

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN CANVA PADA MATERI ENERGI KELAS III SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF CANVA-ASSISTED LEARNING MULTIMEDIA ON ENERGY MATERIALS FOR GRADE III ELEMENTARY SCHOOL

Nilam Sari¹, M. Jaya Adi Putra², Dede Permana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau
Pekanbaru, Indonesia

E-mail: nilam.sari1874@student.unri.ac.id¹, jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id²,
dedepermana@lecturer.unri.ac.id³

Submitted

18 Januari 2025

Accepted

25 Februari 2025

Revised

13 April 2025

Published

30 April 2025

Kata Kunci:

ADDIE, Canva,
Energy, Multimedia

Keyword:

ADDIE, Canva,
Energy, Multimedia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbantuan Canva pada materi energi kelas III sekolah dasar. Multimedia pembelajaran berbantuan Canva ini dikembangkan menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Multimedia memperoleh rata-rata nilai dari ahli media 92,5% dengan kategori sangat valid, pada ahli materi memperoleh rata-rata nilai 84,37% dengan kategori sangat valid, dan pada ahli bahasa memperoleh rata-rata nilai 89,28% dengan kategori sangat valid. Sedangkan kepraktisan multimedia pembelajaran berbantuan Canva berdasarkan angket uji coba guru diperoleh skor sebesar 95,83% dengan kategori sangat praktis. Sementara untuk uji praktikalitas pada siswa dilakukan dalam dua tahapan, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji praktikalitas tersebut multimedia pembelajaran berbantuan Canva memperoleh skor persentase 88,16% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil validasi dan praktikalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan Canva materi energi kelas III sekolah dasar sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Abstract

This research aims to develop Canva-assisted learning multimedia on energy materials for grade III elementary schools. This Canva-assisted learning multimedia was developed using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. Multimedia obtained an average score from media experts of 92.5% with a very valid category, material experts obtained an average score of 84.37% with a very valid category, and linguists obtained an average score of 89.28% with a very valid category. While the practicality of Canva-assisted learning multimedia based on the teacher trial questionnaire obtained a score of 95.83% in the very practical category. Meanwhile, the practicality test on students was carried out in two stages, namely limited trials and extensive trials. In the practicality test, the Canva-assisted learning multimedia obtained a percentage score of 88.16% with a very practical category. From the results of validation and practicality, it can be concluded that Canva-assisted learning multimedia on energy material for class III elementary school is very valid and very practical so that it can be used in learning.

Citation :

Sari, N., Putra, M.J.A., & Permana, D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Materi Energi Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4 (2), 106-119. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i2.280>.

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini sudah menjadi hal yang sangat penting bagi manusia dalam melakukan segala aktivitas sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa teknologi telah menjadi kebutuhan bagi manusia saat ini. Teknologi dapat dijadikan sebagai alat mempermudah pekerjaan dibidang apapun, begitu juga dalam bidang pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tentunya menuntut guru sebagai pendidik untuk dapat meleak teknologi dan dapat memanfaatkan media maupun informasi yang ada sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan saat proses pembelajaran (Aspi & Syahrani, 2020). Motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Arifah dkk, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbantuan digital adalah salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dihasilkan dari perpaduan teknologi digital dan media pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia merupakan suatu alat yang dapat membantu menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, audio, visual, gambar, dan video untuk menghasilkan informasi yang sesuai dengan pembelajaran (Suryandaru, 2020).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan dan pengembangan multimedia adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi yang dapat menarik minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran dengan penyajian materi yang berbantuan keterampilan, kreativitas, dan teknologi (Idawati dkk, 2022). Penggunaan multimedia berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran memang sudah banyak dijumpai pada saat ini. Multimedia berbantuan *Canva* dinilai dapat mempermudah interaksi antara siswa dan guru serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Laia, 2023). Namun beberapa multimedia berbantuan *Canva* yang telah ada masih terasa monoton pada bagian materi, materi hanya ditampilkan dalam bentuk teks dan beberapa tambahan gambar dan penjelasan dari video *youtube*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Heraya & Husnaya, 2024) pada multimedia berbantuan *Canva* yang mereka kembangkan hanya terdapat konten materi, video pembelajaran, dan soal-soal saja. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh (Suryani dkk., 2024) multimedia berbantuan *Canva* yang dikembangkan efektif untuk digunakan pada siswa sekolah dasar dengan konten materi, latihan soal, dan kuis.

