



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya di Kelas 5

Putri Namira¹, Ahmad Calam²

¹STKIP Amal Bakti, ²STMIK Triguna Dharma, Indonesia

Corresponding E-mail: putrinamira03@gmail.com

Article Info

Article history:

Received August 02, 2025

Revised August 10, 2025

Accepted August 12, 2025

Keywords:

Development Of Learning Media, Creative Thinking Skills, System Solar.

ABSTRACT

In the digital era, technology makes human life easier, including for students and university students. Many students use smartphones for social media like Instagram, WhatsApp, as well as for gaming, which often distracts them from their studies. This research is a development study (R&D) aimed at creating new products or improving existing ones. The development process includes analysis, design, creation, and evaluation to ensure that the product is effective and consistent. The development model used is ADDIE, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The learning media developed using the Canva application aims to enhance students' creative thinking skills. This media has been validated with excellent results: the subject matter expert gave a score of 90.91%, the instructional design expert 100%, and the language teacher 83.33%. With these results, the Canva learning media is considered valid and suitable for use. The effectiveness of this media was measured through pretests and posttests on 15 students. The average pretest score was 66.67, and the posttest score was 79.33, with an n-gain of 0.38, indicating a moderate category. The learning indicator achievement was 12.63%. One student showed maximum improvement with an n-gain of 1.00, showing that many students agree with the use of Canva-based media for teaching the solar system material.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received August 02, 2025

Revised August 10, 2025

Accepted August 12, 2025

Keywords:

Pengembangan Media Pembelajaran, Kemampuan Berpikir Kreatif, Sistem Tata Surya.

ABSTRAK

Di era digital, teknologi mempermudah kehidupan manusia, termasuk pelajar dan mahasiswa. Banyak pelajar yang menggunakan smartphone untuk media sosial seperti Instagram, WhatsApp, serta bermain game, yang sering mengganggu konsentrasi mereka saat belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Proses pengembangan meliputi analisis, desain, pembuatan, dan evaluasi untuk memastikan produk tersebut efektif dan konsisten. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Canva bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media ini telah divalidasi dengan hasil yang sangat baik: ahli materi memberikan persentase 90,91%, ahli desain pembelajaran 100%, dan guru bahasa 83,33%. Dengan hasil ini, media pembelajaran Canva dianggap valid dan layak digunakan. Keefektifan media ini diukur melalui pretest dan posttest pada 15 siswa. Rata-rata nilai pretest 66,67 dan posttest 79,33, dengan n-gain sebesar 0,38 yang menunjukkan kategori sedang. Indikator pembelajaran tercapai 12,63%. Satu siswa menunjukkan peningkatan maksimal dengan n-gain 1,00, menunjukkan bahwa banyak siswa



setuju dengan penggunaan media Canva untuk pembelajaran sistem tata surya.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

**Corresponding Author:**

Putri Namira

STKIP Amal Bakti

E-mail: putrinamira03@gmail.com**Pendahuluan**

Di era digital ini, manusia semakin dimudahkan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak signifikan pada semua lapisan masyarakat, termasuk pelajar dan mahasiswa. Seiring meningkatnya teknologi terutama dikalangan pelajar yang sering menggunakannya untuk media sosial seperti instagram, whatsapp dan facebook, serta untuk bermain, hal ini menyebabkan terganggunya konsentrasi mereka dalam belajar (Benedeto, Wiga Pratama 2023).

Salah satu langkah untuk memajukan sektor pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses penyampaian pesan atau materi pelajaran secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan edukatif. Untuk menyampaikan isi materi, diperlukan alat yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa yang memenuhi syarat praktis dan efektif (Kartini, Ketut Sepdyana, & Putra, I Nyoman Tri Anindia. 2020).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Lebih lanjut, fungsi media adalah untuk mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam proses belajar, menjelaskan informasi dengan lebih jelas, menawarkan variasi dalam metode pembelajaran, serta membantu siswa dalam memahami struktur materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas tetap menarik dan bervariasi. Media pembelajaran mencakup berbagai elemen yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar, menarik perhatian serta minat peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi secara visual, dan merangsang kreativitas serta imajinasi mereka. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang diterapkan didasarkan pada penggunaan aplikasi Canva (Hajar, Oktaviani dkk, 2023).

Melalui teknologi yang ada, seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal di era digital seperti sekarang ini, salah satunya dengan menggunakan Canva. Canva disukai oleh para guru karena menyediakan beragam template, gambar, video, serta audio yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran secara interaktif. Canva merupakan salah satu aplikasi dan situs web yang paling terkenal di dunia desain grafis. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis asalkan terkoneksi dengan internet dan menggunakan browser berbasis Chrome, Firefox, serta Microsoft Edge. Selain itu, bagi mereka yang kesulitan mengakses lewat komputer, aplikasinya dapat diunduh di Google Play atau App Store untuk digunakan di smartphone. Melalui aplikasi ini, para guru dapat dengan mudah mengakses video pembelajaran, PPT, poster, dan media pembelajaran lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta preferensi mereka. Aplikasi ini sangat bermanfaat baik bagi guru dan siswa.

Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat berbagai konten visual, seperti grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lainnya. Canva didirikan di Sydney, Australia, pada 1 Januari 2012 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Camron



Adams. Aplikasi ini dapat diakses melalui: <https://www.canva.com/>. Canva menyediakan berbagai template yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Platform ini dapat digunakan secara gratis, namun juga menawarkan opsi langganan berbayar seperti Canva Pro dan Canva untuk Perusahaan yang memberikan fitur tambahan. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam merancang materi ajar, serta meningkatkan efektivitas dalam penyampaian materi. Media yang dihasilkan menggunakan Canva juga mendukung siswa dalam memahami pelajaran, karena mampu menyajikan berbagai elemen seperti teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lainnya sesuai dengan kebutuhan. Hal ini membuat siswa lebih terfokus pada pembelajaran berkat desain yang menarik (Maharani, Meri dan Hanesman, 2022).

Menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif, serta membantu penyajian materi yang lebih jelas dan menarik. Media ini dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi dan mengulanginya di rumah, yang pada akhirnya dapat memotivasi siswa dan mengasah kreativitas mereka. Meskipun demikian, pembelajaran yang berbasis aplikasi Canva juga memiliki tantangan, seperti masalah dengan kualitas jaringan internet, keterbatasan alat yang tersedia, dan kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi berbasis online.

