

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENDIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Nama\_1 Risa Safitri, Nama\_2 Ahmad Syarwani Nama\_3 Nila Kesumawati  
Pascasarjana PGRI Palembang  
Alamat e-mail : [risa43352@gmail.com](mailto:risa43352@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research aims to: (1) find out the interactive learning media canva based on android based to improve the skills of educators in Elementary Schools (2) find out the level of media feasibility through validation by material experts, media, and (3) find out the level of effectiveness of learning media. This study uses the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of expert validation show the feasibility of the media with a percentage of 86% (media experts), and 98% (material experts). The results of practicality 87% by teacher response questionnaires, The results of effectiveness show a significant increase in pre-test (54.95) and post-test (87.72) values, with an N-gain value of 0.7081 which shows a high increase, thus the learning media developed is effective for use in learning*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui media pembelajaran interaktif canva berbasis android berbasis untuk meningkatkan keterampilan pendidik di Sekolah Dasar (2) mengetahui tingkat kelayakan media melalui validasi oleh ahli materi, media, serta (3) mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan media dengan persentase 86% (ahli media), dan 98% (ahli materi). Hasil kepraktisan 87% oleh angket respon guru, Hasil keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai pre-test (54.95) dan post-test (87.72), dengan nilai N-gain 0,7081 yang menunjukkan peningkatan tinggi, dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.*

*(Keterangan : abstrak kedua dalam bahasa Indonesia, hanya satu paragraf dan paragraf dalam bentuk rata kiri dan kanan, serta tidak menjorok ke dalam [tidak seperti paragraf biasa])*

Keywords: learning media, interactive canva, educator skills

Kata Kunci: media pembelajaran, interaktif canva, keterampilan pendidik

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)**

Keberhasilan proses pembelajaran saat ini tidak dapat dipisahkan oleh peran media. Dengan adanya media kita dapat memperjelas penyajian pesan, baik informasi dalam format visual, audio atau audiovisual untuk membuatnya lebih mudah dipahami dan dimengerti. Proses perencanaan yang sistematis dan terintegrasi untuk memilih dan menyusun materi terbuka, metode, media, dan alat evaluasi yang inovatif dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ambarwati et al., 2022).

Pembelajaran kreatif adalah bagian dari merancang pembelajaran inovatif. Metode-metode ini mengarahkan pada pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa dapat memahami dan menerapkan ide-ide yang telah mereka pelajari. Media dapat membuat konsep abstrak lebih konkret dan lebih mudah divisualisasikan. Memaksimalkan waktu belajar

sehingga media yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih memperhatikan dan berfokus pada pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membuat pembelajaran monoton (Marhamah et al., 2024).

Menurut (Nela Seriyanti, Syarwani Ahmad, 2021) Guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik kualitas proses maupun kualitas lulusan. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar khususnya di tingkat sekolah dasar sangatlah penting dikarenakan kehadiran media interaktif *canva* sangat membantu guru untuk memahami suatu konsep tertentu raket sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah semakin meningkatkan tuntutan kebutuhan kehidupan sosial masyarakat. Pada akhirnya tuntutan tersebut bermuara kepada pendidikan, karena masyarakat meyakini bahwa pendidikan mampu

menjawab dan mengantisipasi berbagai tantangan tersebut.

Media interaktif *canva* memungkinkan terciptanya media pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur seperti kuis, simulasi, dan presentasi yang menarik. Dengan bantuan *canva*, guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis, menyesuaikan materi pelajaran dengan gaya belajar siswa, dan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia teks, gambar, dan audio (Safira et al., 2024). Berdasarkan wawancara kepada kepala sekolah di SDN 10 Selat Penuguan, pendidik kurang mampu dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan dalam kelas tersebut dipresentasikan dengan monoton hanya menggunakan media cetak (buku) dan media tulis (papan tulis) dan praktek, yang didalam buku hanya berisi bacaan dan sedikit gambar namun belum ada aspek audio dan animasi yang mendukung proses pembelajaran. Karna terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran kondisi yang seperti ini peserta didik

menginginkan media yang menarik dan tidak membosankan dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dari salah satu guru di SDN 10 Selat Penuguan, Pengembangan media pembelajaran interaktif *canva* berbasis android dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar didorong oleh kebutuhan untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menarik. Pembelajaran di tingkat dasar sering kali menjadi tantangan bagi guru karena sifat materi yang abstrak, sementara para siswa membutuhkan pengalaman pembelajaran yang konkret dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi dapat membantu menjawab tantangan ini, mengingat siswa SD saat ini sangat familiar dengan perangkat teknologi, khususnya perangkat android.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi tersebut perlu diciptakan lingkungan belajar yang efektif dan tidak dapat diabaikan begitu saja, akan tetapi membutuhkan penanganan dan solusi yang tepat, membutuhkan