Penulis ingin menampilkan multimedia yang lebih lengkap dengan menggabungkan presentasi materi, kuis berbentuk game, latihan, fitur *hyperlink*, dan penggunaan animasi dengan konsep audio dan visual yang menarik serta adanya konten kehidupan sehari-hari didalamnya yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk memahami konsep materi yang dipelajari. Serta multimedia berbantuan *Canva* yang telah ada juga belum mencakup materi energi sekolah dasar. Siswa kelas III sekolah dasar menurut Jean Piaget masih berada ditahap operasional konkret yakni pada rentang umur 8-11 tahun, yang mana pada tahap ini siswa masih membutuhkan media nyata untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Wahyudin & Permatasari, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas III yang dilakukan di SDN 161 Pekanbaru didapati bahwa dalam pembelajaran khususnya materi IPAS untuk kelas III disampaikan menggunakan media konvensional yakni buku teks, penyampaian contoh-contoh materi hanya bersumber dari gambar yang ada dibuku. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital meskipun sarana di sekolah tersedia. Guru tersebut juga menyampaikan bahwa dalam pelajaran IPAS siswa cenderung pasif dan asik sendiri. Dibutuhkan media yang beragam dan

inovatif yang dapat menarik motivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi energi kelas III sekolah dasar yang valid dan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran. Dengan adanya tampilan multimedia yang dilengkapi gambar serta audio dan contoh nyata dalam kegiatan sehari-hari diharapkan dapat memberikan penjelasan terkait materi pembelajaran dapat lebih mudah untuk dipahami.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah R&D (*Reasearch and Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan penelitian untuk mengembangkan serta memvalidasi produk yang telah dihasilkan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk multimedia berupa *slide* presentasi yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pada materi energi untuk sekolah dasar dan memberikan inovasi media pembelajaran kepada guru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan *Analyze, Design, Developmen, Implementation, and Evaluation* (Batubara, 2020). Model penelitian pengembangan *ADDIE* merupakan model yang mempresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dan memiliki tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Terdapat lima tahapan yang akan dilakukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi energi kelas III. Model *ADDIE* digunakan karena tahapan-tahapannya yang sistematis dan cocok untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena adanya evaluasi di tiap akhir tahapan yang membuat media menjadi lebih baik. Hal ini sama dengan pendapat (Winatha dkk., 2018) penggunaan model pengembangan *ADDIE* dirasa tepat digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran karena tahapan-tahapannya sistematis dan diikuti dengan evaluasi tiap tahapan yang dapat menunjang terbentuknya multimedia yang efektif.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 161 Pekanbaru yang berjumlah 5 orang untuk uji coba terbatas dan 15 orang uji coba luas serta 1 orang guru. Jenis data yang diambil oleh peneliti yakni data primer yang diperoleh langsung dari wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru serta pemberian angket yang berupa seperangkat pertanyaan-pertanyaan kepada responden. Data yang diambil merupakan data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Data kualitatif yang didapatkan dari wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa melalui proses tanya jawab untuk mengetahui bagaimana tanggapan mereka terkait multimedia yang dikembangkan serta sebagai data awal analisis.

Validasi media ditentukan oleh rata-rata skor yang didapatkan dari hasil penilaian validator. Adapun kategori nilai angket yang digunakan validator untuk menilai multimedia pembelajaran menggunakan skala likert 1-4.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Validasi Media

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (SS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

Sumber: (Budiastuti & Agustinus, 2018)

Pengkategorian validitas dan praktikalitas dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Rata-Rata Skor} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{jumlah skor pernyataan}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi energi kelas III sekolah dasar. Berikut ini merupakan penjelasan data hasil penelitian dari pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*.