Canva adalah salah satu situs web yang menawarkan berbagai jenis konten seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, diagram, spanduk, penanda buku, dan banyak lagi. Situs web ini menyediakan template yang unik dan menarik. Ada juga berbagai jenis presentasi seperti kreatif, edukatif, bisnis, teknologi, dll. Sehubungan dengan pendidikan, Canva dapat digunakan sebagai media presentasi untuk menyampaikan topik pelajaran. Pelajaran dapat disertai dengan gambar dan video, urutan animasi yang tidak terduga, dan bahkan kuis singkat yang dirancang agar menarik secara visual dan menghibur bagi para pelajar, membantu dalam memahami pelajaran. Salah satu keuntungan terbesar dari Canva adalah beragam template dan desain menarik yang tersedia untuk mendorong kreativitas baik bagi guru maupun pelajar dalam pengembangan bahan ajar. Aplikasi ini memiliki banyak fitur dan dapat diakses melalui laptop serta perangkat genggam. Ini membuatnya sangat mudah digunakan dalam berbagai situasi (Zulfi Hafizah, 2023).

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran membantu guru untuk merancang dan menyampaikan materi dengan lebih efisien, sehingga dapat menghemat waktu yang dibutuhkan dalam proses pengajaran. Selain itu, media ini dilengkapi dengan berbagai alat, seperti teks dan video animasi, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga dapat menarik minat siswa terhadap pelajaran karena tampilannya yang lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan prinsip peningkatan mutu pendidikan, yang menekankan pada pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan efisien, serta mempertimbangkan berbagai keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, maka diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi Canva untuk mengoptimalkan penerapan dalam proses pembelajaran (Zulfi Hafizah, 2023).

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran lebih efektif ketika media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa. Juga lebih baik jika mereka dapat mengoperasikannya secara mandiri. Selain itu, anak-anak umumnya lebih tertarik pada pembelajaran yang disajikan dalam bentuk komputer atau ponsel android. Dengan ini, diharapkan siswa akan memahami konsep yang diajarkan dan dapat menyelesaikan masalah matematika yang diberikan kepada mereka. Diharapkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran akan memiliki efek yang bermanfaat, seperti menghadirkan variasi baru yang menyenangkan pada media yang digunakan untuk mengajar, sambil juga memakan waktu singkat untuk merancanginya, memungkinkan guru untuk mengasah keterampilan dan profesionalismenya. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Canva sangat menguntungkan bagi para guru karena memungkinkan pembuatan desain menarik, sehingga menghemat waktu, dan mudah digunakan.

Berpikir kreatif mengharuskan anak untuk memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah, memberikan berbagai solusi, menguasai konsep-konsep yang ada dalam suatu masalah, serta mengemukakan ide atau gagasan terkait suatu topik. Oleh karena itu, berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013, dan memiliki peran penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar biasanya dipengaruhi oleh seberapa baik pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran yang diajarkan serta sejauh mana kemampuan mereka dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran berlangsung. Berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau solusi terhadap suatu masalah.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kapasitas siswa untuk memahami masalah dan menghasilkan solusi menggunakan berbagai pendekatan atau strategi yang berbeda (divergen). Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa berarti menaikkan skor mereka di area pemahaman masalah, kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas solusi yang ditawarkan. Jika siswa dapat menjelaskan apa yang telah dipahami dan apa yang perlu diklarifikasi, mereka akan dapat memahami masalah tersebut. Siswa dianggap memiliki kelancaran jika mereka mampu memberikan berbagai jawaban yang jelas dan masuk akal. Siswa dikatakan memiliki fleksibilitas jika mereka dapat memecahkan masalah dengan dua atau lebih cara yang berbeda tetapi sama efektifnya. Ketika seorang siswa mampu memberikan perspektif yang berbeda dari apa yang sudah diketahui atau apa yang biasanya dipahami siswa lain, mereka memiliki keunggulan dalam pemecahan masalah (Choifah et al., 2022).

Kemampuan berkreasi merupakan proses pembentukan ide yang melibatkan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian. Sebaliknya, berpikir kreatif mengacu pada pendekatan baru dalam memecahkan masalah yang melibatkan tiga aspek utama, yaitu kefasihan (kelancaran), keluwesan (fleksibilitas), keaslian (orisinalitas), dan keterincian (elaborasi). Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk memanfaatkan seluruh potensi berpikirnya dalam mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk menggunakan seluruh kemampuan berpikirnya dalam mencari solusi untuk masalah yang dihadapi. Meskipun terkadang banyaknya pilihan yang tersedia dapat membuat siswa bingung dan menyulitkan proses menuju solusi akhir, memiliki berbagai opsi justru akan membantu siswa mencapai tujuan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya memiliki sedikit cara untuk menyelesaikan masalah.

Berpikir kreatif adalah kegiatan dan pola pikir yang dikembangkan melalui pengamatan terhadap intuisi, merangsang imajinasi, dan menghasilkan kemungkinan-kemungkinan baru. Ini melibatkan penciptaan sudut pandang yang menarik serta memunculkan ide-ide yang tak terduga. Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang menghasilkan berbagai alternatif solusi. Dalam konteks pemecahan masalah, berpikir kreatif dapat menghasilkan berbagai ide yang berguna untuk mencari jalan keluar dari suatu permasalahan. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva menawarkan banyak keuntungan seperti meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, mempermudah penyampaian materi, dan meningkatkan efisiensi dalam penyusunan materi. Namun, ada juga tantangan seperti ketergantungan pada teknologi, keterbatasan dalam kemampuan desain, masalah kualitas dan konsistensi konten, serta waktu dan upaya ekstra yang diperlukan untuk pembelajaran awal dan persiapan materi. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, dampak negatif ini dapat diminimalisir dan potensi positif dari penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan pengembangan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 050725 Tanjung Pura. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara



teoretis maupun praktis. Secara teoretis, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi sistem tata surya diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan dan kreativitas, baik bagi peneliti maupun pembaca. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik karena memudahkan mereka mempelajari materi pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang menarik dan interaktif; bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif pilihan media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran; serta bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi.

Metode Penelitian

Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian penulis mengambil lokasi di SDN 050725 yang beralamat di Jl. Medan B. Aceh, Pekan Tanjung pura, Kec. Tanjung pura, Kabupaten Langkat, Sumatera utara 20853. Penelitian ini akan di laksanakan pada bulan Mei s/d Juli tahun pelajaran 2024/2025. Adapun alasan penulis memilih lokasi penelitian disekolah tersebut adalah dikarenakan terdapat permasalahan yang mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif yang rendah dan belum pernah dilakukannya penelitian judul yang sama di sekolah tersebut.

