

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTU CANVA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Emilia Putri¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau

Alamat e-mail : [1emiliaaputri11@gmail.com](mailto:emiliaaputri11@gmail.com) , [2zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:zakahadi@edu.uir.ac.id)

ABSTRACT

The aim of the research is to determine the development of Canva-assisted learning media on Indonesian cultural diversity material for fifth grade elementary school students and to determine the validity of the Canva-assisted learning media that has been created. The methodology used is R&D with the ADDIE development model. The development target is 21 students, 10 of whom are 2 material experts, 2 language experts, and 2 media experts. The research instruments used were material validation questionnaires, language validation questionnaires, media validation questionnaires and teacher response questionnaires and student response questionnaires. The research results obtained material validation of 94.06% in the "Very Valid" category. Language validation is 96.87% with the "Very Valid" category. Media validation is 97.18% in the "Very Valid" category. Overall, the validity of Canva-assisted learning media obtained an average score of 96.03% so that Canva-assisted learning media was categorized as very valid without revision and suitable for use. The teacher response results were 100% in the "Very positive" category. The results of 100% of student responses were in the "Very Positive" category. Based on research data, it shows that the Canva-assisted learning media developed is very suitable for use in Pancasila education subjects on Indonesian cultural diversity material for fifth grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Canva, Diversity of Indonesian Culture.

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbantu *canva* pada materi keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dan mengetahui kevalidan media pembelajaran berbantu *canva* yang telah dibuat. Metodologi yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Sasaran pengembangan yaitu 21 orang siswa 10 diantaranya dan 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli media. Instrument penelitian yang digunakan yaitu angket validasi materi, angket validasi bahasa, angket validasi media dan angket respon guru serta angket respon siswa. Hasil penelitian diperoleh validasi materi sebesar 94,06% dengan kategori "Sangat Valid". Validasi bahasa sebesar 96,87% dengan kategori "Sangat Valid". Validasi media sebesar 97,18% dengan kategori "Sangat Valid". Secara keseluruhan

validitas media pembelajaran berbantu canva memperoleh nilai rata-rata 96,03% sehingga media pembelajaran berbantu canva ini berkategori "Sangat Valid" tanpa revisi dan sudah layak untuk digunakan. Hasil respon guru sebesar 100% dengan kategori "Sangat positif". Hasil respon siswa sebesar 100% dengan kategori "Sangat Positif". Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantu *canva* yang dikembangkan sangat layak digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Canva*, Keberagaman Budaya Indonesia.

A. Pendahuluan

Sesuai dengan pertumbuhan teknologi semakin cepat pada zaman modern, media pembelajaran menjadi komponen krusial dalam meningkatkan mutu pembelajaran, dengan demikian, guru diminta mampu berkontribusi secara aktif dan inovatif dalam memilih, merancang, serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Menurut Syahrudin,(2023) media pembelajaran merupakan perangkat, sumber, ataupun juga sarana pengajaran yang bisa dimanfaatkan dalam menyampaikan suatu pengetahuan, gagasan, maupun perilaku sebagai bahan ajar dalam dirinya sendiri yang memberikan keefektifan proses khusus atau pada fungsi general sehingga dapat tercapai tujuan pembelajarannya. Menurut Herawati *et al.*,(2023) media pembelajaran menunjukkan efektifitas tinggi, didukung oleh data belajar

siswa yang mencatat persentase skor maksimal, yakni 100%, baik dalam skala terbatas maupun skala luas.

Di bidang pendidikan, terutama pada jenjang Sekolah Dasar, media pembelajaran sangat mempermudah pengajaran terkait menunjang seluruh proses pengajaran yang berjalan. Situasi ini disebabkan oleh perkembangan kognitif yang masih berlangsung pada anak-anak Sekolah Dasar. Dimana mereka membutuhkan pengalaman secara langsung dan konkret untuk memahami konsep abstrak tertentu. Sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dilakukan. Berlandaskan temuan wawancara yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 20 Januari 2025 dengan guru kelas Va terhadap bidang studi pendidikan pancasila pokok bahasan keberagaman budaya indonesia kelas V Sekolah Dasar.

Peneliti menemukan, sebagian besar siswa mengalami kendala dalam memahami materi keberagaman budaya. Kendala ini disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang efektif, sedikitnya media pembelajaran yang di bawa, rendahnya minat siswa di saat proses pelajaran berlangsung. Peneliti juga menemukan rendahnya minat belajar siswa ketika di kelas, saat guru menyampaikan pelajaran sebagian besar siswa minim memperhatikan serta menangkap materi yang dipaparkan guru akan lebih secara efektif.

Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga kurang menumbuhkan minat belajar pada siswa khususnya pada pelajaran pendidikan pancasila. Menurut hasil penelitian yang dihimpun oleh Lembaga Penelitian dan Peningkatan Strategi Pengajaran serta Kebudayaan: 68% siswa di Indonesia menyatakan bahwa pembelajaran berbantu multimedia membuat siswa lebih antusias dan tertarik dari pada metode ceramah (Wyman *et al.*, 2023).

Gap antara harapan dan kenyataan tersebut mendorong

pentingnya pengembangan media pembelajaran berbantu teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berpotensi menambah semangat siswa ketika belajar sekaligus bisa mengoptimalkan minat siswa di dalam pelaksanaan belajar. Sementara itu dampak yang timbul ketika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran pada bidang studi pendidikan pancasila yakni ada satu materi yang sulit dicapai oleh siswa, salah satu materinya yaitu keberagaman budaya indonesia. Pada pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya indonesia guru sudah menggunakan media berupa gambar, tetapi siswa tetap tidak memperhatikannya dengan baik, hal tersebut berujung pada berkurangnya minat belajar siswa dalam memahami keberagaman budaya indonesia. Media pembelajaran sebelumnya yang diterapkan selama pelaksanaan menimba ilmu di lingkungan sekolah tidak begitu menarik, sebab guru sekedar menggunakan buku cetak, gambar sederhana, dan papan tulis di kelas. Sedangkan untuk pemanfaatan media berlandaskan teknologi dalam proses belajar pun belum efektif

digunakan karena guru jarang menggunakannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbantu *canva* guna untuk mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dikelas dan meningkatkan minat belajar siswa. Dimana sebelumnya guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang berulang, dengan demikian mengakibatkan rendahnya minat belajar pada siswa pada materi keberagaman budaya indonesia. Syawaludin,(2022) menjelaskan media pembelajaran merupakan bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan guru sebagai perantara pada saat menyampaikan materi, sehingga dapat diterima siswa secara tepat dan efektif. Ketertarikan belajar siswa jenjang kelas V sekolah dasar seputar proses pembelajaran sangat membutuhkan sesuatu yang nyata dan menarik, artinya penggunaan media pembelajaran jenis media visual ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata

(Imanuddin, 2020). Media visual yang di ambil oleh peneliti adalah media pembelajaran berbantu *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi yang dapat diakses secara gratis oleh semua orang yang memiliki akses internet, selain bisa digunakan melalui komputer, *Canva* juga bisa digunakan di berbagai perangkat lainnya (Nunirmala *et al.*,2024). Sebagaimana Sudarta, (2022) menjelaskan bahwa *Canva* juga antar lintas guru dan antar lintas pembelajar melibatkan keterampilan, kreativitas dan keuntungan untuk memasukkan guru dan siswa tentang pembelajaran yang berdasarkan tampilan, desain serta akan menarik minat siswa untuk belajar.

Dalam kajian yang dilaksanakan oleh Mawarni *et al.*,(2024) ditemukan permasalahan yang sama yaitu menunjukkan bahwa minimnya kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif membuat proses belajar menjadi kurang variatif dan terasa monoton sehingga kurang menarik bagi siswa.

Maka dari itu media pembelajaran berbantu *canva* menjadi solusi dari permasalahan di atas. Penelitian ini memiliki kebaruan karena belum

adanya suatu usaha upaya yang terfokus pada pengembangan media pembelajaran berbantu *Canva* sesuai materi keberagaman budaya Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong kedalam penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yakni suatu kajian yang terstruktur mengenai bagaimana merancang suatu produk, mengembangkan produk serta menilai produk dengan tujuan mengumpulkan data yang berbantu bukti yang dapat dijadikan acuan dalam menghasilkan inovasi baru (Slamet, 2022). Peneliti menggunakan model ADDIE untuk melakukan penelitian, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam penelitian ini peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model ini sistematis dan terorganisir. Model ADDIE pada penelitian ini hanya dilakukan tiga tahapan yaitu pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, analisis materi, analisis kebutuhan guru dan siswa, selanjutnya tahap desain yaitu membuat media pembelajaran

berbantu *canva*. dan tahap pengembangan yaitu validasi kepada ahli, serta meminta respon guru dan respon siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada objek yang telah ditentukan dan teknik analisis data menggunakan data angket yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan menghitung rata-rata keseluruhan. Analisis data kuantitatif menggunakan rumus untuk mendapatkan nilai validitas dan nilai dari angket respon guru :