1. Tahap *analyze* (Analisis)

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan suatu dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III SDN 161 Pekanbaru, diketahui bahwa sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka. Semua kelas mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 sudah menerapkan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2024/2025. Pada analisis kurikulum ini didapati capaian pembelajaran yang akan menjadi dasar pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*. Menurut hasil wawancara mengenai media pembelajaran guru menjelaskan pada saat ini terutama untuk kelas III, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi. Sesekali guru hanya sebatas menggunakan video sebagai media pembelajaran dan menggunakan buku bacaan untuk mengamati contoh dari materi yang sedang dipelajari.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran IPAS Fase B

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran Sebelum	Tujuan Pembelajaran Penelitian
1. Siswa mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	1. Mengidentifikasi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.	1. Mengetahui bentuk energi dan sumber energi yang ada di sekitar.
2. Siswa mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).	2. Menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.	2. Mengetahui macam-macam energi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan sumbernya.

b. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi yang diajarkan guru. Hal ini bertujuan untuk menyingkronkan antara materi yang dipilih dengan multimedia pembelajaran yang akan dibuat. Materi yang akan dikembangkan dalam multimedia pembelajaran ini berkaitan dengan materi energi. Materi energi kelas III sekolah dasar merupakan materi pelajaran IPAS pada bab 4 “ Berkenalan dengan Energi”. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan pada pembelajaran materi energi terdapat beberapa penjelasan yang harus menggunakan contoh yang dapat dilihat oleh siswa, seperti pada pembahasan materi energi kimia karena siswa cukup asing dengan istilah kimia. Untuk itu perlu adanya media yang dapat menjadi alat penyampaian materi beserta contoh agar siswa lebih mudah mengerti.

c. Analisis karakter siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III, guru menyatakan memang karakter tiap siswa berbeda dalam proses pembelajaran. Ada siswa yang mudah bosan sehingga mengganggu teman lainnya dan ada yang hanya diam ditempat duduk tanpa adanya interaksi saat pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mampu diterima oleh semua siswa. Guru juga mengatakan bahwa diharapkan dengan adanya media yang dikembangkan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan anak usia kelas rendah sangat mudah bosan dan konsentrasi belajarnya mudah hilang. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas III sekolah dasar, siswa memang menyukai media yang bergambar apalagi menggunakan video. Siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat suka dengan bermain game di *handphone*. Siswa juga menyatakan jika belajar hanya dengan membaca buku mereka mudah mengantuk. Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran siswa memang memerlukan media yang menarik agar siswa mendapat pengalaman belajar yang baru dan tidak hanya terpaku dengan buku.

2. Tahap *design* (Perancangan)

Tahapan kedua yakni tahapan perancangan. Tahapan ini dilakukan dua perancangan yakni perancangan instrumen berupa angket untuk menilai kevalidan dan kepraktisan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* yang telah dikembangkan. Serta perancangan produk yang dimulai dengan menentukan submateri yang akan disajikan dalam multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*. Submateri yang peneliti pilih adalah bentuk energi dan sumber energi. Dalam mendesain media, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dalam mengembangkan media. aplikasi *Canva* digunakan untuk mengeksplor ilustrasi-ilustrasi yang sesuai untuk memvisualisasikan materi agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi tersebut. Peneliti juga memilih karakter animasi yang akan digunakan dalam multimedia. Selanjutnya peneliti merancang *flowchart* atau alur rancangan media untuk mempermudah dalam merumuskan alur multimedia agar lebih terstruktur.

3. Tahap *development* (Pengembangan)

a. Pengembangan produk

Pada tahapan ini rancangan produk yang telah dibuat akan direalisasikan kedalam bentuk nyata menggunakan aplikasi *Canva*.

1) Tampilan awal multimedia berbantuan *Canva* materi energi

Tampilan awal menampilkan *background* pemandangan alam pegunungan dan juga aliran sungai, terdapat pepohonan dan hewan. Di tengah *slide* terdapat judul

multimedia “energi” dan di bawahnya terdapat keterangan kelas dan juga kurikulum. Tombol “mulai” berwarna merah mengarahkan siswa ke *slide* selanjutnya.