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D), yang merupakan pendekatan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui prosedur yang sistematis, mulai dari tahap perancangan, pembuatan, hingga evaluasi untuk memastikan konsistensi dan efektivitasnya (Siregar, 2021: 22). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). ADDIE adalah singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, dan Evaluation yang dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations. Menurut langkahlangkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Konsep ini serupa dengan paradigma yang dikembangkan sebelumnya untuk mengembangkan sistem berbasis data. Aktivitas di setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai metode pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pengajaran, media, dan materi ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) untuk mengevaluasi sistem pendidikan.

Tahap Analys

Proses analisis diperlukan untuk menilai sejauh mana kelayakan dan persyaratan yang dibutuhkan dalam pengembangan media, bahan ajar, model, atau metode yang telah diterapkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, proses analisis yang dilakukan meliputi analisis terhadap situasi dan kondisi sekolah, analisis materi pelajaran, serta analisis karakteristik siswa.

Tahap Perancangan

Tahap desain/merancang adalah kegiatan merancang instruksional media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva, merancang secara rinci. Storyboard dalam hal ini meliputi template slide materi, dan beberapa contoh soal serta penyelesaian yang akan disajikan. Langkah-langkah perancangan media Canva adalah sebagai berikut (Pelangi, 2020: 92):



1. Unduh aplikasi Canva melalui Play Store atau App Store (untuk ponsel), sementara untuk laptop, Anda cukup mengunjungi situs <https://www.canva.com> tanpa perlu mengunduh aplikasinya.
2. Membuat akun Canva. Setelah aplikasi Canva terpasang di ponsel atau situsnya dibuka di laptop, buka aplikasi Canva dan Anda akan diberi pilihan untuk mendaftar menggunakan Facebook, Google, atau email. Pilih salah satu metode pendaftaran dan ikuti petunjuk yang muncul.
3. Membuat desain media menggunakan Canva. Canva menyediakan berbagai desain dan template yang menarik, yang dapat diubah sesuka hati oleh siswa dan guru, baik pada teks maupun gambar. Menyimpan hasil desain yang telah dibuat. Setelah selesai membuat desain, langkah terakhir adalah menyimpannya. Desain biasanya akan tersimpan secara otomatis di situs tersebut, namun jika ingin menyimpan ke perangkat, klik tombol "Share", lalu pilih jenis file desain yang ingin disimpan. Desain yang telah dibuat akan mulai diunduh dan disimpan ke dalam perangkat.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Desain dan storyboard yang telah disiapkan sebelumnya akan dikembangkan dan diwujudkan menggunakan Canva. Selanjutnya, media yang telah dibuat akan dievaluasi oleh dosen ahli media dan materi yang berasal dari STKIP AMAL BAKTI. Hasil penilaian dari para ahli ini akan menjadi masukan untuk memperbaiki media, sehingga media yang dihasilkan dapat diuji coba pada subjek penelitian, baik dari segi tampilan maupun materi yang disajikan. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket evaluasi untuk media pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket evaluasi oleh ahli media dan ahli materi akan dihitung nilai rata-ratanya, yang kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan. Hasil angket evaluasi ahli media dan ahli materi akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Total skor yang diperoleh

N = Skor maksimal yang diharapkan (Arikunto dalam Novianita, 2021)

Hasil dari perhitungan tersebut akan dikelompokkan dalam kriteria kualitatif yang disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

75% < P ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat layak digunakan
50% < P ≤ 75%	Valid	Layak digunakan
25% < P ≤ 50%	Kurang Valid	Kurang layak digunakan



$0\% \leq P \leq 25\%$ Tidak Valid Tidak layak digunakan

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini bertujuan untuk mengujicoba atau mengimplementasikan media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan pada tahap evaluasi dan mengaplikasikan pembelajaran dengan guru dan siswa serta mengamati sikap maupun tanggapan mereka terhadap media dengan menggunakan angket respon guru dan siswa. Setiap uji coba juga disertai dengan tes di awal dan akhir untuk mengukur kemampuan serta keterampilan siswa dalam memecahkan kemampuan berpikir kreatif, yang dilakukan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis tanggapan yang diberikan oleh guru dan siswa terkait media pembelajaran yang digunakan. Hasil evaluasi tersebut kemudian dijadikan sebagai kriteria untuk menguji keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan, melalui pengolahan data dari uji coba angket respons guru dan siswa. Aspek yang akan dinilai dari respons guru adalah efisiensi dan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran, akan digunakan perhitungan normalitas gain. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif siswa akan dinilai dengan mengolah data dari tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir siswa menggunakan rumus gain yang ternormalisasi.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

G: gain yang dinormalisasi (N-gain)

Kriteria gain yang dinormalisasi (g) diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva telah memenuhi kriteria valid dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konteks pembelajaran interaktif pada materi sistem tata surya dikembangkan untuk digunakan oleh peserta didik kelas 5 Tanjungpura guna untuk memperlancar proses pembelajaran. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, dan merupakan model penelitian dan pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini.



1. Proses Pengembangan Aplikasi Canva

Adapun hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada sistem tata surya sebagai berikut:

- a. **Tahap Analisis (*Analys*)**, Tahap analisis merupakan langkah paling awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap ini adalah pengumpulan informasi mengenai permasalahan yang ada didalam sekolah dan untuk melihat karakteristik peserta didik. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada dosen validator dan memberikan angket kepada 15 peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui masalah yang terdapat pada pengembangan media tersebut khususnya pada materi sistem tata surya, agar bisa menentukan kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan dalam pengembangan media pada sistem tata surya sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 3. Data Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Canva

No	Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi Jawaban			
			Siswa	Persentase	Guru	Persentase
1	Apakah kamu mengenal media pembelajaran berbasis aplikasi canva?	Ya	0	0%	4	40%
		Tidak	15	100%	6	60%
2	Apakah proses pembelajaran selama ini menggunakan media berbasis canva?	Ya	0	0%	0	0%
		Tidak	15	100%	10	100%
3	Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran berbasis canva untuk membantu proses pemahaman pada pembelajaran?	Ya	15	100%	10	100%
		Tidak	0	0%	0	0%
4	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva dalam pembelajaran dapat memotivasi semangat belajar?	Ya	15	100%	10	100%
		Tidak	0	0%	0	0%

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang disebarkan kepada siswa dan guru diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Seluruh siswa (100%) menyatakan tidak mengenal membutuhkan media pembelajaran berbasis canva dan sebagian besar guru berpendapat demikian dengan persentase 60%.
- 2) Seluruh siswa dan guru (100%) menyatakan selama ini tidak menggunakan media pembelajaran berbasis canva dalam proses pembelajaran.
- 3) Seluruh siswa dan guru (100%) sangat membutuhkan membutuhkan media pembelajaran berbasis canva dalam membantu proses pembelajaran.
- 4) Seluruh siswa dan guru (100%) menyatakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva sangat memotivasi siswa untuk belajar.