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber : Sumber : Akbar (dalam Fadillah *et al.*, 2021)

Keterangan :

- V : Validasi (keseluruhan)
- TSh : Total skor maksimal yang diharapkan
- TSe : Total skor empiris (hasil validasi dari validator)
- 100% : Konstanta

Dari nilai persentase kevalidan yang di dapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian pada tabel 1. dibawah ini :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Validitas

Hasil Presentase (%)	Kriteria
0%- 52%	Sangat Tidak Valid
> 52% – 60%	Tidak Valid
>60% - 84%	Valid
>84% - 100%	Sangat Valid

Sumber: (Rangko, 2022)

Selanjutnya analisis respon siswa dilakukan setelah melihat produk kepada siswa. Teknik analisis ini berupa angket yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbantu *canva* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis respon siswa adalah Skala Guttman, pengolahan dilakukan dengan cara menghitung jumlah jawaban Ya dan Tidak dari seluruh item yang ada pada lembar angket. Berikut rumus untuk mendapatkan nilai angket respon siswa :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber : Arikunto (dalam Azahrah *et al.*, 2021)

Keterangan :

P : Persentase respon siswa

f : Jumlah skor hasil pengumpulan data

N : Skor maksimal

Respon guru dan siswa kemudian dikategorikan dengan menggunakan kriteria dibawah ini

Tabel 2. Kriteria Analisis Angket Respon Guru dan Siswa

Hasil Presentase (%)	Kriteria
0%- 52%	Sangat Tidak Positif
> 52% – 60%	Tidak Positif
>60% - 84%	Positif
>84% - 100%	Sangat Positif

Sumber: (Mardianto *et al.*, 2022)

Hasil dianggap positif jika memperoleh hasil 84% dengan kategori sangat positif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru. Produk ini dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbantu *canva* untuk kelas V SD Islam Plus YLPI Pekanbaru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran berbantu *canva* yang valid atau media

pembelajaran yang layak untuk digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE mengajarkan langkah demi langkah seluruh proses desain instruksional dan juga menunjukkan proses atau langkah-langkah pengembangan kurikulum dan memberikan saran yang mungkin tentang langkah-langkah pengembangan kurikulum (Mesra, 2023).

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil penelitian dalam penjelasan pada setiap tahapan dalam proses tahapan model ADDIE tahap analisis, design, development, implementation, evaluasi. Namun pada penelitian ini dibatasi samapi tiga tahapan saja yaitu analisis, design, dan development. Deskripsi data hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahapan Analisis (*Analisis*)

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Kurikulum yang digunakan di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru menggunakan

Kurikulum Merdeka. Analisis materi yang dilakukan di Sekolah Dasar (SD) kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman budaya indonesia. Materi keberagaman budaya indonesia masih sulit untuk dipahami oleh siswa. Materi keberagaman budaya indonesia ini seharusnya dijelaskan atau disampaikan secara konkrit sehingga siswa mudah untuk memahami materi, seperti media yang digunakan media pembelajaran berbantu canva.

b. Analisis Guru

Pada tahap analisis guru, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti bahwasanya guru belum menggunakan media berbasis teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang menarik karena kesulitan dalam mendesain atau membuat media dan juga keterbatasan ilmu teknologi informasi komputer (TIK). Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti membantu mengembangkan media pembelajaran berbantu canva sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik.

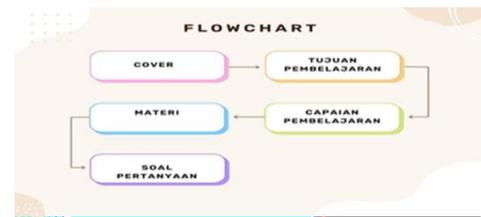
c. Analisis Siswa

Pada tahap analisis ini, berdasarkan wawancara yang

dilakukan peneliti mendapatkan informasi bahwasanya mata pelajaran yang dirasa cukup sulit bagi siswa yaitu pelajaran pendidikan pancasila khususnya pada materi keberagaman budaya indonesia dengan minat belajar siswa yang cukup rendah, serta siswa kurang antusias atau kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbantu *canva* agar dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada langkah ini, penjelasan diberikan mengenai perancangan media pembelajaran berbantu *canva* pada Bab 3 yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam perancangan media pembelajaran berbantu *canva* yang akan dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa elemen yang terdapat dalam media pembelajaran berbantu *canva*, seperti halaman depan cover, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, isi materi, latihan kuis, dan penutup. Berikut ini bentuk *flowchart* produk penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. *Flowchart*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan media pembelajaran berbantu *canva* untuk menguji kevalidan terhadap media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa. Beberapa validator yang akan menilai media pembelajaran berbantu *canva* pada materi keberagaman budaya indonesia kelas V SD Islam Plus YLPI Pekanbaru bertugas sebagai tim validasi produk. Media Pembelajaran berbantu *canva* ini divalidasi 6 orang validator. Dapat dilihat tabel hasil validasi sebagai berikut :