Gambar 1. Tampilan Awal

2) Petunjuk Penggunaan

Pada *slide* ini terdapat tombol-tombol yang telah dilengkapi fitur *hyperlink* untuk digunakan disetiap *slide*. Terdapat tombol silang untuk mengakhiri presentasi, tombol rumah untuk kembali ke halaman utama, tombol kiri untuk kembali ke *slide* semula, dan tombol kanan untuk lanjut ke *slide* selanjutnya.



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan

3) Halaman Menu

Pada halaman ini terdapat beberapa submenu yang telah diberikan *hyperlink* sehingga terhubung dengan setiap slide materi yang telah disajikan. Pengguna dapat bebas memilih submenu antara lain profil pengguna, capaian pembelajaran, materi, latihan, dan kuis.



Gambar 3. Halaman Menu

4) Profil Penulis

Pengguna dapat mengklik submenu profil penulis yang berisikan informasi tentang penulis.



Gambar 4. Profil Penulis

5) Capaian Pembelajaran

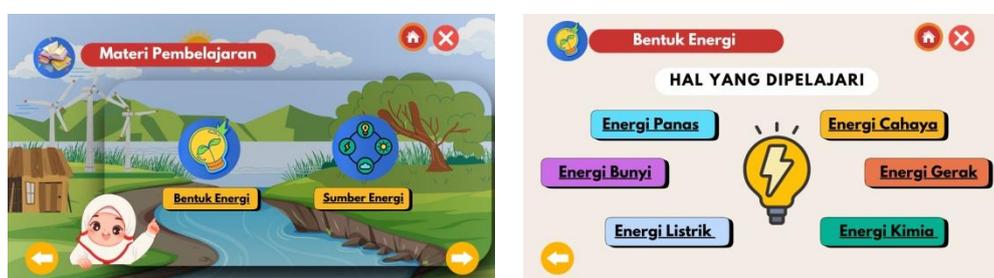
Pada submenu capaian pembelajaran terdapat capaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama proses pembelajaran.



Gambar 5. Capaian Pembelajaran

6) Materi

Pada submenu materi tampilan awal terdapat pilihan materi yakni bentuk energi dan sumber energi. Pada tiap pilihan materi terdapat pertanyaan pemantik, isi materi, dan video contoh.

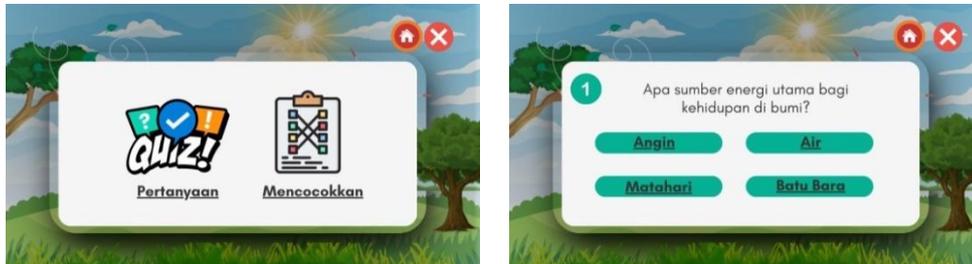


Gambar 6. Tampilan Materi

Tampilan materi dirancang agar pengguna tidak diharuskan untuk mengikuti urutan tertentu dalam pembelajaran. Serta adanya fleksibilitas kepada pengguna dalam menentukan materi yang ingin dipelajari terlebih dahulu. Beberapa materi juga disajikan dalam bentuk pertanyaan agar pemaparan materi lebih beragam.

