

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BERBANTUAN MODEL  
PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI MAGNET, LISTRIK  
DAN TEKNOLOGI UNTUK KEHIDUPAN KELAS V SD**

Oleh

Azzahara Syahrilla<sup>1</sup>, Hidayat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: <sup>1</sup>[azzahrasyahrilla@umnaw.ac.id](mailto:azzahrasyahrilla@umnaw.ac.id), <sup>2</sup>[hidayat@umnaw.ac.id](mailto:hidayat@umnaw.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 21-06-2025

Revised: 15-07-2025

Accepted: 24-07-2025

**Keywords:**

Development, Canva,  
Problem Based  
Learning Model,  
Science

**Abstract:** *This study aims to determine how the development and feasibility of learning media using the Canva application at SD Negeri 105300 Delitua. The research method used is research and development using the ADDIE model, namely A (analysis), D (design), D (development), I (implementation), and E (evaluation). The test subjects in this study were through a small-scale trial conducted at SD Negeri 105300 Delitua with 20 students as respondents. Product feasibility was carried out by 3 validation experts, namely 1 material expert validation, 1 media expert validation and 1 teacher. The results showed that the learning media using the Canva application was said to be feasible and very interesting. The feasible category was through the material expert validation score of 82.5%, the media expert validation score of 78% and the teacher assessment score of 79%. This result was also strengthened by students' opinions, which amounted to 87.6% with a very interesting category. Based on the results of this study, it is proven that learning media using the Canva application assisted by the problem-based learning model is highly recommended for use at SD Negeri 105300 Delitua because this learning media is very practical and innovative for students*

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terbimbing yang bisa dilakukan di sekolah maupun luar sekolah yang bertujuan agar manusia dapat mengembangkan potensi dalam diri. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.

Pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan selanjutnya. Pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan untuk membekali kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis,

berkomunikasi dan berkolaborasi (Sukmawarti *dkk.* 2022: 202).

Pembelajaran tersebut dapat didukung melalui penggunaan media yang tepat yang akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka dengan begitu tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (Erica dan Sukmawarti, 2021:111). Dengan begitu, guru sekolah dasar harus mampu menyajikan materi yang dapat membuat siswa tertarik untuk mendengarkan dan juga menyimaknya sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dan dipahami oleh siswa maka akan mudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 105300 Delitua, guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, buku, dan beberapa benda di dalam kelas. Namun media yang ada belum membuat siswa termotivasi, sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan termasuk di tingkat pendidikan dasar (Hidayat,*dkk* 2021:1). Tak hanya itu, di zaman sekarang guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi serta mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran.

*Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva* (Junaedi, 2021:82). Dengan menggunakan *canva*, peneliti dapat mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Aplikasi *canva* memiliki fitur editing yang menari menarik. Aplikasi ini menyajikan icon-icon, animasi, baik yang gratis maupun berbayar. Melalui aplikasi guru dapat membuat media pembelajaran dengan mudah dan tampilan materi yang disajikan menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *canva* digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi pelajaran mengenai magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Materi ini dipilih agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami apa itu magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan. Materi akan dibuat semenarik mungkin dengan tambahan berbagai gambar, suara serta icon-icon yang dapat menarik dan mengajak siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa untuk berpikir kritis dan menghasilkan suatu produk, dengan harapan agar siswa mudah memahami materi, menyukai materi yang diajarkan serta meningkatnya keaktifan dan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD?

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD.

2. Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran berbasis canva terkait materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan pada kelas V SD.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE*. Adapun menurut (Sugiyono, 2020:396) penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut (Mulyatiningsih, 2011:5) model *ADDIE* adalah model yang dianggap memiliki prosedur yang jelas dalam pengembangan yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 105300 Delitua. Subjek uji coba validitas untuk pengembangan media pembelajaran berbasis canva, yaitu ahli media, ahli materi dan guru kelas V SD Negeri 105300 Delitua. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

Dalam teknik analisis data untuk angket/tanggapan ahli materi, ahli media, guru dan siswa menggunakan rumus menurut Purwanto (2012:101):

1. Rumusan data per item

$$P = \frac{X}{XI} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase (%)

X : Jumlah skor jawaban responden

Xi : Jumlah skor maksimal dari instrumen

2. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase (%)

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban keseluruhan responden

$\sum xi$  : Jumlah skor maksimal dari seluruh instrumen

Setelah didapat hasil dari data yang diolah dengan rumus diatas, hasil tersebut dibandingkan dengan skala penilaian dan kualifikasi berikut ini:

**Tabel 1. Tingkat Kualifikasi Penilaian Guru dan Validator**

Kategori	Presentase	Kualifikasi
4	80% - 100%	Sangat Baik
3	66% - 79%	Baik
2	56% - 65%	Kurang
1	<55%	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE*. Adapun tahap-tahap yang dilakukan, antara lain:

1. *Analysis* (Analisis)

- Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di sekolah selama ini. Setelah dilakukan analisis kinerja maka akan diketahui bahwa aplikasi canva disekolah selama ini hanya beberapa guru yang menggunakannya dan juga media pembelajaran berupa video pembelajaran tidak pernah digunakan di sekolah SD Negeri 105300 Delitua.
  - Analisis kebutuhan, yaitu bagaimana peneliti bisa mengembangkan suatu media pembelajaran yang praktis dan layak digunakan oleh peserta didik. Sehingga peneliti dapat menggunakan aplikasi canva dikarenakan aplikasi canva adalah aplikasi yang sangat praktis untuk digunakan. Tak hanya praktis, aplikasi canva bisa dapat menciptakan lingkungan belajar yang baru bagi siswa pendidik dan siswa.
2. *Design* (Perancangan)
- Pada Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Canva. Aplikasi Canva digunakan untuk melakukan pengeditan, pada bagian lainnya seperti suara peneliti menggunakan aplikasi inshot. Dari segi cover peneliti melakukan pengeditan melalui aplikasi canva dengan tulisan “Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan”.
3. *Development* (Pengembangan)
- a. Validasi Ahli Materi
- Validasi ahli materi dilakukan untuk menyatakan materi didalam video pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat didalam buku paket, kemudian validator akan diminta untuk memberikan penilaian melalui aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Persentasi	Kriteria
1.	Kelengkapan Materi	100%	Sangat Baik
2.	Keluasan Materi	75%	Baik
3.	Kedalaman materi sesuai dengan isi pada buku ajar	75%	Baik
4.	Kemenarikan materi	75%	Baik
5.	Keterkaitan materi dengan soal	75%	Baik
6.	Orientasi siswa pada masalah	100%	Sangat Baik
7.	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	75%	Baik
8.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	100%	Sangat Baik
9.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	75%	Baik
10.	Menganalisis dan	75%	Baik

	mengevaluasi proses pemecahan masalah		
Jumlah		825	
Persentasi Validator		82%	
Kriteria		Sangat Layak	

Dari Tabel di atas diketahui penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 82%. Kriteria persentase tersebut sangat layak untuk dapat digunakan dilapangan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah salah satu validasi yang memberikan penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti, baik dalam segi sistematika, layout, tampilan dan kepraktisan.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Penilaian	
		Persenta si	Kriteria
1.	Kelengkapan Media pembelajaran berbasis canva mulai dari Modul Ajar, Materi, Latihan dan Ringkasan.	75%	Baik
2.	Kesesuaian Media pembelajaran berbasis canva dengan hard book.	100%	Sangat Baik
3.	Menampilan pusat pandang (centre point).	75%	Baik
4.	Penampilan unsur cover belakang dan depan sesuai dengan pola.	75%	Baik
5.	Komposisi dan tata letak terlihat harmonis.	75%	Baik
6.	Warna dan tata letak terlihat harmonis.	75%	Baik
7.	Ukuran huruf pada judu Media pembelajaran berbasis canva lebih dominan dari nama pengarang.	75%	Baik
8.	Tugas tersusun secara teratur.	75%	Baik
9.	Warna judul kontras dengan latar belakang.	75%	Baik
10.	Tidak menggunakan huruf hias.	75%	Baik
11.	Gambar relevan dengan materi ajar dari suatu objek.	100%	Sangat Baik
12.	Bentuk, warna, ukuran, porpori objek sesuai.	100%	Sangat Baik
13.	Gambar mencantumkan jenis URL yang digunakan.	25%	Sangat Kurang
14.	Gambar terlihat menarik dan kreatif.	75%	Baik
15.	Video yang ditampilkan sangat sesuai dengan materi.	75%	Baik
16.	Video yang ditampilkan memiliki suar yang jelas.	75%	Baik

17.	Video yang ditampilkan pada siswa memberikan edukasi.	75%	Baik
18.	Video yang ditampilkan memiliki kualitas HD yang jelas.	75%	Baik
19	Ilustrasi dan keterangan gambar/video sesuai.	75%	Baik
20.	Audiovisual yang terdapat didalam video pembelajaran berbasis canva memiliki suara yang jelas.	50%	Kurang
21.	Audiovisual menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	75%	Baik
22.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.	100%	Sangat Baik
23	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif.	75%	Baik
24	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital) tidak berlebihan.	75%	Baik
25	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman.	75%	Baik
26	Spasi antarabaris susunan teks normal.	75%	Baik
27	Jenjang/hirarki judul-judul jelas, konsisten dan proposional.	75%	Baik
28	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.	75%	Baik
29	Kata pemotongan kata sudah sesuai.	75%	Baik
30	Media canva dapat digunakan dan dilihat dimana saja oleh siswa.	100%	Sangat Baik
31	Bentuk media canva inovatif dan menarik.	75%	Baik
32	Penyajian keseluruhan ilustrasi serasi	75%	Baik
33	Penyusunan media canva kreatif dan dinamis.	75%	Baik
Jumlah		2575	
Presentasi Validator		78%	
Kriteria		Layak	

Dari penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli media diketahui persentase yang diberikan validator ahli sebesar 78%. Kriteria persentase tersebut layak untuk dapat digunakan dilapangan.