media Pembelajaran interaktif berbasis android power point yang kreatif mengikuti alur perkembangan zaman sekarang ini sehingga pembelajaran dan tidak mudah bosan dan media juga harus tepat pada tujuan pembelajaran. Dengan adanya solusi ini, diharapkan dapat meningkatkan dan memaksimalkan untuk guru dalam pembelajaran. Berdasarkan berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *canva* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan keterampilan Pendidikan Di Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian (R&D) *research and development* yaitu penelitian dan pengembangan. menyatakan bahwa *educational research and development (R&D)* adalah desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan baik berupa perangkat keras (*hardware*) seperti buku ajar, modul, dan alat bantu lainnya, maupun perangkat lunak

(*software*) seperti program komputer media pembelajaran, pengolahan data, perpustakaan dan sebagainya (Sugiyono, 2017) langkah-langkah dalam model pengembangan ini sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* di sekolah dasar SD dan dapat memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan, efektif, dan berkelanjutan. Menurut *ADDIE* model ada lima tahap penelitian dan pengembangan yang harus dilalui yaitu *Analysis* (menganalisa), *Design* (mendesain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan) dan *Evaluation* (mengevaluasi).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

### **a. *Analysis***

Tahapan ini sesuai dengan prosedur penelitian dilakukan dengan wawancara guru kelas dan observasi di sekolah dasar 10 Selat Penuguan. Observasi dilakukan pada tanggal 04 November 2024 yang dilakukan secara langsung melihat proses pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Elida, S.Pd yang merupakan guru kelas bahwa

sumber belajar berpatokan LKS, buku paket dan jarang sekali PPT. Ibu Elida, S.Pd memaparkan bahwasannya siswa mengalami kesulitan khususnya pada hal-hal yang bersifat abstrak dan memerlukan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa memahami dan membantu siswa. Pengaplikasian sumber belajar dengan menggunakan media interaktif berbasis android pada pembelajaran sangat jarang diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

### **b. Design (Desain Produk)**

Tahapan ini didapatkan beberapa tahapan berupa: Media canva yang diaplikasikan dalam berbasis android. Aplikasi dibuat dengan menggunakan desain canva.

Pemilihan format penyusun aplikasi android diselaraskan dengan persyaratan pengembangan agar dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik dengan format isi berupa:

1) Bagian Sampul (*cover*) meliputi:

a) Judul aplikasi media interaktif

2) Bagian isi meliputi:

- a) Tujuan belajar
- b) Informasi tombol
- c) Menu
- d) Materi
- e) Soal,

3) Bagian akhir Pada bagian akhir berisi informasi pengembang dan Sumber referensi.

### **c. Development (Pengembangan)**

Halaman pembuka terdapat nama judul dalam Media Pembelajaran Interaktif canva dan interaktif Tombol mulai



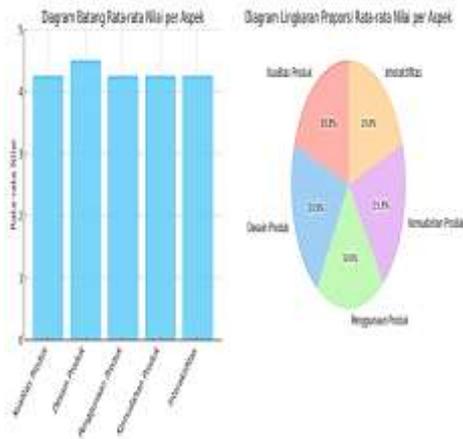
*Gambar 1 Pembuka Media*

### **d. Implementation (implementasi)**

1) Data kelayakan

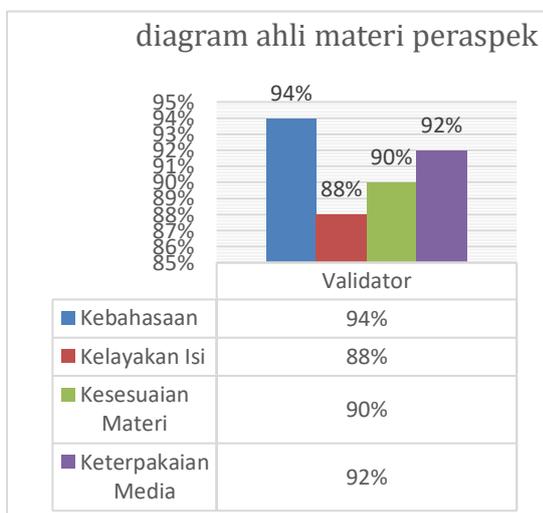
Ahli Media yang dikembangkan diuji pada validator media kepada Raden Abdullah Hamami, S.Kom media pembelajaran yang dikembangkan mendapat penilaian sangat baik dari ahli media dengan 5 aspek. Berikut ini