7) Kuis

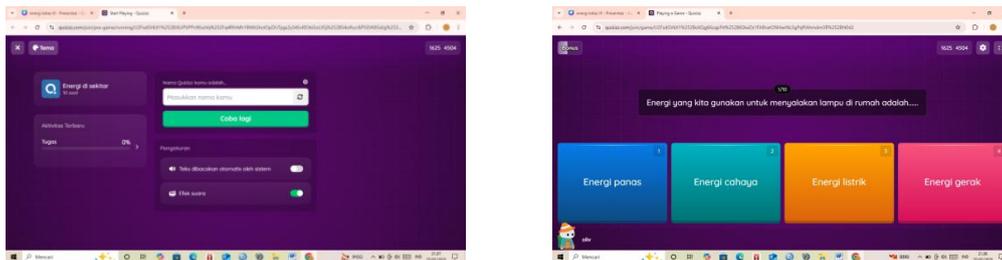
Submenu kuis menyajikan dua pilihan tampilan, yakni pertanyaan dan mencocokkan gambar.



Gambar 7. Tampilan Kuis

8) Latihan

Submenu latihan memuat soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah ditampilkan pada multimedia. Submenu latihan terhubung langsung dengan *Quizizz* menggunakan fitur *hyperlink* yang telah dipasang.



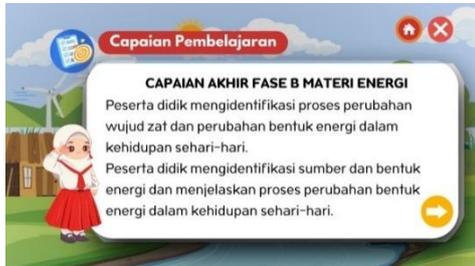
Gambar 8. Tampilan Latihan

b. Validasi produk

Validasi produk merupakan proses penentuan kevalidan produk yang telah dilakukan oleh para ahli. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi energi sebelum memasuki tahap implementasi. Pada tahap validasi ini dilakukan oleh 3 orang validator yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Berikut merupakan hasil revisi validasi dari penilaian validator.

Sebelum Revisi

Sesudah Revisi



Pada capaian pembelajaran belum jelas bagian mana yang akan digunakan sebagai landasan tujuan pembelajaran.



Pemberian tulisan tebal pada bagian capaian pembelajaran yang akan digunakan.



Pada bagian awal multimedia hanya terdapat judul dan tombol mulai.



Pemberian keterangan kelas dan juga kurikulum untuk memperjelas identitas multimedia.



Semua penggunaan tanda baca (:) diberikan spasi.



Direvisi menjadi tidak menggunakan spasi setelah penggunaan tanda baca (:).



Seluruh slide penggunaan tanda baca titik (.) disetiap akhir kalimat.



Direvisi menjadi setiap akhir kalimat diakhiri dengan tanda baca titik (.)

Sebelum Revisi



Kalimat penjelasan materi terlalu baku seperti penjelasan buku.

Sesudah Revisi



Penggunaan kalimat yang lebih sederhana dan mudah dipahami siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Validasi	Skor	Kategori
1.	Media	92,5%	Sangat Valid
2.	Materi	84,37%	Sangat Valid
3.	Bahasa	89,28%	Sangat Valid
	Rata-rata	88,71%	Sangat Valid

Hasil yang diperoleh dari uji validitas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata 88,71% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dapat digunakan untuk dilakukan uji coba kepada siswa dan guru untuk melihat kepraktisan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*.

