

**ANALISIS KEBUTUHAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
SEKOLAH DASAR**

Siti Handayani¹, Ana Fitrotun Nisa², Berliana Henu Cahyani³,
Banun Havifah Cahyo Khosiyono⁴
^{1,2,3,4}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
¹sitihandayani17@guru.sd.belajar.id, ²ana.fitrotun@ustjogja.ac.id,
³berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id, ⁴banun@ustjoga.ac.id

ABSTRACT

The development of technology-based teaching materials is currently very necessary. Teachers must be creative and innovative in developing teaching materials, especially technology-based teaching in science learning. This research aims to determine students' needs in receiving technology-based teaching. This research is development research, where in this initial research only needs analysis was used as the basis for the development stages of the 4D model. This research was conducted at SD Negeri 3 Karangwuni in October with fifth grade students. Based on the results of the distribution of the questionnaire, data obtained from 100% of teacher responses and 100% of student responses agreed to develop Canva-based Interactive Multimedia Learning teaching materials on the properties of light. Based on the results of this research, it can be concluded that it is necessary to develop technology-based teaching materials to support the learning process.

Keywords: canva, elementary school, interactive learning multimedia, IPAS, needs analysis

ABSTRAK

Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi pada saat ini sangat diperlukan. Guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar khususnya pengajaran berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam memperoleh pengajaran berbasis teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dimana pada penelitian awal ini hanya analisis kebutuhan saja yang dijadikan dasar tahapan pengembangan model 4D. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Karangwuni pada bulan Oktober dengan siswa kelas V. Berdasarkan hasil pendistribusiannya dari angket diperoleh data 100% tanggapan guru dan 100% tanggapan siswa setuju mengembangkan bahan ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Canva pada materi sifat-sifat cahaya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan bahan ajar berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: analisis kebutuhan; canva; IPAS; multimedia pembelajaran interaktif; sekolah dasar

A. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut merupakan hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut juga harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Menurut Alwi (2019) berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terjadi dengan tidak mengenal batas waktu serta merupakan proses dimana terjadinya perubahan tatanan masyarakat secara mendunia. Banyak sekali perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia diakibatkan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut pun turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Guru harus mampu beradaptasi dengan

perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa semangat belajar dan tidak merasa jenuh. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran membantu siswa untuk memahami hal yang sedang dipelajari. Menurut Arif (2012:26) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan dimanfaatkannya media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dapat terangsang sehingga pada akhirnya siswa dapat menerima dan memahami informasi yang sedang dipelajari dengan baik, dengan begitu media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar, minat siswa, serta dapat membangkitkan motivasi belajar

siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Rosch dalam buku M.Suyanto (2005:20) multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Sedangkan menurut Turban dkk, dalam buku M.Suyanto (2005:21) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video, dengan kata lain multimedia dapat diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional. Pada dasarnya tujuan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia adalah untuk menggantikan dan melengkapi tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pembelajaran konvensional. Dengan penerapan multimedia ini diharapkan akan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) "multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga

memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat multimedia pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam

pembuatan multimedia pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan Garris Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan

mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai. Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu et al., 2020).

Pemanfaatan multimedia pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Arsyad, 2014; dalam Hafid, 2011; Kurniawan et al., 2018). Dilihat

dari segi karakteristiknya, perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar meliputi: belajar agar memperoleh keterampilan fisik sehingga peserta didik bisa mempergunakannya saat bermain; belajar agar peserta didik memiliki sikap yang sehat dengan dirinya sendiri; belajar berinteraksi dengan teman seusianya; belajar berperan sesuai jenis kelaminnya; belajar menulis, membaca dan berhitung sebagai keterampilan dasar; belajar mengembangkan konsep-konsep meliputi tingkah laku, kehidupan sosial serta alam; belajar mengembangkan sikap sosial yang positif dengan orang lain; serta belajar agar mengetahui sesuatu yang baik-buruk. Jadi ketika proses pembelajaran siswa memerlukan bantuan lebih dari sekedar penjelasan guru. Sebagaimana penjelasan di atas, karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung senang bermain, bergerak, melakukan pekerjaan dalam suatu kelompok, serta menyenangkan kegiatan yang mengizinkan mereka secara langsung merasakan dan melakukan sesuatu, maka dari itu guru harus mampu mempersiapkan pembelajaran secara optimal, begitu