berdasarkan gambar diagram dan tabel peraspek dalam angket validasi ahli media

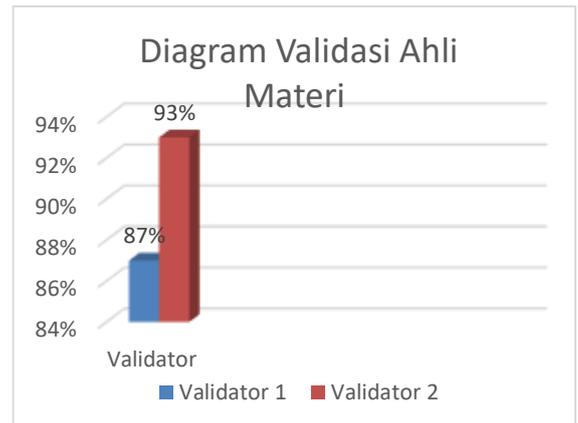


Gambar 2 diagram batang Gambar 3 diagram lingkaran

Validasi ahli materi adalah Dr. Ir. Hj. Tri Widayatsih, M.Si dan Dr. Mahasir, M.Pd sebagai dosen Pascasarjana PGRI Palembang. Validasi materi diaplikasikan dalam meninjau kelayakan materi yang diterapkan pada media interaktif canva berbasis Android dalam proses pembelajaran.



Gambar 4 diagram ahli materi peraspek



Gambar 4.14 diagram ahli materi

### 2) Data kepraktisan

Berdasarkan Hasil kepraktisan media interpretasi skor 87,3% berada pada kategori sangat parktis. Dengan demikian, media pembelajaran pembelajaran interaktif canva berbasis android yang dikembangkan praktis digunakan oleh pendidik di Sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran.

### 3) Data keefektifan

Berdasarkan data keefektifan media Penelitian ini dilakukan di SDN 04 dan 10 Selat Penuguan dengan melibatkan 35 orang guru sebagai

responden. bahwa nilai pre-test memiliki nilai terendah sebesar 36,7 dan nilai tertinggi sebesar 70,0, dengan rata-rata sebesar 54,95. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi dilakukan, kemampuan awal guru di SDN Selat Penuguan masih tergolong rendah. Mayoritas guru memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) yang umumnya ditetapkan pada angka 70, sedangkan nilai post-test menunjukkan nilai terendah sebesar 76,7 dan nilai tertinggi mencapai 96,7, dengan rata-rata sebesar 87,72. Rata-rata ini berada jauh di atas nilai rata-rata pre-test, dan bahkan nilai terendah post-test telah melampaui nilai tertinggi pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh guru mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Uji normalitas pada data penelitian bertujuan untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-wilk karena memiliki jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji yang menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi pre-test sebesar  $0,317 > 0,05$  serta posttest sebesar  $0,168 > 0,05$ . Artinya,

data pre-test dan post-test dapat dikatakan berdistribusi normal.

Nilai N-Gain sebesar 0,71, yang berada dalam rentang  $0,70 < g < 1,00$ , sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar guru setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva berbasis Android tergolong efektif.

#### **e. Evaluation (Evaluasi)**

Tahapan evaluasi dalam model untuk menilai kualitas dan keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Berikut Tahapan evaluasi, yaitu:

##### *Analysis (Analisis Kebutuhan)*

Tahap analisis kebutuhan telah dilaksanakan dengan baik dengan melibatkan wawancara dan observasi untuk memahami konteks pembelajaran dan mengidentifikasi masalah yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru.

Tahap desain produk telah menghasilkan rancangan yang cukup detail mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pemilihan

Canva dan Apk2 Builder sebagai alat pengembangan relevan dengan tujuan menghasilkan aplikasi Android yang interaktif Materi: Terdiri dari Matematika, IPA, IPS, dan PAI.