- b. Tahap Perancangan (*Desain*)**, Desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan. Tahapan ini dilaksanakan untuk merancang produk yang berdasarkan hasil tahap analisis. Tahap desain media pembelajaran poster interaktif menggunakan aplikasi canva. Dalam perancangan isi media pembelajaran poster interaktif menggunakan aplikasi canva. terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:
 - a) Mempersiapkan materi pada media interaktif yang akan dibuat dan dikembangkan yaitu sistem tata surya dari berbagai referensi dan sumber.
 - b) Menyusun materi pembelajaran mengenai sistem tata surya.
 - c) Mempersiapkan media untuk dimasukkan dalam canva.
 - d) Merancang tampilan tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran pada media interaktif.
 - e) Merancang tampilan materi sistem tata surya.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)**, Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva. Setelah media pembelajaran dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas media interaktif tersebut. Proses validasi ini dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh validator setelah mereka meninjau poster interaktif yang telah dikembangkan. Selain itu, validator memberikan masukan dan saran terkait perbaikan serta penyempurnaan yang perlu dilakukan pada media interaktif tersebut. Validator yang terlibat adalah dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Amal Bakti sebagai validator ahli materi dan ahli media sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.
- d. Tahap Implementasi (*Implementaion*)**, Implementasi adalah tahap penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, produk yang sudah direvisi dan dinyatakan layak secara teoritis diuji coba untuk mengumpulkan data terkait respon kepraktisan dari 15 peserta didik dan 1 orang guru pelajaran kelas terhadap media pembelajaran media interaktif yang dikembangkan. Penilaian respon media tersebut dilakukan dengan cara mengisi angket praktikalitas setelah menggunakan poster interaktif yang dikembangkan.
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**, Evaluasi yang dilakukan meliputi pemberian soal sebanyak 10 butir soal yang terdapat pada sistem tata surya dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 5 SDN 050725 Tanjung Pura.

2. Hasil Pengembangan

Hasil Uji Validasi

Media yang telah selesai dibuat dalam penelitian ini selanjutnya divalidasi oleh 3 orang ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan praktisi. Validasi ini bertujuan untuk melakukan penilaian serta menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi sistem tata surya sebelum produk digunakan oleh siswa. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi dan lembar praktisi dengan menggunakan skala likert 4 jawaban. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat validitas kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran.

- a) **Ahli Materi**, Validasi materi dilakukan oleh satu orang dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Amal Bakti Bapak Ilham Nazaruddin, M.Pd. Hasil lembar validasi ahli materi dapat dilihat secara keseluruhan pada tabel dibawah ini:



Tabel 4. Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Canva Oleh Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Aspek kelayakan isi					
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP			√	
2.	Kesesuaian materi dengan indikator				√
Aspek Materi					
3.	Materi disusun secara sistematis dan logis			√	
4.	Materi mencakup seluruh aspek penting dari topik yang di bahas				√
5.	Materi mencerminkan perkembangan ilmu pengetahuan baru				√
6.	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari			√	
Aspek Keterbacaan dan Kekomunikatifan					
7.	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				√
8.	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik				√
9.	Bahasa yang digunakan setengah formal (bahasa sehari-hari)				√
Dampak					
10.	Media canva interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik				√
Kemanfaatan					
11.	Media canva interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan				√
	Aspek Penilaian	1	2	3	4
		SK	K	B	SB
	Tingkat Pencapaian Skor	90,91			
	Kategori	Sangat Baik			

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel diatas, memperoleh persentase sebesar 90,91 yang memiliki predikat sangat valid dengan komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu “media pembelajaran sangat penting pada proses belajar mengajar dan disusun secara baik”. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis aplikasi canva dari segi materi sudah layak dan dapat digunakan.

- b) **Ahli Media**, Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang dosen Prodi Pendidikan Komputer STKIP Amal Bakti Ibu Nadia Nadawina, M.Pd.T. Hasil lembar validasi ahli media dapat dilihat secara keseluruhan pada tabel dibawah ini:



Tabel 5. Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Canva Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan (Layout)					
1.	Tata letak menarik, estetik dan sesuai dengan karakteristik siswa				√
2.	Navigasi mudah digunakan, interaktif dan intuitif				√
3.	Gambar dan tulisan pada media canva yang ditampilkan jelas				√
4.	Gambar, ikon dan animasi jelas dan mendukung pemahaman konsep				√
5.	Perpaduan warna pada tampilan canva interaktif sesuai				√
Tulisan					
6.	Konsistensi warna, font, ikon dan elemen visual lainnya				√
7.	Huruf yang jelas dan mudah dibaca				√
8.	Bahasa komunikatif mudah dipahami, dan sesuai Tingkat perkembangan				√
Kemudahan Teknis					
9.	Media mudah digunakan				√
10.	Program media sederhana dalam pengoperasiannya				√
12.	Media yang dikembangkan dengan spesifikasi dapat dijangkau oleh sekolah				√
13.	Media menstimulus siswa untuk berpikir kreatif divergen, fleksibel dan menghasilkan ide-ide orisinal				√
Aspek Fungsi Keseluruhan					
14.	Dengan menampilkan gambar yang menarik, media dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan				√
	Aspek	SK	K	B	SB
	Tingkat Pencapaian Skor	100			
	Kategori	Sangat Baik			

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada tabel diatas, memperoleh nilai rata-rata sebesar 100% yang memiliki predikat valid. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis aplikasi canva dari segi materi sudah layak dan dapat digunakan. Dengan saran dari validator yaitu untuk warna tulisan ada beberapa yang perlu di sesuaikan dengan background, tulisan jangan terlalu besar, perbaiki sedikit jangan terlalu kepinggir, untuk foto dan video gunakan frame biar professional.