pun dengan merancang media untuk kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran IPAS sangat memerlukan penggunaan multimedia pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh materi IPAS bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih bersifat operasional-konkret (Nuryati & Darsinah, 2021), media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu mengkonkretkan abstraksi tersebut sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPAS sendiri dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengamati dan memproses informasi hingga menemukan sendiri konsep dari hal yang dilihat serta dipelajarinya. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sains, fokus utama kegiatan pembelajaran yaitu menciptakan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan objek alam yang dipelajarinya (Supardi, 2017).

Pada kenyataannya, beberapa siswa kelas V SD Negeri 3

Karangwuni memiliki hasil belajar IPAS yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPAS diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPAS rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian lagi siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru. Selain itu, lingkungan baik dari lingkungan keluarga ataupun masyarakat juga memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Bagi beberapa anak yang memiliki masalah di lingkungan keluarga maupun masyarakat terlihat bahwa hasil

belajar IPAS mereka berada di bawah nilai KKTP. Selama proses pembelajaran IPAS berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku teks, sesekali praktik, menggunakan powerpoint dan disajikan video dari youtube. Belum ada media pembelajaran interaktif yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga kegiatan siswa hanya menulis, membaca, menonton video, praktik dan mendengarkan ceramah dari guru. Dari uraian masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS yang telah berlangsung kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Masalah-masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar IPAS yang dicapai rendah atau masih dibawah KKTP sehingga permasalahan tersebut perlu segera diatasi.

Penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan multimedia pembelajaran mungkin akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada peserta didik berupa materi

pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran IPAS yang materinya bersifat abstrak, dengan memanfaatkan canva peserta didik dapat terbantu dalam melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada materi yang bersifat sangat abstrak dan tidak dapat disaksikan oleh peserta didik dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2023 dengan sampel penelitian di SD Negeri 3 Karangwuni. Sampel diambil dari kelas V dengan jumlah 10 peserta didik serta 1 guru kelas. Pada penelitian ini merupakan tahapan awal dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni : Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate

(Penyebaran). Untuk penelitian awal ini hanya dilakukan analisis kebutuhan yang nantinya data dari analisis kebutuhan ini digunakan sebagai dasar melakukan penelitian ini serta juga digunakan sebagai data dalam tahapan Define.

Proses memperoleh data pada penelitian ini yaitu penyebaran angket kebutuhan bahan ajar secara terbuka kepada pendidik dan peserta didik untuk memperoleh data tentang sumber belajar yang digunakan, dimana terdiri dari sepuluh buah pertanyaan. Pertanyaan yang disajikan berupa pertanyaan uraian sesuai dengan keadaan sebenarnya. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh melalui proses persebaran angket dianalisis secara deskriptif. Hasil data ini digunakan untuk data pada tahapan define.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dapat dilihat berdasarkan penyebaran angket yang disebarkan kepada pendidik dan peserta didik. Persebaran angket kebutuhan bahan ajar dapat dilihat sebagaimana data untuk persebaran angket analisis kebutuhan kepada guru dapat dilihat pada tabel 1 dan

hasil dari data untuk persebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru

No	Kebutuhan Bahan Ajar		
	Kriteria	Pertanyaan	Jawaban
1	Keadaan saat ini	1.Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media pembelajaran berbasis IT ada pembelajaran IPAS?	Ya
		2.Apakah selama proses pembelajaran Bapak/Ibu hanya menggunakan metode ceramah saja?	Tidak
		3.Apakah Bapak/Ibu dalam membelajarkan materi sifat-sifat cahaya menggunakan media pembelajaran lain? Jika iya, media pembelajaran apa yang digunakan?	Untuk materi sifat-sifat cahaya memakai media power point, google form, dan video pembelajaran.

