

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Website Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Topik Perkembangbiakan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar

Lila Kamila*¹, M. Taufik², Ratna Sari Dewi³

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Indonesia

Email: 2227190002@untirta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* pada mata pelajaran IPAS topik perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan/R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Imlementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Singarajan, dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan dalam menggunakan fasilitas yang sudah ada disekolah, salah satunya pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang sangat tinggi, media pembelajaran yang dihasilkan memiliki tingkat kevalidan dari kedua validator ahli materi diperoleh presentase rata-rata 89,9% kriteria “sangat layak”. Validasi ahli media dari kedua validator ahli media dari kedua ahli validator diperoleh 89,2% kriteria “sangat layak”. Presentase rata-rata validasi ahli bahasa dari kedua validator diperoleh 87,9% kriteria “sangat layak”. Presentase rata-rata keseluruhan dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa memperoleh skor 89% dengan kriteria “sangat layak”. Presentase keseluruhan dari respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan diperoleh presentase rata-rata 88% kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik, pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih praktis dengan memberikan gambaran yang lebih kongkret dalam penyampaian materi topik perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : ***Media Pembelajaran; Canva; Sekolah Dasar***

ABSTRACT

This research aims to develop audio visual learning media based on the Canva website in the science and sciences subject on the topic of plant reproduction in class IV elementary school. This research is development research/R&D (Research and Development) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects of this research are teachers and students of class IV at SDN Singarajan, based on the lack of utilization of existing facilities at the school. , one of which is the use of digital-based learning media. The trial results show a very high level of feasibility of the learning media, the resulting learning media has a level of validity from the two material expert validators, obtaining an average percentage of 89.9% of the "very feasible" criteria. Validation media experts from the two validators media experts from the two validator experts obtained 89.2% of the "very feasible" criteria. The average percentage of validation of language experts from the two validators obtained 87.9% of the "very feasible" criteria. The overall average percentage of the validators material experts, media experts, language experts obtained a score of 89% with the criteria "very feasible". The overall percentage of student responses to the product being developed obtained an average percentage of 88% with the criteria "very feasible". Based on the results of expert validation and student responses, the development of audio visual learning media based on the Canva website can foster students' learning motivation and make learning more practical by providing a more concrete picture in delivering material on plant breeding topics in class IV elementary schools.

Keyword : *Learning Media; Canva; Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk keberadaan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mencapai kemajuan dalam hidupnya. Melalui pendidikan, manusia dapat mempelajari dan mengembangkan bakat dan potensi mereka sehingga mereka dapat mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan mereka sepanjang hidupnya (Hasmawati & Mukhtar, 2023). Pendidikan yang berkualitas erat kaitannya dengan pengalaman yang berkembang, mengingat fakta bahwa dengan pembelajaran orang dapat menambah dan memperbarui ilmu yang berguna untuk masa depan. Tingkat keberhasilan pendidik dalam mendidik dilihat dari kemajuan siswanya, sehingga dikatakan pendidik yang hebat (*great teacher*) adalah pendidik yang mampu memberikan inspirasi kepada siswanya (Saragih et al., 2022). Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas yang dapat dilakukan siswa pada saat belajar, dan kreativitas yang dapat dilakukan siswa setelah belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan cara berperilaku dan menambah ilmu pengetahuan (Hisbullah & Firman, 2019). Adapun sistem pembelajaran terdiri dari

beberapa bagian yang saling berkaitan, antara lain; pendidik, peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan penilaian. Interaksi individu dengan lingkunganlah yang menyebabkan serangkaian pengalaman belajar (Chaeratunnisa, 2020). Belajar di abad 21 memiliki standar sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan atau memberi kesan positif yang selalu diingat siswa sehingga akan lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan (Astriyanto et al., 2020).

Pada era globalisasi yang terjadi sekarang ditandai dengan teknologi yang berkembang pesat dan dampaknya sangat besar pada dunia pendidikan. Peluang berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menjadi momentum untuk kesempatan Merdeka Belajar, karena dapat meretas sistem pendidikan sehingga mengubah apa yang terjadi menjadi lebih baik sesuai dengan kebutuhannya dan menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi (Kemendikburistek) memberikan strategi dalam pembinaan program Kurikulum Merdeka yang diberikan kepada satuan pendidikan, untuk membangun kembali pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan.