Tahap pengembangan telah dilaksanakan dengan baik melalui pembuatan produk, validasi oleh ahli, revisi berdasarkan masukan, dan uji coba terbatas. Proses validasi dan revisi membantu memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran

Tahap implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan pendidik. Hasil validasi ahli, respon pendidik, dan uji efektivitas semuanya mendukung keberhasilan implementasi media

Secara keseluruhan, penelitian ini mengikuti model ADDIE dengan teroi Sugiyono dengan baik dan menghasilkan media pembelajaran yang teruji kualitasnya dan setiap tahapan dievaluasi dengan cermat, sehingga Media pembelajaran interaktif Canva berbasis Android valid, praktis, dan efektif digunakan oleh pendidik sekolah dasar untuk

meningkatkan keterampilan dalam proses pembelajaran.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil dari validasi ahli media 86% dan hasil validasi ahli materi 90% menjadi kombinasi hasil validasi yang sangat baik dari kedua ahli (media dan materi) memberikan indikasi yang kuat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android ini memiliki kualitas yang memadai dan layak

Berdasarkan hasil analisis data kepraktisan, media pembelajaran interaktif berbasis Android ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,3%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai sangat praktis oleh para pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

berdasarkan hasil efektif bahwa data nilai pre-test dan post-test berdistribusi normal. Rata-rata nilai pre-test adalah 54.95 dan rata-rata nilai post-test meningkat signifikan menjadi 87.72. Nilai t hitung -17.035 dengan derajat bebas (df) 34. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) 0.000 ( $p < 0.05$ ) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pre-test dan post-

test, Mean Difference (perbedaan rata-rata) sebesar -32.77 bahwa rata-rata skor post-test lebih tinggi 32.77 poin dibandingkan rata-rata skor pre-test. Rata-rata nilai N-Gain adalah 0.7081 dengan standar deviasi 0.15611 ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan peningkatan keterampilan yang tinggi pada pendidik.

Dengan demikian, hasil analisis diatas mendukung bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif canva berbasis Android dalam meningkatkan keterampilan pendidik di sekolah dasar bukan hanya praktis dan valid, tetapi efektif dalam meningkatkan keterampilan pendidik di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ambarwati, A., Arafat, Y., & Aryaningrum, K. (2022). Analisis Pembelajaran Ppkn Menggunakan Media Audio Visual Kelas Iii Sd Yayasan Brk. *Jurnal Holistika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.24853/Holistika.6.1.8-13>
- Cahaya, T. R. T. W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Stem Dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3469–3474. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i9.870>
- Daulae, T. H., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). *Urgensi Media Pembelajaran Keteladanan Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Lebih Baik , Tetapi Juga Mengembangkan Aspek Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik Keteladanan Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa . Melalui Penelitian Ini .*, 2(1), 182–203.
- Dewi, R. S. I., Widiyanti, L. A. C., Kusumaningrum, S. R., Effendi, M. I., Nurlaili, A. I., Anjarwati, R., Herawati, M., Annisa, A., & Fransisca<sup>10</sup>, W. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Canva For Education Dalam Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning Bagi Guru Di Sdn Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal Abdinus: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(3), 843–856.
- Marhamah, M., Kesumawati, N., Rohana, R., Lusiana, L., Fitri Puspa Sari, E., Meilani, D., & Emiliandri, F. (2024). Pelatihan Perancangan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Guru Sma Negeri 16 Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1153–1160. <https://doi.org/10.55338/Jpkmn.V5i1.2829>
- Mila Alvionita, & Dea Wanda Milarahma Putri. (2024). Urgensi Knowledge Management Dalam Pengembangan Profesionalisme

- Guru. *Tadbiruna*, 4(1), 34–45.  
<https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v4i1.922>
- Nurhayati, N., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87.  
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v13i1.1036>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (Mude)*, 1(3), 343–348.  
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rorong, F. E., Tulenan, V., & Rumbayan, M. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Buku Tematik Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Jurnal Teknik Informatika*, 18(03), 129–142.
- Rosali, E. S., Sadiyah, A., Darmawan, D., & Ningsih, M. P. (2023). Pelatihan Pembelajaran Inovatif Dalam Implementasi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Garut. *Swarna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 32–37.  
<https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.242>
- Safira, R. F., Nahdi, D. S., Dasar, G. S., Majalengka, U., Barat, J., Artikel, R., Journal, E., Professional, F., Storyline, A., Reality, A., Creator, S. A., & Alam, I. P. (2024). *Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif*. 5(2), 68–77.
- Setiawan, M. A. S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Kurikulum Merdeka. *Journal On Education*, 6(3), 15948–15956.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 449.  
<https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif*. 2(11).
- Siregar, A. L. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Terhadap Jenis, Karakteristik, Dan Prosedur Pemilihan Media. *Jurnal Kajian Agama, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 14–25.
- Surur, M., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98.
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162.  
<https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>