		4. Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan penelitian pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis canva pada pembelajaran IPAS?	Ya
2	Bahan ajar yang dibutuhkan	5. Bagaimana menurut Bapak/Ibu, apakah media pembelajaran berbasis IT dibutuhkan pada era modern seperti saat ini?	Sangat bermanfaat, bervariasi, menumbuhkan motivasi pada peserta didik dan meningkatkan prestasi peserta didik.
3	Pengetahuan guru	6. Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui bahan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)?	Sudah
		7. Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui macam-macam media pembelajaran yang berbasis IT?	Ya

4	Kemampuan siswa dalam memahami materi	8. Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik?	Ya
		9. Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik?	Ya
		10. Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri?	Ya

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

No	Kebutuhan Bahan Ajar		
	Kriteria	Pertanyaan	Jawaban
1	Keadaan saat ini	1. Bagaimana proses pembelajaran IPAS yang terjadi pada saat ini?	Mudah: 100% Susah: 0%
		2. Apakah pendidik sudah menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada	Sudah: 100% Belum: 0%

		pembelajaran IPAS?	
		3.Apakah pembelajaran berbasis IT dibutuhkan pada proses pembelajaran di era modern seperti saat ini?	Ya: 100% Tidak: 0%
2	Bahan ajar yang dibutuhkan	4.Apakah dengan menggunakan bahan ajar berbasis IT dapat membuat suatu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien?	Ya: 100% Tidak: 0%
		5.Bagaimana menurut kalian ketika pembelajaran IPAS menggunakan bahan ajar berbasis IT?	Ya: 100% Tidak: 0%
		6.Bagaimana menurut kalian apakah dengan menggunakan bahan ajar berbasis IT dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri?	Ya: 100% Tidak: 0%

		7.Apakah kalian setuju jika dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang berbasis canva?	Ya: 100% Tidak: 0%
Alasan responden menyatakan iya karena jika dalam suatu proses pembelajaran berbasis IT akan sangat mudah memahami materi dan dapat membantu siswa dalam belajar mandiri karena mudah di akses.			
3	Kemampuan siswa dalam memahami materi	8.Apakah pada pembelajaran IPAS hanya cukup apabila pendidik menggunakan metode ceramah dan praktik saja tanpa menggunakan media pembelajaran?	Ya : 20% Tidak: 80%
		9.Apakah tanpa menggunakan media pembelajaran peserta didik mampu memahami materi dengan baik?	Kurang : 40% Tidak : 60%
		10.Apakah dengan menggunakan metode ceramah dan praktik saja peserta didik mampu	Ya : 10% Tidak: 90%

		memahami materi dengan baik?	
Alasan responden menyatakan tidak mampu memahami materi dengan baik apabila menggunakan metode ceramah dan praktik saja karena kurang efektif dan sulit memahami materi.			

Berdasarkan hasil persebaran angket kebutuhan bahan ajar diatas, menunjukkan bahwa sangat diperlukan sumber belajar, terutama bahan ajar yang dapat mendukung dan membantu dalam suatu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh data 100% respon guru dan 100% respon siswa setuju untuk dikembangkan bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi sistem saraf. Hasil tersebut dapat digunakan sebagai dasar pengembangan bahan ajar, karena pendidik maupun peserta didik menginginkan suatu bahan ajar yang berbeda dengan bahan ajar yang sudah tersedia. Pengembangan bahan ajar harus kreatif dan inovatif agar peserta didik tertarik pada bahan ajar yang kita kembangkan. Sejalan dengan Magdalena, et al. (2020); Setiawan, et.al (2020) dan Mariska & Rahmatina (2022) yang menyatakan