Kurikulum Merdeka diciptakan sebagai suatu sistem perencanaan pendidikan yang lebih mudah beradaptasi, dengan berfokus pada materi dasar, pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik serta menjadi wadah bagi lembaga pendidikan dan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran merdeka atau lebih dikenal dengan merdeka belajar. Dalam situasi ini, guru dapat memanfaatkan inovasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya sebagai media pembelajaran kreatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media merupakan salah satu alat yang digunakan oleh guru pada saat mendidik (Mufaziah & Fauziah, 2020). Media tersebut dapat berupa film, video, gambar modul, dan lain-lain. Dalam pembelajaran, guru hendaknya mempunyai pilihan untuk mencari, memilih, menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai, sesuai dengan sasaran dan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau mengalihkan pesan-pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat menghidupkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Sengkoen et al., 2023).

Untuk dapat menjalankan proses pembelajaran yang berkembang secara nyata dan efisien, salah satu caranya adalah dengan cara menggunakan media audio visual.

Media audio visual adalah media yang dapat merangsang siswa dalam belajar melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik (Indrayani et al., 2021). Pemilihan media pembelajaran secara umum sangatlah penting karena dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan pembelajaran tidak hanya berlangsung secara verbal sehingga siswa tidak mudah bosan (Amaliyah et al., 2022). Untuk membuat media audio visual tentunya memerlukan penguasaan tersendiri, khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu *website/aplikasi* yang bisa menjadi pilihan adalah Canva.

Website Canva merupakan salah satu *website/aplikasi* online yang dapat digunakan dalam membuat suatu media pembelajaran (Karyati, 2023). Canva adalah salah satu *website/aplikasi* yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain (Lakaran et al., 2022). *Canva* memiliki beberapa program desain grafis, seperti presentasi, spanduk, pamflet, poster, kartu ucapan, *editing* foto, dan *facebook cover*. Kelebihan Canva antara lain; memiliki berbagai desain menarik, memperluas imajinasi guru dengan berbagai fitur yang sudah tersedia, dapat diakses dengan menggunakan *handphone*, memiliki resolusi yang baik, serta dapat menghemat waktu dalam mendesain. Sehingga memberi kesempatan guru untuk menyajikan materi dengan lancar dan menjangkau seluruh siswa (Syafriza, Mustamid, et al., 2022). Dengan memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam penyajian media yang menarik, khususnya pada mata pelajaran Materi BAB 1 Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan.

IPAS merupakan perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Buku Saku Kurikulum Merdeka yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbudristek) menyebutkan mata pelajaran IPA dan IPS harus digabung. Pernyataan ini didukung oleh pengamatan bahwa anak-anak di sekolah dasar masih melihat segalanya sebagai hal yang sederhana, holistik, terintegrasi, dan mencakup segalanya, meskipun tidak terlalu detail. Tujuan pembelajaran IPAS untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, berperan aktif, menumbuhkan keterampilan inkuiri, menumbuhkan kesadaran diri dan kesadaran lingkungan, serta menumbuhkan pengetahuan dan

pemahaman pada konsep IPAS. Mata pelajaran IPAS fase B pada semester 1 kelas 4 sangat berkaitan erat dengan masalah makhluk hidup baik manusia, tumbuhan, dan hewan. Salah satunya pada materi BAB 1 Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan.

Berdasarkan hasil pra penelitian, diawali dengan melakukan observasi dan wawancara dengan melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan dengan guru wali kelas IV Ibu Idoh Hafadoh S.Pd, dan peserta didik kelas IV. Pada tanggal 06 Januari 2023 di SDN Singarajan, diperoleh bahwa di kelas IV sudah memakai kurikulum merdeka. Kurikulum ini baru saja diterapkan di SDN Singarajan sehingga guru wali kelas IV masih beradaptasi dalam penerapannya. Di SDN Singarajan sudah dilengkapi dengan beberapa sarana dan prasarana yang cukup memadai, salah satunya sudah terdapat proyektor dan terkait daya listrik yang sudah ada di sekolah sudah cukup kuat untuk mendukung proses pembelajaran, namun kurangnya pemanfaatan guru untuk mengelola sarana dan prasarana penunjang media pembelajaran yang sudah ada sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran guru hanya mempersiapkan modul pembelajaran melalui pemahaman dari buku ajar, guru belum mampu menciptakan media yang kreatif dan inovatif, standar media yang kreatif dan inovatif pada penelitian ini yakni, pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi siswa. Pada saat penggunaan media pembelajaran berbasis digital guru hanya melihat dari *Platform YouTube/Internet* tetapi hanya pada materi tertentu saja. Sehingga diperlukannya inovasi baru untuk proses pembelajaran agar tidak cenderung membosankan dan siswa akan lebih aktif saat belajar di kelas. Berdasarkan pemaparan tersebut, dari permasalahan yang ada dilapangan dari hasil observasi dan wawancara peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* pada mata pelajaran IPAS yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diambil dari kurikulum merdeka, pada materi BAB 1 Topik C perkembangbiakan tumbuhan untuk menunjang proses pembelajaran dikelas IV SDN Singarajan.

Penggunaan *Website Canva* berperan untuk menghadirkan sebuah media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi Topik Perkembangbiakan Tumbuhan secara lebih konkret dan semenarik mungkin, karena materi ini memiliki karakteristik yang sulit untuk dipahami. Ciri-ciri utama Kurikulum Merdeka untuk memfasilitasi

pemulihan pembelajaran, antara lain; 1) Pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan karakter dan *soft skill* sesuai dengan profil siswa Pancasila. 2) Fokus pada materi dasar sehingga ada cukup waktu untuk memperoleh keterampilan dasar seperti literasi dan numerasi (Berlian et al., 2022). Materi ini berkaitan dengan siklus hidup suatu tumbuhan yang terjadi dalam waktu yang lama untuk diamati dengan tahapan-tahapan yang sulit diamati secara langsung. Dengan adanya desain grafis pada *Website Canva* yang dapat menampilkan teks, video animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan, sehingga hasil desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian media pembelajaran yang menarik, khususnya pada mata pelajaran IPAS Materi BAB 1 Topik C Perkembangbiakan Tumbuhan. Di SDN Singarajan telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap seperti Proyektor, komputer yang sudah disediakan pihak sekolah. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk memanfaatkan yang sudah ada dan tersedia sehingga media audio visual berbantuan *Website Canva* dapat memenuhi kebutuhan siswa, karena siswa tidak kesulitan dalam memahami materi perkembangan tumbuhan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, penggunaan media pembelajaran belum optimal dan terbatasnya penguasaan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, maka perlu dikembangkan inovasi baru dengan media pembelajaran audio visual *Website Canva* khususnya pada mata pelajaran IPAS pada Materi BAB 1 Topik Perkembangbiakan Tumbuhan yang dapat menarik, mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan sehingga terjciptanya pembelajaran yang optimal mempermudah. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Website Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Topik Perkembangbiakan Tumbuhan di kelas IV Sekolah Dasar”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan dari produk tersebut. Model yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini yaitu model ADDIE, dengan tahapannya meliputi lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023, penelitian ini dilaksanakan di SDN Sigarajan. Populasi pada uji coba terbatas adalah siswa kelas IV dengan sampel sebanyak 25 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan lembar angket respon peserta didik. Lembar validasi ahli materi ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu aspek isi, aspek penyajian dan aspek kebahasaan. Ahli media ditinjau dari empat aspek utama, yaitu aspek tampilan media, aspek konten, aspek penyajian, aspek manfaat media. Ahli bahasa ditinjau dari lima aspek utama, yaitu aspek tampilan media, aspek lugas, aspek komunikatif, aspek dialog dan Interaktif, aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan aspek penggunaan istilah symbol, sedangkan penilaian peserta didik ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu tampilan media, penyajian media, manfaat. Hal ini untuk mengetahui kelayakan dan penilaian peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* pada mata pelajaran IPAS topik perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV SDN Singarajan. Dalam proses pemberian skor kelayakan oleh Ahli, berpedoman pada kriteria penilaian sesuai Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Proses analisis kelayakan penilaian oleh ahli dalam proses validasi menggunakan rumus pada Persamaan 1 untuk mendapatkan skor dalam bentuk persentase.

$$\text{Nilai Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots (\text{Persamaan 1})$$

Hasil nilai persentase kelayakan yang diperoleh dalam proses validasi, kemudian diberikan penilaian lebih lanjut berdasarkan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interprestasi
0-20%	Sangat Layak
21-40%	Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Kurang Layak
81-100%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Adapun untuk instrument yang digunakan sebagai penilaian respon siswa melalui angket, menggunakan pengukuran berdasarkan skala *Guttman*. Pedoman yang ditetapkan dapat diamati pada Tabel 3.

Tabel 3. Penetapan Nilai Skala *Guttman* Pernyataan Angket Positif dan Negatif Respon Peserta Didik

Pernyataan Sikap	Ya	Tidak
Pernyataan Positif	1	0
Pernyataan Negatif	0	1

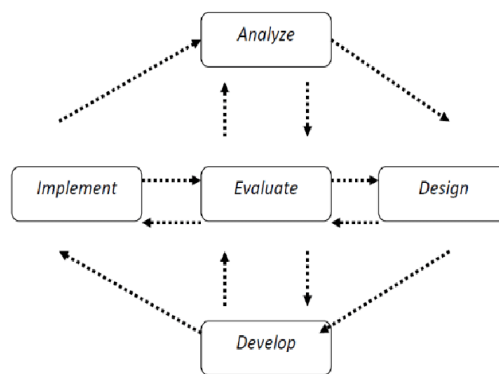
Sumber: (Sugiyono, 2017)

Data yang diperoleh melalui Skala *Guttman*, kemudian dikonversi dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus pada Persamaan 2.

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots \text{(Persamaan 2)}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate.*). Model ini memberikan proses pengembangan media pembelajaran yang terorganisir, setiap langkah mengevaluasi dan meninjau langkah-langkah yang dilalui. Desain pengembangan melalui tahapan ADDIE pada penelitian ini dapat diamati pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap analisis, meliputi analisis kurikulum dan analisis kebutuhan di SDN Singarajan. pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru wali kelas IV di SDN Singarajan, mengenai media pembelajaran bahwa belum memanfaatkan sarana dan prasarana disekolah, seperti ketersediaan proyektor untuk menunjang media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku ajar dan metode ceramah. Dengan adanya media pendukung seperti media pembelajaran yang dirancang dengan menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, dan membuat peserta didik menjadi lebih semangat, aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, tahap perancangan/*design* pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan membuat storyboard terlebih dahulu hal ini merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain *template* dan materi, selanjutnya pengumpulan materi tentang mata pelajaran IPAS topik perkembangbiakan tumbuhan, tahap akhir dalam perancangan ini selanjutnya membuat produk yang ingin dikembangkan peneliti menyiapkan bahan yang menjadi penunjang dalam membuat Media pembelajaran audio visual berbasis *website canva*. Hal ini dapat dicapai jika media didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan, karena kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain media pembelajaran yang disusun secara sistematis (Rahmatullah et al., 2020).

Tahap selanjutnya, yaitu pengembangan/*development* media pembelajaran dengan beberapa validator antara lain; ahli materi, ahli media, ahli materi. Media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* perlu di uji cobakan melalui tahap validasi 2 ahli

materi, 2 ahli media, 2 ahli bahasa. Penilaian ahli materi melalui satu tahap penilaian dengan tingkat validitas yang didapatkan dari hasil penggabungan penilaian keduanya, presentase yang didapatkan ahli materi 89,9% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian ahli media pembelajaran dilakukan satu kali tahap penilaian dengan penggabungan dari dua validator, presentase yang di dapatkan yakni 89,2% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian selanjutnya kepada ahli bahasa melalui satu tahap penilaian dengan tingkat validitas yang didapatkan dari hasil penggabungan penilaian keduanya, presentase yang didapatkan ahli bahasa 87,9% dengan kategori “sangat layak”. Data mengenai Skor validasi Ahli dapat diamati pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata Skor Validasi Ahli

Hasil Validasi	Presentase	Kategori
Ahli Materi	89,9%	Sangat Layak
Ahli Media	89,2%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	87,9%	Sangat Layak
Rata-rata Skor	89%	Sangat Layak

Adapun hasil Akhir produk media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* pada mata pelajaran IPAS topik perkebangbiakan tumbuhan setelah dilakukan revisi oleh para ahli, bisa dilihat pada Gambar 2-7.



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 3. Prolog Media



Gambar 3. Profil Pengembang dan Pembimbing



Gambar 4. Materi Perkembangbiakan Tumbuhan



Gambar 5. Evaluasi Materi



Gambar 6. Penutup



Gambar 7. Sumber materi dan gambar pada media

Tahap implementasi/*implementation* atau uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *website canva*. Tahap uji coba ini dilakukan satu kali dengan responden 25 peserta didik dikelas IV SDN Singarajan. Respon yang diberikan peserta didik menunjukkan skor presentase 88% dengan kategori “sangat layak”. Respon peserta didik yang telah mencapai kriteria sangat layak ini sesuai dengan kelebihan media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* yaitu pesan lisan dan tulisan dapat disajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Dengan berbantuan *website canva* menjadikan desain media menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik lebih semangat dan tidak bosan mengikuti pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya menjadikan peserta didik memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Berdasarkan hasil respon peserta didik maka media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS topik perkembangbiakan tumbuhan dikelas IV Sekolah Dasar. Hasil perolehan data mengenai respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dapat diamati pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Respon Peserta Didik

Keterangan	Aspek		
	TM	PM	M
Total Skor	73	190	67
Presentase(%)	97,3	84,4	89,3
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Keterangan :

TM : Tampilan Media

PM : Penyajian Media

M : Manfaat

Pada tahap evaluasi/*evaluate* dari yang sudah dilaksanakan dari proses pengembangan sebelumnya mendapatkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan skor rata-rata 89% kategori “sangat layak” dengan adanya revisi, sampai kepada uji coba peserta didik mendapatkan skor rata-rata 88% “sangat layak”. Dengan demikian proses pengembangan model ADDIE ini telah berhasil pada proses pengembangan media pembelajaran, karena di setiap tahapannya menjalankan revisi ketika sudah dilakukan pelaksanaannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* pada mata pelajaran IPAS topik perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV berdasarkan perhitungan keseluruhan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa mendapatkan skor 89% kategori “sangat layak”. Sedangkan angket respon pesesrta didik secara menyeluruh mendapat skor sebesar 88% yang masuk dalam kriteria “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih praktis dengan memberikan gambaran yang lebih kongkret dalam penyampaian materi topik perkembangbiakan tumbuhan di kelas IV SDN Singarajan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* pada mata pelajaran IPAS topik perkembangbiakan tumbuhan sangat layak digunakan di sekolah dasar dikelas IV SDN Singarajan. Berdasarkan perhitungan validasi keseluruhan mendapatkan skor 89% dalam kategori

“sangat layak”. Sedangkan Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *website canva* dikelas IV SDN Singarajan diberikan angket untuk 25 siswa dan diperoleh presentase nilai akhir rata-rata sebesar 88% yang masuk dalam kategori “sangat layak”

Saran

Bagi pendidik, dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *website canva* untuk membantu proses pembelajaran, sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi dan mampu mengembangkan kreatifitas dalam pembuatan media yang lebih menarik. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu agar belajar lebih giat dan antusias dalam menerima materi yang disampaikan. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu masukan dan inovasi baru dalam meningkatkan mutu, kualitas dan kinerja sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191–195.
- Astriyanto, F. K., Purwati, & Istiningasih, G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bima Pandawa Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Wayang Febri. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Berlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105–2118. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Chaeratunnisa. (2020). Pengaruh Lingkungan Pada Pemerolehan Bahasa Jawa-Serang Pada Anak Usia 2 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 61–66.
- Hasmawati, & Mukhtar, A. (2023). Asesmen dalam Kurikulum Merdeka Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(3), 197–211. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/ijim.v1i3.20>
- Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 100–113. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.231>
- Indrayani, I. G. A. P. U., Astawan, I. G., & Sumantri, M. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 238–247. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36199>
- Karyati, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1665–1674. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023>
- Lakaran, J., Mettang, S. A., & Tanan, O. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di

- SDN 4 Makale. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UKI Toraja 2022*, 29–38.
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mufaziah, E., & Fauziah, P. (2020). Kendala Orang Tua dalam Mendidik Anak Usia Dini pada Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1045–1051. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.746>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Saragih, B. A., Ritonga, G., Fahreza, M. I., & Anggraini, S. (2022). Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di SDN 040447 Kabanjahe). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11687–11695. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4308>
- Sengkoen, J. F., Ma'i, V. S., & Tewuh, F. D. (2023). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SD Inpres Karegesan. *E-Journal: Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 3(1), 1–11.
- Syafriza, A. A., Kusumastutik, N., Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Yogyakarta, U. (2022). *Pengembangan Video Interaktif Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Mengetahui Kemampuan Literasi SD NU Sleman Yogyakarta*. 14(02), 121–132.
- Syafriza, A. A., Mustamid, & Kusumastutik, N. (2022). Pengembangan Video Interaktif Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Mengetahui Kemampuan Literasi SD NU Sleman Yogyakarta. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 14(2), 121–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i2.8061>