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Pada langkah ini peneliti melakukan implemementasi atau pelaksanaan media pembelajaran di sekolah kepada guru dan siswa.

**Tabel 4. Penilaian Guru**

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Persentasi	Kriteria
1.	Kelengkapan Materi.	75%	Layak
2.	Keluasan Materi.	75%	Layak
3.	Kedalaman materi sesuai dengan isi buku ajar.	75%	Layak
4.	Keakuratan Materi.	75%	Layak
5.	Keakuratan bahasa.	75%	Layak
6.	Keakuratan fakta dan data.	75%	Layak
7.	Keakuratan contoh.	75%	Layak
8.	Keakuratan soal.	75%	Layak
9.	Keakuratan gambar dengan materi media Canva.	100%	Sangat Layak
10.	Keakuratan penjelasan antara sub materi yang dijelaskan.	75%	Layak
11.	Keakuratan acuan pustaka.	75%	Layak
12.	Kemenarikan materi dengan video.	100%	Sangat Layak
13.	Tayangan video mendorong untuk berpikir kritis.	100%	Sangat Layak
14.	Penalaran pada soal.	75%	Layak
15.	Keterkaitan materi dengan soal.	75%	Layak
16.	Penyampaian materi.	75%	Layak
17.	Penyampaian gambar dengan video sesuai.	100%	Sangat Layak
18.	Kemenarikan materi.	75%	Layak
19.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh.	75%	Layak
20.	Kemutakhiran materi dengan media Canva.	100%	Sangat Layak
21.	Gambar dan ilustrasi aktual.	100%	Sangat Layak
22.	Menggunakan contoh kasus.	75%	Layak
23.	Kemutakhiran pustaka.	75%	Layak
24.	Konsisten kelayakan penyajian.	75%	Layak
25.	Keruntutan penyajian.	75%	Layak
26.	Contoh-contoh soal dalam setiap materi.	75%	Layak
27.	Soal latihan pada akhir kegiatan pembelajaran.	75%	Layak
28.	Soal sesuai dengan konteks materi.	75%	Layak
29.	Soal latihan sudah mencakup model "HOTS".	75%	Layak
30.	Pengantar.	75%	Layak
31.	Rangkuman.	75%	Layak
32.	Daftar pustaka.	75%	Layak
33.	Identitas penulis tercantum diawal cover.	75%	Layak
34.	Keterlibatan peserta didik.	75%	Layak

35	Bagian pendahuluan.	75%	Layak
36	Bagian isi.	75%	Layak
37	Bagian penyudah.	75%	Layak
Jumlah		2925	
Presentasi Validator		79%	
Kriteria		Layak	

Dari tabel di atas diketahui skor yang didapat pada penilaian video pembelajaran yang diberikan adalah 79%. Kriteria persentase tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan layak untuk digunakan.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari peserta didik dan guru yang diberikan pada tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik dan guru didapatkan saran agar setiap pembelajaran IPAS pada materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan dapat menggunakan video pembelajaran dikarenakan cukup praktis dikalangan siswa. Siswa juga dapat dengan mudah mengaksesnya menggunakan android dan tidak perlu kesusahan dalam membuka buku. Kemudian saran yang diberikan oleh siswa adalah dimana guru harus bisa lebih kreatif lagi mengembangkan media pembelajaran disekolah, dikarenakan mereka merasa bosan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada model Addie yaitu menggunakan metode research and development meliputi analysis, design, development, implementation dan evaluation. Dimana pada proses analysis peneliti meneliti terdahulu apa media yang layak digunakan, kemudian mendesign media sesuai dengan kebutuhan, setelah itu melakukan pengembangan. Kemudian akan melakukan implementation mempraktikkan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva kedalam sekolah dan terakhir adalah evaluasi melakukan penelitian.
2. Media pembelajaran dikembangkan dalam aplikasi canva dikatakan layak. Hal tersebut sesuai dengan skor yang diperoleh oleh validasi ahli materi berjumlah 82%, validasi ahli media berjumlah 78% dan guru berjumlah 79% dalam kriteria Layak digunakan dilapangan.
3. Kemudian dalam kategori sangat menarik diperoleh dari responden siswa dalam uji coba produk skala kecil dengan 20 peserta didik dengan jumlah persentase 87,6%. Pada soal yang diberikan kepada peserta didik juga memberikan pendapat yang sangat positif terhadap media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Erica & Sukmawarti. (2021). *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD*. Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis, 2(4). <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- [2] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in*

- 
- elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823>  
<https://doi.org/10.33448/rsdv10i3.12823>
- [3] Junaedi, S. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology*. Bangun Rekaprima, 7(2), 80.
- [4] Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- [5] Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset.
- [6] Ria Alda & Hasanah. 2023. *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- [7] Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN