

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA DENGAN MODEL PBL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI RANTAI MAKANAN
DI KELAS V SD**

Farhan Alfath Girsang¹, Hidayat²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Alamat e-mail : farhanalfathgirsang@umnaw.ac.id, hidayat@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The research conducted aims to develop an interactive media assisted by Canva using the PBL model to increase students' interest in learning food chain material in grade V of elementary school. This research is a Research and Development (R&D) study conducted using the 4D development procedure. To collect the required data, the researcher used a validation questionnaire given to several expert validators and a student learning interest questionnaire to measure students' interest in learning before and after using the developed media. From the results of the media expert validation, a validity score of 84 was obtained with the criteria "Very Eligible" and from the material expert validation, a validity score of 89.2 was obtained with the criteria "Very Eligible". Before the learning process using interactive media assisted by Canva with the PBL model, it was known that the student's learning interest score was only 68.16 with the criteria "Good". After the learning process was carried out in grade V of Elementary School 060818 Medan Denai using interactive media assisted by Canva with the developed PBL model, the student's learning interest score became 81.04 with the criteria "Very Good".

Keywords: Development, Interactive Media, Canva, Food Chain.

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan sebuah media interaktif berbantuan *Canva* dengan menggunakan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan di kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan angket validasi yang diberikan kepada beberapa validator ahli dan angket minat belajar siswa untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Dari hasil validasi ahli media didapatkan skor kevalidan sebesar 84 dengan kriteria "Sangat Layak" dan dari validasi ahli materi didapatkan skor kevalidan sebesar 89,2 dengan kriteria "Sangat Layak". Sebelum proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL, diketahui bahwa skor minat belajar siswa hanya sebesar 68,16 dengan kriteria "Baik". Sesudah dilakukan proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai dengan menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL yang dikembangkan, skor minat belajar siswa menjadi 81,04 dengan kriteria "Sangat Baik".

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif, *Canva*, Rantai Makanan.

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara dan bangsa. Peningkatan kualitas pendidikan Indonesia dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Salah satu alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Era perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, guru sebagai pendidik perlu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 7 menyebutkan bahwa cara untuk mencapai tujuan pembelajaran harus merancang strategi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dengan cara memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia dan menggunakan perangkat teknologi dan komunikasi. Sejalan dengan pendapat Hidayat et al. (2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Kemudian Sukmawati et al. (2022) menyatakan kemajuan teknologi ini tentunya harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusianya. Peningkatan sumber daya ini tidak terlepas dari peran pendidik. Menurut Khayroiayah et al. (2021:77) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini juga berdampak pada dunia pendidikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik, agar tujuan pendidikan tersebut dapat terlaksana, maka diperlukan inovasi guru sebagai pendidik dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif. Menurut Karin & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar. Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android. Salah satu kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video animasi, yaitu aplikasi Canva. Menurut Wahyuni & Darwis (2023:225) Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti presentasi, poster, animasi, video dan konten visual lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 060818 Medan Amplas, peneliti

menemukan beberapa masalah yang terlihat, yaitu di mana dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang kuno seperti papan tulis, buku teks dan sebagainya. Masalah tersebut akan berdampak pada minat belajar siswa. Siswa tampak tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang bermalas-malasan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari termuan tersebut, diharapkan guru untuk dapat lebih inovatif dalam menyediakan media pembelajaran. Dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Apalagi di era transformasi digital saat ini, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan dan dinamika dunia global yang modern dan menyesuaikan dengan tuntutan zaman tetapi dilapangan saya melihat masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Di sekolah tersebut pun masih kekurangan fasilitas teknologi yang memadai untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi seperti tersedia kurangnya infocus dan laptop. Selain itu informasi yang saya dapatkan melalui wawancara dengan kepala sekolah tidak ada kewajiban menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Masih terlihat minimnya keterampilan rata-rata guru dalam mengajar berbasis teknologi yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru secara luas dalam membuat perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran berbasis teknologi. Selain beberapa hal di atas juga ditemukan permasalahan lain terkait metode dan model yang digunakan guru dalam mengajar. Guru masih menggunakan metode dan model konvensional yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa.

Setelah melihat beberapa permasalahan yang ada di atas maka peneliti menawarkan solusi berupa membuat media interaktif berbantuan canva. Munawir et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif

yang umum digunakan adalah multimedia interaktif berbasis video dengan penggunaan animasi yang dinamis, suara, dan gambar menarik, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Menurut Resmini et al. (2021) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. Peneliti akan membuat media berupa video animasi yang dibuat melalui canva. Media interaktifnya juga akan didukung dengan adanya model Problem based learning (PBL). Akbar et al. (2023) menyatakan bahwa Model PBL model pembelajaran yang melatih kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dari kehidupan nyata terkait dengan kehidupan kesehariannya.

Munawir et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Tiara & Sutarini (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dan bahan pelajaran.

Media interaktif merupakan segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik kepada pengguna dari hal yang telah di-inputkan ke media tersebut (Asela, Salsabila, Lestari, Sihati, & Pertiwi, 2020; Maielfi,

Wahyuni, & Nurpatri, 2023; Nadzif, Irhasyuarna, & Sauqina, 2022).

Media interaktif juga diartikan sebagai media yang merupakan gabungan dari teks, seni, animasi, grafik, gambar, foto, serta komponen-komponen video yang dibuat secara digital (Nisa & Aryanti, 2023).

Menurut Ajeriah & Dwi (2022) fungsi fungsi media pembelajaran interaktif sebagai berikut :

1. Sebagai alat untuk memperjelas bahan pembelajaran saat para pengajar menjelaskan sebuah materi kepada peserta didiknya.
2. Sebagai alat untuk mencari persoalan baru yang nantinya akan dikaji secara lebih mendalam oleh peserta didik.
3. Sebagai sumber belajar bagi siswa, media tersebut harus memuat berbagai materi-materi penting yang harus dipelajari oleh kelompok atau individu.

Menurut Resmini et al. (2021) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Nurhalisa & Sukmawarti (2022) canva merupakan suatu program desain online yang terdapat berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (2021) mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Dalizah & Napitupulu (2024) menyatakan bahwa canva memiliki kelebihan, yaitu dapat mempermudah dalam pembuatan desain karena aplikasi ini menyediakan berbagai template untuk digunakan. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan semua kalangan di berbagai perangkat computer ataupun handpone. Adapun kekurangannya, yaitu aplikasi canva

bergantung pada kualitas jaringan internet. Selain itu dalam aplikasi ini banyak template ataupun desain yang berbayar.

Menurut Hidayat & Khayroiayah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Saat ini terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Sriana & Sujarwo (2022:40) penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar, merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengaktifkan dan memahamkan siswa agar lebih mudah memahami pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, yaitu model pembelajaran Problem Based Learning.

Nurunnajmi & Darwis (2023) menyatakan bahwa Model pembelajaran *problem based learning* adalah pembelajaran dengan rangkaian aktivitas pembelajaran dimana ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa, siswa tidak hanya mendengar, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, tetapi siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, dan mengolah data, dan akhirnya membuat kesimpulan, dalam pembelajaran ini siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah.

Landong et al. (2023) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan bisa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Model ini menunjukkan bahwa masalah yang diberikan adalah masalah yang nyata dan ada di lingkungannya, dan siswa memiliki kesempatan untuk menyelesaikannya. Meskipun demikian,

masalah itu masih berada dalam kerangka kurikulum dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam menghadapi tantangan dan peluang di era milenial, PBL menjadi pendekatan yang efektif dan relevan untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang siap menghadapi dunia nyata yang kompleks.

Alda & Hasanah (2023) menyatakan bahwa Kelebihan dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, yaitu mendorong peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan pada peserta didik. Sedangkan kelemahan dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu model pembelajaran ini membutuhkan banyak biaya dan banyak waktu.

Hutabalian & Juwita (2024) menyatakan bahwa minat siswa dipengaruhi oleh faktor internal (individu) dan eksternal (guru, keluarga, lingkungan pertemanan). Kemampuan fisik dan mental, motivasi, dukungan keluarga, hubungan dengan guru, dan lingkungan sosial menjadi komponen-komponen yang saling berinteraksi. Pemahaman dan pengelolaan faktor faktor ini diharapkan dapat menciptakan kondisi yang mendukung perkembangan minat belajar siswa secara optimal.

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam membentuk kompetensi siswa, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (Lubis & Sukmawarti, 2022). IPAS sebagai integrasi antara sains dan sosial bertujuan membekali siswa dengan kemampuan berpikir ilmiah serta memahami keterkaitan manusia dan lingkungan (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022).

METODE PENELITIAN

Pengembangan atau juga dikenal sebagai *Research and Development (R&D)* merupakan jenis penelitian dan

metode pengembangan yang digunakan dalam skripsi ini

Dalam penelitian *Research and Development (R&D)* memiliki model pengembangan. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran) (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Subjek penelitian ini adalah media interaktif berbantuan canva. Dan objek dalam penelitian ini adalah pada materi rantai makanan di kelas V SD. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran).

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social (variable penelitian) yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu berupa angket validasi yang diberikan kepada beberapa validator ahli untuk menilai kelayakan dari media interaktif berbantuan *Canva* dengan menggunakan model PBL yang dikembangkan.

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data memiliki peranan yang sangat penting dalam proses dilakukannya penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data untuk memperoleh hasil yang relevan penulis menggunakan Observasi dan Kuisisioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2015:244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang

akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain.

Setelah memastikan instrumen valid dan reliabel, analisis data angket dan penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan aplikasi canva menggunakan model PBL dan kevalidan media interaktif berbantuan aplikasi canva. Instrumen minat belajar, respon siswa, dan kevalidan media berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan selesai dirancang, selanjutnya dilakukan validasi kepada beberapa validator ahli untuk menilai kelayakan dari media interaktif yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan, antara lain:

1. Validasi Ahli Media

Validasi media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan dilakukan oleh seorang validator ahli media yang berprofesi sebagai dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Ibu Arrini Shabrina Anshor, M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 05 Mei 2025. Hasil validasi dapat dilihat

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,2}{5} \times 100 \\ &= 84 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 84. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas V SD.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan dilakukan oleh seorang validator ahli materi yang berprofesi sebagai dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Ibu Dra. Dalimawaty Kadir. Validasi dilakukan pada tanggal 07 Mei 2025. Hasil validasi dapat dilihat

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,46}{5} \times 100 \\ &= 89,2 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 89,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa materi pada media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas V SD. Akan tetapi validator ahli materi memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan pengertian tentang autotrof dan heterotrof.

Disseminate (Penyebaran)

Tahap keempat dari prosedur 4D yang dilaksanakan, yaitu tahap *Disseminate* (Penyebaran). Pada tahap ini, media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan yang dikembangkan diterapkan pada proses pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai. Tahap ini bertujuan untuk melihat respon guru dan respon siswa terhadap media yang digunakan dan dampak yang terjadi pada proses pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai. Hasil respon guru dapat dilihat

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,66}{5} \times 100 \\ &= 93,2 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 93,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa respon guru kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai terhadap media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan "Sangat Baik".

Sebelum menerapkan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran Rantai Makanan. Hasil minat belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL dapat di lihat pada tabel berikut:

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa dari 25 siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai, didapatkan rata-rata skor minat belajar sebesar 68,16. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran "Baik".

Setelah mengetahui minat belajar siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada materi Rantai Makanan, selanjutnya peneliti mencari tahu respon siswa dengan cara menyebarkan angket kepada siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai.

Hasil respon siswa di atas, dapat diketahui bahwa dari 25 siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai, didapatkan rata-rata skor sebesar 81,04. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan "Baik".

Setelah mendapatkan rata-rata skor minat siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif, signifikansi minat belajar siswa dapat diukur melalui uji t dengan rumus :

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{d}}{(sd/\sqrt{n})} \\ t &= \frac{12,776}{(13,85899/\sqrt{25})} \\ t &= \frac{12,776}{(13,85899/5)} \\ t &= 4,6092 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji t dependen dengan jumlah sampel 25, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,6092 dengan derajat kebebasan 24. Nilai ini lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% (2,064).

Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kondisi yang diuji. Artinya, perlakuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel yang diukur.

Pembahasan Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Canva* Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Rantai Makanan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development*

(Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran). Sebelum mulai mengembangkan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap *Define* (Pendefinisian).

Pada tahap *Define* (Pendefinisian) peneliti menganalisis proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai, yaitu menganalisis kebutuhan siswa dan juga menganalisis kurikulum pembelajaran yang digunakan. Tujuan agar peneliti dapat benar-benar mengembangkan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai.

Setelah mendapatkan informasi dari analisis yang dilakukan, selanjutnya peneliti mulai merancang media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan. Pada tahap *Design* (Perancangan), peneliti menggunakan perangkat laptop untuk mengakses aplikasi *Canva*. Pada tahap ini terdapat 11 langkah yang dilakukan, dari mulai masuk pada laman web *Canva*, login menggunakan akun *google*, membuat laman kerja, membuat cover, membuat tujuan pembelajaran, memasukkan materi, membuat penjelasan tentang istilah yang digunakan, membuat soal latihan, membuat penutup, memasukkan suara, hingga mengunduh hasil rancangan.

Setelah semua tahapan tersebut selesai dilakukan, hasil rancangan dari media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan yang dikembangkan diunduh ke dalam bentuk video MP4 agar mudah digunakan pada proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai.

Kevalidan Media Interaktif Berbantuan *Canva* Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Rantai Makanan

Untuk mengetahui kevalidan dari media interaktif berbantuan *Canva*

dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan yang dikembangkan, peneliti masuk pada tahap prosedur 4D selanjutnya, yaitu tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini hasil rancangan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan yang dikembangkan divalidasi oleh beberapa validator ahli.

Validasi pertama dilakukan oleh validator ahli media. Validasi ahli media dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada validator ahli media. Angket validasi ahli media berisi 3 aspek dengan 15 butir pernyataan. Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 84. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas V SD.

Selanjutnya dilakukan validasi kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari materi yang terdapat di dalam media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan yang dikembangkan. Angket validasi ahli materi berisi 3 aspek dengan 15 butir pernyataan. Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 89,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa materi pada media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas V SD. Akan tetapi validator ahli materi memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan pengertian tentang autotrof dan heterotrof.

Selain dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi, media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat

belajar siswa pada materi Rantai Makanan yang dikembangkan juga diperlihatkan kepada Guru kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon guru kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai terhadap media yang dikembangkan. Dari hasil validasi respon guru didapatkan skor kelayakan sebesar 93,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa respon guru kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai terhadap media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan "Sangat Baik".

Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif Berbantuan *Canva* Dengan Model PBL Materi Rantai Makanan

Pada observasi awal yang peneliti lakukan, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya media pembelajaran berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari temuan tersebut peneliti mengembangkan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Rantai Makanan.

Dalam mengukur minat belajar siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai, peneliti menggunakan angket observasi sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Angket observasi berisi 3 aspek dengan 10 butir pernyataan. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL, diketahui bahwa skor minat belajar siswa hanya sebesar 68,16 dengan kriteria "Baik".

Setelah dilakukan proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai dengan menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL yang dikembangkan, diketahui terjadi peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai. Skor minat belajar

siswa kelas V D Negeri 060818 Medan Denai meningkat menjadi 81,04 dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil skor tersebut dapat dikatakan bahwa media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL dapat meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran IPAS materi Rantai Makanan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia & Sunaryati (2023) yang berjudul "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa". Hasil penelitian mengatakan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran), dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Pengembangan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa materi rantai makanan dilakukan dalam 11 langkah, dari mulai masuk pada laman web *Canva*, login menggunakan akun *google*, membuat laman kerja, hingga mengunduh hasil rancangan.
2. Dari hasil validasi ahli media didapatkan skor kevalidan sebesar 84 dengan kriteria "Sangat Layak" dan dari validasi ahli materi didapatkan skor kevalidan sebesar 89,2 dengan kriteria "Sangat Layak".
3. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL, diketahui bahwa skor minat belajar siswa hanya sebesar 68,16 dengan kriteria "Baik". Sesudah dilakukan proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 060818 Medan Denai dengan menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL yang dikembangkan, skor

minat belajar siswa menjadi 81,04 dengan kriteria "Sangat Baik".

school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1–6.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeriah, N., & Dwi, D. F. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Power Point Pada Pembelajaran PKN Dengan Pendekatan Saintifik. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 196–208.
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... Yuliasuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing.
- Alda, R., & Hasanah, H. (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*, 3(9), 7775–7782.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- 22.
- Dalizah, N., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Pada Tema Indah Keragaman Di Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(11), 3285–3294.
- Hidayat, H., & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15–19.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1–6.
- Hutabalian, G. F. M., & Juwita, P. (2024). *Pengembangan Media Augmented Reality (AR) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas V SD*.
- Karin, K., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan e-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(2), 129–141.
- Khayroiyah, S., Napitupulu, S., & Desniarti. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 77–85.
- Landong, A., Alviona, A., Ningrum, S. F., & Liavani, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 771–780.
- Lubis, A., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning pada Tema Panas dan Perpindahannya Subtema Suhu dan Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 1–7.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya Smp. *Jupeis:*

- Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27.
- Nisa, K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 12(1), 31–37.
- Nurhalisa, S., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37–45.
- Nurunnajmi, & Darwis, U. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda di Sekitarku di Kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 284–297.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Sriana, J., & Sujarwo, S. (2022). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 39–51.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 886–894.
- Tiara, D., & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 25–40.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144.
- Wahyuni, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 222–229.