c. Uji coba terbatas

Pada tahap ini, multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* yang telah dinyatakan valid akan diuji coba kepada 5 orang siswa kelas III SDN 161 Pekanbaru. Uji coba dilaksanakan dengan mengenalkan kepada siswa tentang multimedia yang telah peneliti kembangkan. Selanjutnya siswa akan mendengarkan penjelasan mengenai cara penggunaan multimedia berbantuan *Canva*. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat tanggapan siswa terhadap multimedia yang telah dikembangkan. Adapun respon siswa terhadap multimedia ini menyatakan “sangat senang belajar menggunakan media ini, karena ada gamenya”. Respon siswa lainnya “seru sekali buk menggunakan ini, banyak gambar dan ada videonya juga”. “belum pernah belajar menggunakan media seperti ini sebelumnya”. “mau belajar menggunakan media seperti ini lagi”. Pada saat proses uji coba memang ada beberapa kendala seperti adanya *loading* saat tampilan video namun tidak begitu terganggu karena tidak membutuhkan waktu yang lama. Pada saat siswa mencoba multimedia tersebut, peneliti mengamati ada siswa yang kesulitan dalam kembali pada menu materi pada saat menjawab pertanyaan kuis, karena pada menu kuis tidak adanya pilihan nomor soal sehingga siswa tidak bisa membaca ulang materi serta kembali kesoal yang sebelumnya mereka jawab di pertanyaan kuis. Hal inilah yang akan menjadi perbaikan peneliti sebelum melakukan uji coba luas dengan jumlah siswa yang lebih banyak. Dan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* dapat digunakan dalam uji yang lebih luas dengan beberapa tambahan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* yang telah divalidasi oleh validator ahli selanjutnya akan diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS materi energi di kelas III. Tahapan ini dilakukan melalui uji coba siswa dan juga guru.

a. Uji coba luas

Uji coba luas dilakukan setelah tahapan uji coba terbatas dilaksanakan. Uji coba luas ini dilakukan dengan melibatkan 15 orang siswa kelas III SDN 161 Pekanbaru. Dalam pelaksanaannya, uji coba ini bertujuan untuk melihat lebih kepraktisan media dalam skala siswa yang lebih besar. Kegiatan ini dilakukan dengan siswa menyimak penjelasan materi energi pada multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* yang ditampilkan di depan kelas.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Siswa Luas

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan	87,9%	Sangat Praktis
2.	Tampilan Media	87,2%	Sangat Praktis
3.	Manfaat Media	89,4%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		88,16%	Sangat Praktis

b. Uji coba guru

Uji coba guru merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap kepraktisan dan kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* yang telah dikembangkan. Dalam pelaksanaannya, uji coba ini dilakukan dengan memberikan multimedia kepada guru wali kelas III SDN 161 Pekanbaru untuk dinilai dengan angket respon guru.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Guru

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Penggunaan	93,75%	Sangat Praktis
2.	Isi	100%	Sangat Praktis
3.	Penyajian Multimedia	93,75%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		95,83%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil uji coba multimedia terhadap guru wali kelas III, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* materi energi kelas III sekolah dasar “sangat praktis” dengan nilai rata-rata 95,83% dapat digunakan pada proses pembelajaran. Tampilan multimedia yang menarik dan penyajian materi energi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi energi dengan cara yang berbeda dari biasanya. Selanjutnya pada kegiatan wawancara, multimedia berbantuan *Canva* mendapat respon positif. Beliau menyatakan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* sesuai dengan materi yang diajarkan pada kelas III kurikulum merdeka. Materi yang disampaikan juga telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada. “dilihat dari antusias siswa dalam belajar, multimedia ini memang dapat meningkatkan semangat siswa dan juga dapat menambah pengetahuan siswa”.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* ini, peneliti melakukan evaluasi diakhir setiap tahapan untuk meninjau kembali proses pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menciptakan multimedia yang sesuai dan layak digunakan untuk siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Pengembangan multimedia dilakukan pada materi energi kelas III sekolah dasar. Produk multimedia dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Pemilihan aplikasi *Canva* dikarenakan aplikasi ini menyediakan berbagai macam animasi, ilustrasi dan *template* yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). *Canva* memang sangat mudah untuk digunakan dalam membuat konten-konten pembelajaran, penggunaannya yang sederhana dan mudah dimengerti sangat mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi (Sholeh dkk., 2020).

Multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi energi ini memiliki bentuk akhir berupa *slide* presentasi interaktif yang didalamnya terdapat dua sub materi energi yang dapat diakses menggunakan link web. Multimedia yang dapat diakses menggunakan link web ini dapat digunakan baik dengan laptop maupun *handphone* sehingga produk yang telah dikembangkan ini memiliki ketahanan dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Hal ini sesuai dengan salah satu kriteria pemilihan media pembelajaran yakni daya tahan yakni media dapat digunakan untuk waktu yang relatif lama (Miftah & Rokhman, 2022).