a. Validitas Media Pembelajaran Berbantu *Canva*

Validitas merupakan pertimbangan yang paling penting dalam mengembangkan dan mengevaluasi pengukuran instrumen (Sugiyono, 2019). Validitas merupakan uji yang bertujuan untuk memberikan

gambaran sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam situasi tertentu dapat memenuhi fungsi pengukuran yang dimaksudkan pada apa yang diukurannya.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media pembelajaran berbantu *canva*. Menurut Mukhlisa, (2023) validitas materi adalah validitas yang berkaitan dengan konten butir. Setelah melakukan validitas materi dan ahli memberikan penilaian dengan nilai rata-rata 93,12% dengan kategori sangat valid pada validasi pertama. Setelah media pembelajaran berbantu *canva* diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat valid tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa melakukan penilaian terhadap penggunaan bahasa dalam presentasi berbentuk media pembelajaran berbantu *canva* yang telah dikembangkan. Memperoleh nilai rata-rata 93,75% dengan kategori

sangat valid. Setelah media pembelajaran berbantu *canva* diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media melakukan penilaian terhadap aspek tampilan dalam media pembelajaran berbantu *canva*. Validasi media dilakukan dengan cara memberikan saran dan kritikan kepada validator yang berwenang memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang dibuat (Indah *et al.*, 2022). Setelah melakukan validitas media dan ahli memberikan nilai rata-rata 94,37% dengan kategori sangat valid. Setelah media pembelajaran berbantu *canva* diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi.

Dari beberapa data deskripsi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dapat ditarik kesimpulan

bahwa media pembelajaran berbantu *canva* dikatakan sangat valid dari segi kualitas materi, bahasa, dan media.

Setelah hasil keseluruhan validasi media pembelajaran berbantu *canva* untuk 2 validasi diakumulasikan, maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan untuk 6 validator pada validasi pertama yaitu 93,74% dengan kategori sangat valid dan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan enam validator termasuk kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 98,33%. Adapun hasil validasi keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 2. dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil validitas

Aspek Dinilai	Persentase (%)	
	I	II
Aspek Materi	93,12%	95%
Aspek Bahasa	93,75%	100%
Aspek Media	94,37%	100%
Rata-rata	93,74%	98,33%

(Sumber : Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media pembelajaran berbantu *canva* yaitu aspek materi, bahasa dan aspek media yang diperoleh dari 6 validator

untuk dua kali validasi. Dapat dilihat pada validitas I yang memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 93,74% dengan kategori sangat valid.

Sedangkan pada validitas II yang memperoleh nilai rata-rata yaitu 98,33% dengan kategori sangat valid.

Dengan demikian, media pembelajaran berbantu *canva* yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi sehingga media pembelajaran berbantu *canva* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara menyenangkan melalui cara mereka sendiri dengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam media pembelajaran berbantu *canva*.

Selanjutnya menghitung hasil rata-rata akhir validitas aspek media pembelajaran berbantu *canva* yaitu aspek materi, bahasa dan aspek media yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

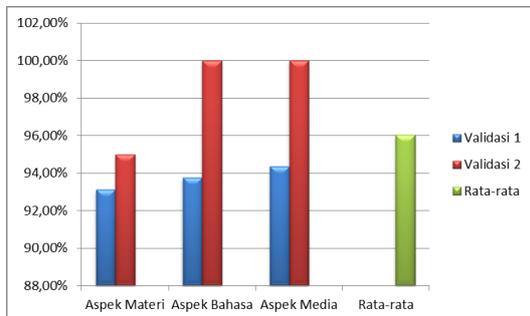
Tabel 4. Hasil Rata-Rata Validitas Aspek Media Pembelajaran Berbantu *Canva*

Aspek Dinilai	Validasi		Rata-rata	Kategori
	1	2		
Materi	93,12%	95%	94,06%	Sangat Valid
Bahasa	93,75%	100%	96,87%	Sangat Valid
Media	94,37%	100%	97,18%	Sangat

Aspek Dinilai	Validasi		Rata-rata	Kategori
	1	2		
				Valid
	Rata-rata		96,03%	Sangat Valid

(Sumber : Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas adalah hasil rata-rata validasi dari keseluruhan aspek media pembelajaran berbantu *canva* yaitu aspek materi, bahasa dan aspek media yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi yaitu 96,03%. Selanjutnya perbandingan hasil penilaian media pembelajaran berbantu *canva* pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini :



Gambar 3. Diagram Hasil Rata-rata Validasi Aspek yang Dinilai

Berdasarkan gambar dapat dilihat terjadi peningkatan hasil validasi dari setiap validasi yang dilakukan. Peningkatan ini bisa terjadi dikarenakan proses pengembangan

media pembelajaran berbantu *canva* yang valid dilakukan melalui serangkaian revisi dari para validator. Setelah proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media selesai.

b. Analisis Angket Respon Guru dan Siswa

Setelah media pembelajaran berbantu *canva* telah valid dari aspek materi, bahasa, dan media maka peneliti melanjutkan untuk mengetahui respon guru, dan siswa, disini peneliti menggunakan satu orang guru dan sepuluh orang siswa, untuk menilai media pembelajaran berbantu *canva*.

Berikut adalah rekapitulasi hasil implementasi penggunaan media pembelajaran yang tunjukkan dalam respon guru dan siswa.

Tabel 5. Hasil Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa

No	Hasil Respon	%	Kategori
1	Guru	100%	Sangat Positif
2	Siswa	100%	Sangat Positif
Rata-Rata		100%	Sangat Positif

(Sumber : Guru Kelas V dan Siswa Kelas V)

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa kelas V, produk media pembelajaran berbantu *canva* yang peneliti kembangkan

mendapatkan rata-rata 100% dengan kategori “Sangat Positif”. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mukhtar *et al.* (2022) bahwa media pembelajaran dapat dikatakan positif jika digunakan dan disukai dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

1. Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbantu *canva*. Media ini berfokus kepada materi keberagaman budaya Indonesia. Untuk membuat media pembelajaran berbantu *canva* membutuhkan bantuan aplikasi *canva* dan kualitas media pembelajaran berbantu *canva* pada materi keberagaman budaya Indonesia hasil penilaian validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media, serta respon yang diberikan guru dan respon yang diberikan oleh siswa.
2. Validitas media pembelajaran berbantu *canva* memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pada aspek materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 94,06% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa 96,87% dengan kategori sangat

valid, dan aspek media 97,18% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media pembelajaran berbantu *canva* memperoleh nilai rata-rata 96,03% sehingga media pembelajaran berbantu *canva* ini berkategori sangat valid tanpa revisi dan sudah layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se- Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531–538. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Herawati, Y., Imron, I. F., & Saidah, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Norma ” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Materi “ Norma dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari - hari ” di SDN Gayam 3 Kediri*. 3, 1244–1253.
- Imanuddin. (2020). Efektifitas Media Visual Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Anak Didik Dalam Melaksanakan Shalat Sunnah Rawatib. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v5i2.294>

- Indah, A., Lufri, L., & Zulyusri, Z. (2022). Validitas dan Praktikalitas Bahan Ajar IPA Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.37301/esabi.v4i1.21>
- Mardianto, Y., Abdul Azis, L., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.io/D6Wck>.
- Mukhlisa, N. (2023). Validitas Tes. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 142–147.
- Mukhtar, R. U., Maimunah, M., & Yuanita, P. (2022). Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 873–886. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1094>
- Nunirmala, D. P., Rachmatulah, H., Alfia, S., & Indonesia, U. P. (2024). *Curricula* : 3(1), 41–56.
- Rangko, M. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram. In *Skripsi*.
- Safitri, I., & Nurul Fadillah. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Sdn 1 Alue Dua. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(1), 53–61. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i1.1238>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbuteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sudarta. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 16(1), 1–23.
- Sugiyono. (2019). Pengertian validitas. In *model Cooperative Learning tipe Course Review Horay (CRH) terhadap keaktifan belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Bina Dharma 2 Bandung*.
- Wyman, O., Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1–88.



SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 11374 / DR / Pendas / VI / 2025

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Canva Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : **Emilia Putri, Zaka Hadikusuma Ramadan**
Asal Institusi : **Universitas Islam Raiu**
Penerbitan : **Volume 10 No. 2, Juni 2025**

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Akhir Juni Tahun 2025**.

Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 10 Juni 2025

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>