bahwa pendidik harus secara kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu bahan ajar agar dapat membuat proses KBM lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis canva perlu dilakukan dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dengan menggunakan suatu aplikasi berbasis teknologi seperti canva akan dihasilkan suatu bahan ajar yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik. Pemilihan aplikasi canva dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) ini tidak terlepas dari kelebihan aplikasi canva yang fleksibel serta mudah digunakan oleh penggunanya. Hal ini sesuai dengan Bilah et al. (2022) dan Hapsari & Zulherman (2021) yang menyebutkan bahwa canva merupakan suatu aplikasi online yang mudah digunakan dan dioperasikan oleh para guru dalam membuat suatu bahan ajar.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis canva juga mempunyai kelebihan lain yaitu mudah diakses dimanapun dan kapanpun karena berbasis online. Pernyataan ini sejalan dengan Romayanti et al, (2020) yang

menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) tidak hanya terbatas digunakan di dalam kelas saja, tetapi juga dapat digunakan diluar kelas dan kapanpun peserta didik membutuhkan. Selain itu penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis canva akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam penyusunan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dilengkapi gambar, animasi ataupun video. Tambunan & tambunan (2023) menjelaskan bahwa penggunaan canva dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif (MPI) akan membuat siswa lebih tertarik dalam pelajaran karena dalam multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis canva dapat disisipi gambar bergerak, animasi ataupun video.

Hasil analisis ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). yang menyatakan kebutuhan dari 10 guru kelas IV dan 163 siswa kelas IV di 9 sekolah dasar yang berada di Jakarta dan Wonogiri menunjukkan bahwa 90% guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis Canva itu menarik,

90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada guru yaitu 91,4 % siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva itu menarik dan 83,4% siswa menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan perlu ada pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Pengembangan yang dilakukan peneliti juga merujuk pada penelitian relevan yang dilakukan sebelumnya oleh Wahyu Ciptaningtyas (2022) menunjukkan hasil efektivitas produk di dapat dari hasil eksperimen yang mana pengaruh e-book interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar mencapai 88,46% siswa yang tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif berbasis canva valid, praktis, efektif, dan layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan pengembangan

bahan ajar sangat diperlukan dilihat dari pengolahan data bersebaran angket kebutuhan bahan ajar 100% guru dan 100% siswa membutuhkan pengembangan bahan ajar untuk menunjang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS khususnya materi sifat-sifat cahaya. Berdasarkan hal tersebut, hasil data analisis kebutuhan ini dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis canva pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180–189.
<https://hukum.unidayan.ac.id/index.php/JFKIP/article/download/84/58>
- Bilah, P.S., Budiana, S., Mulyawati, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva subtema Manusia dan Lingkungan. *Jurnal Didatik*, 8(2), 3253-3259.
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa ...*, 1, 143–151.
<https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050/3465>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 *PEMANFAATAN*, 8(2), 79–96.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78.
journal.uin-alauddin.ac.id
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

- M. Suyant. (2005). Multimedia alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170-187.
- Mariska, S. & Rahmatina. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukit tinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 5 (2), 489-501.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22-29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51–58.
- Setiawan, D.C., Karmila, M., Pitung, A., & Dede, G. A. N. (2020). Biology teaching material needs analysis based on cooperative learning approaches in the human physiology system. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biology)*, 5(2), 159-165.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10), 160–171. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266/189>
- Tambunan, L.O. & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia*. 07(02). 1029-1038.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media*

History of Documents, 15(1),
128–144.

[https://doi.org/10.30957/cendeki
a.v15i1.667](https://doi.org/10.30957/cendeki
a.v15i1.667).Selama

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M.
(2020). Problematika
Pemanfaatan Media
Pembelajaran IPA di Sekolah
Dasar. Jurnal Penelitian
Pendidikan IPA, 6(1), 107.

[https://doi.org/10.29303/jppipa.v
6i1.344](https://doi.org/10.29303/jppipa.v
6i1.344)