Dalam pembuatan multimedia ini, selain menggunakan aplikasi *Canva* juga menggunakan beberapa aplikasi tambahan. Hal ini dilakukan karena masih adanya keterbatasan pada *Canva* dalam menunjang pembuatan media pembelajaran. Aplikasi *Wordwall* digunakan karena pada *Canva* belum memiliki fitur *drag and drop*. Serta penggunaan *Quizizz* dilakukan karena *Canva* belum memiliki fitur untuk menampilkan skor jumlah benar dalam menjawab pertanyaan. Aplikasi-aplikasi tersebut disambungkan dengan multimedia yang telah dibuat menggunakan fitur *hyperlink*. Penambahan beberapa aplikasi tersebut dilakukan karena siswa memiliki ketertarikan pada game, dan dengan pembelajaran menggunakan game ini dapat menambah semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurfazri & Nuraida, 2020) bahwa siswa memiliki ketertarikan dengan pembelajaran yang berbentuk permainan karena adanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penambahan game berupa pertanyaan soal dan kuis interaktif merupakan salah satu pembeda dan keunggulan multimedia berbantuan *Canva* yang peneliti kembangkan dengan multimedia berbantuan *Canva* yang telah ada sebelumnya. Selain itu juga terdapat konten materi yang dilengkapi dengan teks sederhana, penambahan audio, dan pemaparan visual seperti gambar animasi, dan video yang dilengkapi dengan contoh penerapan materi di kehidupan sehari-hari yang menarik dan beragam warna. Penelitian sebelumnya yang dilakukan (Heraya & Husnaya, 2024) pada multimedia berbantuan *Canva* yang mereka kembangkan hanya terdapat konten materi, video pembelajaran, dan soal-soal saja.]

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Aplikasi *Canva* sebagai mendesain multimedia dan menyambungkan fitur *hyperlink* untuk mengaktifkan tombol-tombol yang telah dibuat. Selain itu aplikasi *Canva* juga berguna dalam mempublikasikan multimedia menjadi situs web *Canva* untuk nantinya dapat diakses dengan *link* web baik melalui ponsel maupun laptop. Tambahan aplikasi digunakan seperti *Wordwall* dan juga *Quizizz* karena adanya keterbatasan fitur pada aplikasi *Canva*. Multimedia memenuhi kriteria “sangat

valid” dengan total nilai 88,71% yang dinilai dari aspek media, materi, dan bahasa. Tahapan *Implementation* multimedia dilakukan uji coba kepada siswa memperoleh skor 87,26% dan guru memperoleh 95,83% dengan kategori “sangat praktis”. Tahapan *Evaluation* dilakukan disetiap akhir tahapan untuk memperbaiki multimedia sesuai dengan masukan dan saran. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* materi energi kelas III sekolah dasar valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran IPAS dan sebagai variasi media pembelajaran IPAS.

Rekomendasi

Dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* materi energi kelas III sekolah dasar ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam menggunakan variasi media pembelajaran di kelas. Multimedia yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar untuk menunjang proses belajar siswa. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan multimedia berbantuan *Canva* dengan materi dan juga kelas yang berbeda. |

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Arifah, E. N., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Pgri 2 Singosari. *CEJou*, 4(2).
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Batubara, H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Fatawa Publishing*.
- Budiastuti, D., & Agustinus, B. (2018). Validitas dan Reliabilitas Penelitian. In *Mitra wacana Media*. Mitra Wacana Media.
- Heraya, A. H., & Husnaya, S. Z. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPA Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas 4 SD Tegaldowo. 07(01), 4148–4157.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Laia, I. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Susua. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(2), 283–296. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Nurfazri, A., & Nuraida, I. (2020). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 40, 52–60.

- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 88–91. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. 10(2), 104–115.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Wahyudin, H., & Permatasari, N. R. R. (2020). Pancasakti Science Education Journal. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(9), 4–11.
- Winatha, Suharsono, & Agustini. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v8i1.2238> |