- c) **Ahli Bahasa**, Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang Guru di SDN 050725 Tanjung Pura Ibu Dewi Pratiwi S.Pd. M.Pd. Hasil lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat secara keseluruhan pada tabel dibawah ini:



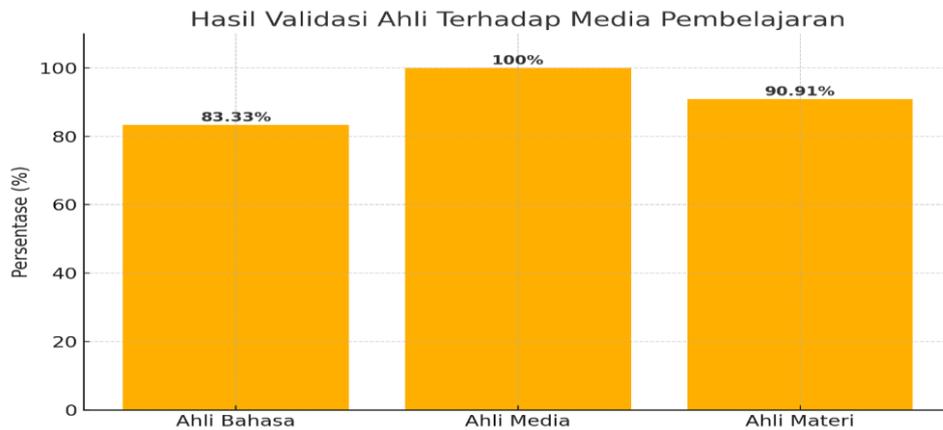
Tabel 6. Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Canva Oleh Ahli Bahasa Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Bahasa					
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (baik, benar dan tepat)				√
2.	Kalimat mudah di pahami dan tidak menimbulkan multitafsir			√	
3.	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu dan Tingkat peserta didik				√
4.	Teks mudah dibaca sesuai dengan Tingkat perkembangan siswa				√
Aspek kelayakan isi					
5.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP				√
6.	Kesesuaian materi dengan indikator				√
Aspek Materi					
7.	Kemenarikan materi				√
8.	Kelengkapan materi				√
9.	Kedalaman materi				√
Aspek Keterbacaan dan Kekomunikatifan					
10.	Bahasa sesuai dengan usai, latar belakang dan Tingkat pemahaman siswa				√
11.	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik			√	
12.	Bahasa yang digunakan setengah formal (bahasa sehari-hari)			√	
Dampak					
13.	Media canva interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik				√
Kemanfaatan					
14.	Media canva interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan				√
	Aspek	SK	K	B	SB
	Tingkat pencapaian skor	83,33			

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada tabel diatas, memperoleh skor penilaian sebesar 83,33% yang memiliki predikat valid dengan saran yang diberikan yaitu bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Kalimat disusun secara efektif dan efisien, serta penggunaan istilah ilmiah sudah tepat dan mudah dipahami. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis aplikasi canva dari segi bahasa sudah layak dan dapat digunakan.



Berikut adalah grafik dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik dari Ahli Bahasa, Media dan Materi

3. Hasil Analisis Ahli

Berdasarkan penilaian para ahli yaitu ahli materi pembelajaran oleh Bapak Ilham Nazaruddin, M.Pd, Ibu Dewi Pratiwi S.Pd, M.Pd, ahli bahasa pembelajaran, dan ahli desain media pembelajaran oleh Ibu Nadia Nadawina, S.Pd, M.Pd.T, pada setiap indikator penilaian mengenai media awal yang telah diselesaikan telah diberi nilai dan capaian skor maupun komentar dan saran oleh masing-masing validator/para ahli. Kemudian hasil tersebut dianalisis untuk menentukan layak tidaknya dikembangkan media pembelajaran berbasis canva pada materi sistem tata surya di kelas V SD. Adapun persentase hasil penilaian terhadap ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli desain media pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi sistem tata surya di kelas V SD dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi, Media dan Bahasa Pembelajaran Terhadap Pengembangan Media berbasis canva

No	Aspek Penilaian	Persentase Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan materi	90,91	Sangat Baik
2	Kelayakan media	100	Sangat baik
3	Kelayakan bahasa	83,33	Baik
Rata-rata		91,41	Sangat baik

Ahli materi, media, dan bahasa pembelajaran menilai media pembelajaran berbasis canva mencakup berbagai kelayakan. Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil persentase skor rata-rata yakni masing-masing 90,91% untuk aspek kelayakan isi materi, dan 100% untuk aspek kelayakan media, 83,33% untuk kelayakan bahasa, pembelajaran yang secara keseluruhan jika dirata-ratakan memperoleh persentase 91,41% dengan kategori sangat baik. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat memenuhi tuntutan kebutuhan pembelajaran.



4. Hasil Implementasi

Implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada sistem tata surya untuk siswa kelas V yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari hasil validasi kepraktisan siswa pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Implementasi Media Pembelajaran Canva

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Media	100%
2	Tampilan	100%
3	Pendidikan	90,91%
4	Kebermanfaatan	100%
5	Evaluasi	100%
Rata-Rata		98,18%

Berdasarkan hasil validasi pada tabel diatas, memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,18% yang memiliki predikat sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat baik. Oleh sebab itu media pembelajaran telah dapat digunakan oleh guru untuk diberikan kepada siswa pada proses pembelajaran.

5. Hasil Evaluasi

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil juga dilakukan di kelas V SD 2 Tanjung pura yang terdiri dari 7 orang siswa, terdiri dari 2 orang siswa dengan prestasi tinggi, 3 orang siswa dengan prestasi sedang, dan 2 orang siswa dengan prestasi rendah. Dilakukan uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kekurangan, kelemahan dan masukan berupa kritik dan saran tentang penyajian produk media pembelajaran berbasis canva ini digunakan dalam pembelajaran yang mencakup aspek tampilan media dan isi dari berbasis canva pada materi pelajaran materi sistem tata surya.

Tabel 9. Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Canva

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Responden						Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
		1	2	3	4	5	6			
Aspek tampilan media	Penggunaan elemen yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa	3	3	4	3	4	4	3,50	87,5 0	Sangat baik
	Konsistensi warna, font, dan gambar yang digunakan dalam media	4	4	3	4	3	3	3,50	87,5 0	Sangat baik
	Tata letak yang rapi dan mudah dinavigasi, memudahkan siswa untuk memahami materi	3	3	4	3	4	3	3,33	83,33	Sangat baik
	Kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran	4	3	3	4	3	4	3,50	87,50	Sangat baik



Aspek tampilan materi	Kualitas materi jelas, relevan, dan mudah di pahami oleh siswa	3	4	3	3	4	4	3,50	87,50	Sangat baik
	Kejelasan dan ketepatan informasi yang di sampaikan dalam media	4	3	3	4	3	4	3,50	87,50	Sangat baik
	Rata-rata								86,61	Sangat baik

Dari tabel 9. dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dan tanggapan uji coba kelompok kecil terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis canva diperoleh secara keseluruhan adalah 86,61%. Dengan demikian respon pada uji coba kelompok kecil dominan memberikan tanggapan sangat baik terhadap kualitas media pembelajaran berbasis canva.

