (2021). Desain Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Daring dengan Kurikulum Darurat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 81.
- Berdiati, A. S., & I. (2016). *Pembelajaran efektif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Efendi, F. K., & Suastra, I. W. (2023). Implementation of the independent curriculum in elementary schools. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 2(2), 149-153..
- Farid, M. (2023). Pemanfaatan Konten Multibudaya dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *The Elementary Journal*, 1(1), 20-27.
- Fuad, A., Karim, H., & Palennari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazines sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 3 (1), 38-25. <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.14298>.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2). <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Harisnur, F., & S. (2022). Pendekatan, strategi, metode dan teknik dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1), 20-31. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>
- Hartati, T. (2020). Pembelajaran di Sekolah Dasar dari Prespektif Multiliterasi dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT). *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(2). <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
- Irwandi, I., Syarifnur, S., & Suharman, A. (2023). Pengaruh pembelajaran tipe jigsaw pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 18 Bone. *Journal on Education*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5905>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Yuliani, I. P., Hidayat, M. A. S., Angaraini, S. K. P., Sari, T. F. P., & Salsabhila, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Salah Satu Sekolah Dasar Kabupaten Purwakarta. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2602-2614.
- Jamil, S. (2016). *Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi*. Ar-Ruzz Media.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V., S., Mulu, H., Ningsi, G., P., & Ali, F., A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 67-73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>.
- Khuluqo, I. El. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275-294.



- Mahardika, B., & Putra, A. P. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis fun learning activities pada mata pelajaran batik dalam menumbuhkan kesehatan mental anak didik di Tumbuh High School. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(1), 27-34.
- Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh model problem based learning (PBL) berbantuan media animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar fisika di SMA materi gerak parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 196-203. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17871>
- Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 196-203.
- Nikmah, N. H., & Andriani, A. E. (2023). Penerapan model project based learning berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20113-20117.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 81-82
- Putri, S. C., Barriyah, I. Q., Wibawa, S., & Nisa, A. F. (2024). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Terintegrasi Tri N Dengan Media Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7471-7485.
- Putrianingsih, S., & Muchasan, A. (2021). Peran perencanaan pembelajaran terhadap kualitas pengajaran. *Jurnal Inovatif*, 7(1).
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan lokal. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201-214.
- Rajaby, U. (2021). Studi kasus pemanfaatan media pembelajaran terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Kapanjen. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*.
- Ramadhani, R., Fatmawati, F., & Oktarika, A. (2019). Penggunaan iSpring Suite dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan*.
- Ratno, S., Amelia, F. R., Sabela, A., Ade, N. F., Naibaho, Y., Silaen, S., Simangunsong, S., Raudah Utami, S., Simangunsong, V., & Herlambang, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(10), 123-135.
- Ratno, S., Amelia, F. R., Siagian, A. N., Dongoran, I. K., Utami, J., Pandiangan, L. L., Nasution, R. K., Simanjuntak, R. P. B., Amelia, V. Q., & Simanjuntak, R. P. B. (2024). Analisis problematika proses pembelajaran IPA pada siswa kelas VI SDN 060912 Medan Denai. *Jurnal Pendidikan IPA*, 17(10), 145-159.
- Ratno, S., Rahmadani, S. P., Erika J. S., Rika, S., Anggi B., Prajaya, M. G., & Sinurat, S. F. (2024). Analisis Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa dan Keterampilan Belajar Siswa Kelas 6 di SDN 106163 Bandar Klippa. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, Volume 1, No. 4, Desember 2024, Hal. 211-220.
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sani, R. A. (2016). *Inovasi pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Sari, F. M., Azzara, M., & Suhaili, N. W. (2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan mutu hasil belajar IPS. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 2(2), 43-50.
- Sembiring, A. W., Nisa, K., Situmorang, M. S., & Diastami, S. M. A. H. (2021). Peningkatan mutu pembelajaran Yayasan Pendidikan Ibnu Halim. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(3).
- Siska, E., & Noviyah, N. M. R. (2021). Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan pada Masa New Normal dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 2(1), 1-16.



- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning*. New York City: Pearson Education Inc.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprpto, N., Nandyansah, W., & Mubarak, H. (2020). An evaluation of the “PicsAR” research project: Anaugmented reality in physics learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(10), 113-125. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i10.12703>.
- Suryadi, A. Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid II. <https://www.researchgate.net/publication/364243335>.
- Toma, A., & Reinita. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva berbasis model problem based learning di kelas IV sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(02), 162-177.
- Utari, W. M., Gunada, I. W., & Kosim, M. M. (2023). Pengembangan e-modul pembelajaran fisika model problem based learning berbasis flipbook untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2724-2734.
- Wulan Suci, D. (2019). Manfaat Seni Musik Dalam Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 177-184.