Analisis Uji Coba kelompok Kecil

Dalam analisis data uji coba kelompok kecil yang mencakup aspek tampilan dan isi dari media pembelajaran berbasis Canva pada tema materi sistem tata surya, secara keseluruhan mencapai 86,61%. Hasil ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, yang menunjukkan tingkat efektivitas yang sangat tinggi dari media tersebut. Beberapa siswa memberikan tanggapan yang positif terkait media ini, menyatakan bahwa "Media yang disajikan sangat menarik dan dirasa sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tampilan yang disajikan juga sudah sangat sesuai dengan kebutuhan siswa, membuatnya mudah dipahami dan menyenangkan. Selain itu, gambar-gambar yang digunakan dalam media juga sangat nyata dan relevan dengan materi yang dipelajari. Sebagai saran, akan sangat bermanfaat jika media seperti ini diterapkan untuk semua mata pelajaran, karena dapat menjadi acuan yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian dan tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis Canva yang diuji coba dengan kelompok kecil oleh 7 orang siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh para siswa, terutama terkait dengan perbaikan tampilan media agar lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media ini sudah cukup baik, ada potensi untuk meningkatkan daya tarik visualnya agar lebih sesuai dengan preferensi siswa. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengevaluasi kembali perubahan yang telah dilakukan dan memastikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini benar-benar optimal sebelum digunakan secara lebih luas di dalam kelas.

Analisis Keefektifan Siswa dalam Uji Kelompok kecil

1) Menghitung Ketuntasan belajar siswa

Ketuntasan belajar individu siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$



Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T1 = Jumlah skor total

Kriteria: $0\% \leq KB < 70\%$ siswa belum tuntas belajar

$70\% \leq KB \leq 100\%$ siswa tuntas belajar

Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar individu yang disusun berdasarkan kemampuan siswa maka persentase tersebut diklasifikasikan dalam kriteria ketuntasan.

Tabel 10. Hasil Ketuntasan Belajar Individu Kelompok Kecil

No.	Siswa	Nilai	KB	Ket
1	A1	60	60%	BT
2	A2	80	80%	T
3	A3	90	90%	T
4	A4	40	40%	BT
5	A5	70	70%	T
6	A6	70	70%	T
7	A7	80	80%	T
Jumlah		490		
Rata – rata		70		
Standar Deviasi		15,12		
Varians		228,57		

Berdasarkan data hasil ketuntasan belajar individu yang didapat berdasarkan kemampuan siswa maka, dapat diketahui bahwa dari 7 orang anak terdapat 2 orang siswa yang “Belum Tuntas” dan ada 5 orang siswa yang sudah “Tuntas”.

2) Menghitung Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang Tuntas}}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

$$PKK = \frac{5}{7} \times 100\%$$

$$PKK = 71,43\%$$

Berdasarkan data di atas terdapat 71,43% siswa yang telah mencapai $KB \geq 70\%$. Setelah ketuntasan siswa pada proses pembelajaran secara individu dan klasikal dianalisis, maka hasil *pre-test* dan *post-test* dihitung dengan *gain score*.

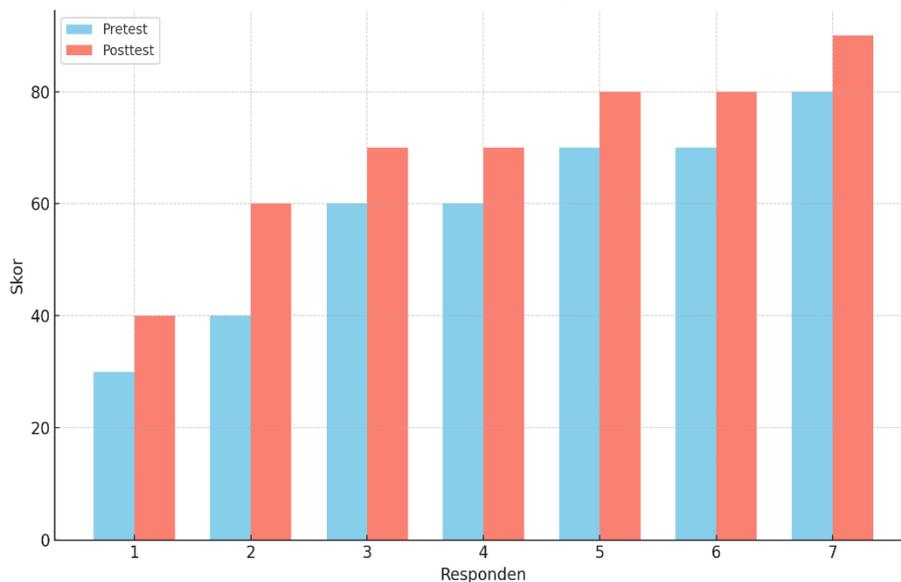
Tabel 11. Hasil Pre Test dan Post Test Siswa Uji Skala Kecil

<i>Pre test</i>			<i>Post test</i>			Ket
Nilai (X)	Frekuensi (F)	X*F	Nilai (X)	Frekuensi (F)	X*F	
30	1	30	40	1	40	BT
40	1	40	60	1	60	BT



60	1	60	70	1	70	T
60	1	60	70	1	70	T
70	1	70	80	1	80	T
70	1	70	80	1	80	T
80	1	80	90	1	90	T
Jumlah		410	Jumlah		490	
Rata-rata		58,57	Rata-rata		70	
Standar Deviasi		16,42	Standar Deviasi		15,12	

Untuk lebih jelas tentang hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Diagram *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Uji Skala Kecil

$$g = \frac{S_{Post} - S_{Pretest}}{Skor\ Maksimum - S_{Pretest}}$$

$$g = \frac{70 - 58,57}{100 - 58,57}$$

$$g = 0,276$$

- Kriteria:
- 0,70 < g_s ≤ 1,00 tinggi
 - 0,30 < g_s ≤ 0,70 sedang
 - 0,00 < g_s ≤ 0,30 rendah

Berdasarkan *gain Score* didapat hasil 0.276 maka *gain score* pada uji skala kecil yaitu 7 orang dinyatakan tergolong rendah ke sedang.

Analisis Data Keefektifan Media pembelajaran berbasis canva

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan diukur menggunakan analisis 1) keberhasilan belajar atau ketuntasan belajar siswa, 2) respons siswa keefektifan pengembangan media interaktif tercapai apabila memenuhi dua kriteria.



1. Analisis Ketuntasan Belajar Siswa, Hasil tes yang diperoleh oleh peneliti di analisis untuk melihat ketuntasan siswa dalam belajar secara individu dan klasikal.

- a. Menghitung Ketuntasan Belajar Individu, Ketuntasan belajar individu siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T1 = Jumlah skor total

Kriteria: $0\% \leq KB < 70\%$ siswa belum tuntas belajar

$70\% \leq KB \leq 100\%$ siswa tuntas belajar

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar individu yang disusun berdasarkan kemampuan siswa maka diklasifikasikan dalam kriteria tuntas, antara lain:

Tabel 12. Hasil Ketuntasan Belajar Individu Uji Sekala Besar

No.	Siswa	Nilai (x)	KB	Keterangan
1	A1	70	70%	T
2	A2	80	80%	T
3	A3	80	80%	T
4	A4	90	90%	T
5	A5	70	70%	T
6	A6	90	90%	T
7	A7	80	70%	T
8	A8	80	80%	T
9	A9	90	90%	T
10	A10	70	70%	T
11	A11	60	60%	BT
12	A12	90	90%	T
13	A13	60	60%	BT
14	A14	80	70%	T
15	A15	100	80%	T
Jumlah		1.190		
Rata-rata		79,33		
Standar deviasi		11,63		
Varians		135,24		

Berdasarkan data ketuntasan belajar individu menurut hasil kemampuan siswa diketahui ada 2 siswa yang “belum tuntas” dan ada 13 siswa yang “tuntas”.

- b. Menghitung Ketuntasan Klasikal, Ketuntasan belajar klasikal siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang Tuntas}}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$



$$PKK = \frac{13}{15} \times 100\%$$

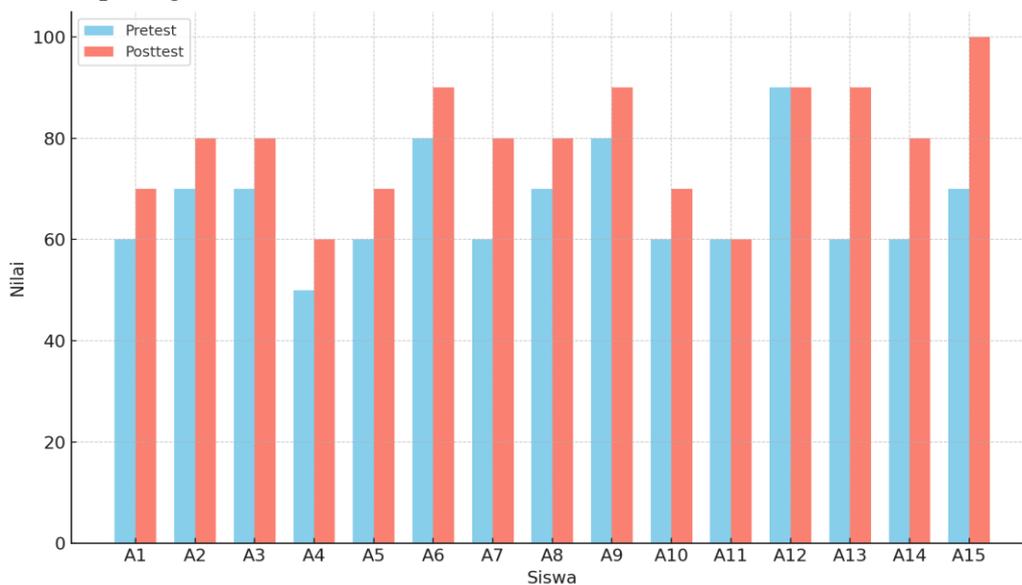
$$PKK = 86\%$$

Berdasarkan data ketuntasan belajar klasikal diatas terdapat 86% siswa yang telah mencapai $KB \geq 70\%$. Setelah ketuntasan siswa dalam belajar secara individu dan klasikal di analisis, maka hasil pre test dan post test dihitung dengan gain score. Untuk melihat peningkatan pada nilai dan keefektifan media yang dikembangkan antara sebelum dan sesudah menggunakan formula gain score ternormalisasi:

Tabel 13. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Uji Sekala Besar

<i>Pre test</i>			<i>Pos test</i>			Ket
Nilai (X)	Frekuensi (F)	X*F	Nilai (X)	Frekuensi (F)	X*F	
50	1	50	60	2	120	BT
60	7	420	70	3	210	BT
70	4	280	80	5	400	BT
80	2	160	90	4	360	T
90	1	90	100	1	100	T
Jumlah		1000	Jumlah		1.190	
Rata-rata		66,67	Rata-rata		79,33	
Standar Deviasi		10,47	Standar Deviasi		11,63	

Untuk lebih jelas tentang hasil pre test dan post test uji sekala besar dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Diagram *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Uji Skala Besar

$$g = \frac{S_{Post} - S_{Pretest}}{Skor\ Maksimum - S_{Pretest}}$$

$$g = \frac{79,33 - 66,67}{100 - 66,67}$$



$$g = 0,38$$

Kriteria: $0,70 < gs \leq 1,00$	<i>tinggi</i>
$0,30 < gs \leq 0,70$	<i>sedang</i>
$0,00 < gs \leq 0,30$	<i>rendah</i>

Berdasarkan gain score hasil yang didapat ialah 0,38 maka gain score pada uji skala besar tergolong sedang.

Analisis Angket Uji Kelayakan Siswa Sekala Besar

Angket yang diberikan saat proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif telah selesai dilaksanakan. Hasil dari pengisian angket dengan jumlah respon siswa sebanyak 15 siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan di kelas dihitung dengan menggunakan rumus:

$$PRS = \frac{\text{pretest}}{\text{postes}} \times 100\%$$

$$PRS = \frac{1000}{1190} \times 100\%$$

$$PRS = 84\%$$

Rata-rata seluruh aspek butir angket penilaian adalah 84% yang berada pada kriteria kualitatif baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa: 1) media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa dan yang diharapkan oleh peneliti, 2) media pembelajaran berbasis canva yang dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem tata surya. Berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap 15 siswa kelas V SDN 050725 Tanjung Pura, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 66,67 dan nilai posttest sebesar 79,33. Kenaikan sebesar 12,63 poin menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Canva. Untuk mengetahui efektivitas peningkatan tersebut secara lebih mendalam, digunakan analisis N-Gain. Perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain siswa adalah sebesar 0,38, yang termasuk dalam kategori sedang. Kategori ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, namun belum sepenuhnya optimal bagi semua peserta didik. Dari grafik hasil N-Gain individu, ditemukan bahwa satu siswa mencapai N-Gain sebesar 1,00, yang berarti mereka mengalami peningkatan maksimal. Sementara sebagian besar siswa lainnya berada dalam kategori peningkatan sedang dan rendah. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perbedaan gaya belajar siswa, keterbatasan waktu eksplorasi media, keterampilan teknologi, serta kondisi lingkungan belajar. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Putri & Jusra (2022) serta Mudinillah & Rizaldi (2021), yang menunjukkan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Canva memudahkan guru



dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara visual dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis Canva belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif seluruh siswa, media ini tetap memberikan dampak positif yang signifikan dan layak untuk terus dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

- Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari pretest 66,67 menjadi posttest 79,33.
- Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,38 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media Canva cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD.
- Beberapa siswa menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi, sementara sebagian lainnya mengalami peningkatan yang sedang hingga rendah, sehingga penggunaan media Canva sebaiknya dipadukan dengan strategi pembelajaran lain yang lebih menyeluruh dan adaptif.
- Canva sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dari segi visualisasi, interaktivitas, dan fleksibilitas penggunaan, sehingga berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan inovatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada sistem tata surya di kelas V SDN 050725 Tanjung pura, Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

- Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa berbasis yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil penilaian, kritik dan saran dari ahli materi memperoleh persentase kevalidan mencapai 90,91%, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase kevalidan mencapai 100% dan penilaian guru bahasa memperoleh persentase kevalidan mencapai 83,33%. Berdasarkan data hasil validasi tersebut maka media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dikembangkan masuk kriteria valid dan layak digunakan.
- Keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada sistem tata surya. Berdasarkan data pretest mencapai 66,67 dan posttest mencapai 79,33 dengan 15 orang siswa. Berdasarkan ketuntasan persentase peningkatan gain score mencapai 0,38 dengan kategori sedang. Hasil ketercapaian indikator pembelajaran mencapai 12,63 maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tercapai. Dari grafik n-gain individu terdapat satu siswa yang mencapai n-gain sebesar 1,00 yang berarti mereka mengalami peningkatan maksimal, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang sangat setuju terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Berdasarkan data ini media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan materi sistem tata surya ini dikatakan efektif digunakan di dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, saran yang dapat penulis berikan antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva secara lebih optimal dengan memadukannya bersama strategi pembelajaran lain.



- b. Bagi siswa, disarankan untuk aktif mengeksplorasi media yang digunakan dan memahami ismateri dengan lebih dalam.
- c. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran melalui penyediaan fasilitas seperti jaringan internet dan pelatihan teknologi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneliti efektivitas media Canva pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta membandingkannya dengan media lain.

Daftar Pustaka

- Admelia, Melly, dkk. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif *Hypercontent* di Sekolah Dasar Al Ikhwan, *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177186.
- Adrian, Qadhli Jafar, dkk. Pengenalan Aplikasi Canva kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(2), 187-191.
- Ali, Muhamad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik, *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 11 – 18.
- Benedeto, Wiga Pratama. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Bou¹, M. F., Prayitno, T. A., & Hidayati, N. Pengembangan Microlearning Video dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Sistem Pernapasan
- Cahyaningtias, Veranda Putri, & Ridwan, Mochamad. (n.d.). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad AlBanjari Banjarmasin.
- Faturohman, Ikhsan & Afriansyah, Ekasatya Aldila. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Nama Jurnal*, Volume (Nomor), halaman. p-ISSN: 2086-4280, e-ISSN: 2527-8827.
- Gulo, Safrinus, & Harefa, Amin Otoni. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hafizah, Zulfi, Katrina Samosir. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan, *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42-51.
- Hajar, Oktaviona, dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar, *Journal on Education* 06(01), 6404 – 6413.
- Harsiwi, Udi Budi, & Arini, Liss Dyah Dewi. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal*



Basicedu: Research & Learning in Elementar Education, 4(4), 1104-1113.
Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Isnaini, Khairunnisak Nur, dkk. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. Nama Jurnal, Volume 5(Nomor 1), Desember, halaman. p-ISSN: 2614-5251, e-ISSN: 2614-526X.
- Kartini, Ketut Sepdyana, & Putra, I Nyoman Tri Anindia. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android terhadap hasil belajar siswa. Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia, 3(02). ISSN: 2614-7300.
- Kurnia, Ira Restu dan Titin Sunaryati, 2023. Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Educatio*, 9(3), 1357-1363.
- Lestari, Novia. (2023). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Yogyakarta: Penamuda Media.
- Maharani, Meri dan Hanesman, (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Menggunakan Aplikasi *Canva* di Kelas X TAV SMK Cendana Padang Panjang, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12720-12729.
- Mauliana, A. D., Baedowi, S., & Handayani, D. E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Mengenal Organ Pencernaan Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 12(1), 1-12.
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: jurnal pendidikan dan hukum Islam*, 7(2), 95-106
- Najib, M., Syawaluddin, A., & Raihan, S. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sistem tata surya berbasis literasi sains untuk siswa SD. *Jurnal Inovasi Pedagogik Dan Teknologi*, 1(1), 1-13
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan media berbasis android pada materi sistem tata surya untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318-1329.
- Parmadi, T., Nurcahyo, M. A., & Listiarini, Y. (2023). Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya 3D terhadap Pengenalan Sistem Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 255-270
- Putra, W. P., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan multimedia sistem tata surya pada muatan ipa. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 108-117
- Putri, M. A., & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164-174
- Rahmatullah, dkk, (2020) Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2)



- Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku, *International Journal of Elementary Education*. 3 (2), 178-185
- Rahmah, K. (2019). Pengembangan Kit Media Pembelajaran IPA Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Tata Surya pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 892-899
- Rahmasari, Erisa Adyati & Auria F. Yogananti. (2021). *Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)*. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7(1), 165-178.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. (2005). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10 (1), 1-9,
- Sholeh, Muhammad., Rachmawati, Rr. Yuliana & Erma Susanti. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM*. Nama Jurnal, 4(1), halaman. p-ISSN: 2614-5251, e-ISSN: 2614-526X.
- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 407-417
- Zebua, Nofamataro. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik, *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2(1), 229-234