

Pengembangan Media Ajar Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPA SD Pada Materi Sistem Saraf Manusia

Baitil Hasani¹, Nila Rutbatul Ulya², Syahrin Nabila³, Arie Widya Murni⁴
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo¹²³⁴
e-mail: baitilhasani12@gmail.com¹, nilaru22@gmail.com², syahrinnabilamei@gmail.com³,
ariewidya.pgsd@unusida.ac.id⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk materi sistem saraf manusia di kelas VI Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk audio-visual yang mengintegrasikan teks, suara, gambar, dan animasi untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91,25%, sementara hasil validasi ahli media mencapai 90%, yang keduanya tergolong sangat layak. Media pembelajaran diuji coba pada 7 siswa kelas VI SDN Sugihwaras. Hasil implementasi menunjukkan media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hingga 80% serta meningkatkan motivasi belajar hingga 85%. Berdasarkan hasil evaluasi, data yang diperoleh dari validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk materi sistem saraf manusia.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Canva, sistem saraf manusia, IPA, model ADDIE

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED LEARNING MEDIA IN SCIENCE LEARNING ON HUMAN NERVOUS SYSTEM MATERIAL

Abstract: This study aims to develop Canva-based learning media in Natural Science (IPA) subjects for human nervous system material in grade VI Elementary School. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Learning media is designed in the form of audio-visual that integrates text, sound, images, and animation to increase student interest in learning and understanding. The material expert validation results showed a feasibility level of 91.25%, while the media expert validation results reached 90%, both of which were classified as very feasible. The learning media was tested on 7 grade VI students of SDN Sugihwaras. The implementation results showed that this media was able to increase students' understanding of the material by 80% and increase learning motivation by 85%. Based on the evaluation results, data obtained from validations filled out by material experts and media experts concluded that this Canva-based learning media is effectively used as a learning tool for human nervous system material.

Keywords: Learning media, Canva, human nervous system, science, ADDIE model

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan sesuatu yang diperlukan dalam kehidupan seseorang, dan melalui pendidikan kehidupan seseorang dapat berkembang ke arah yang lebih modern dan kreatif. Pendidikan dapat berlangsung tidak hanya di lembaga pendidikan formal, tetapi dimana saja. Pendidikan merupakan jalan awal untuk menjalani kehidupan. Pada awalnya setiap manusia belum mengerti bagaimana cara membaca, menulis dan berhitung, setelah melalui Pendidikan mereka dapat mengerti dan memahami apapun yang ada disekelilingnya. Zaman sekarang tidak hanya kemampuan umum saja yang dibutuhkan,

tetapi keahlian khusus juga benar-benar dibutuhkan pada zaman sekarang (Maulyan, 2019). Dalam prosesnya dibutuhkan pemahaman yang cukup mendalam agar lebih paham dan mengerti apa yang dimaksud.

Seiring berkembangnya zaman, Pendidikan di Indonesia mengalami banyak perbaikan seperti perubahan kurikulum k13 menjadi kurikulum merdeka, seperti saat ini di era digital yang semakin berkembang menjadi salah satu faktor penting terbentuknya kurikulum merdeka. Kurikulum ini merupakan sebuah konsep yang mendorong peserta didik untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Kemandirian diartikan sebagai peserta didik diberikan kebebasan, baik diperoleh melalui Pendidikan formal maupun non formal (Maisarah et al., 2023). Kurikulum Merdeka Belajar juga dirancang untuk menghadapi tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Tujuannya adalah membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, inovasi, serta keahlian berkomunikasi dan berkolaborasi (Tanjung & Faiza, 2019)

Teknologi informasi adalah sistem yang mempermudah manusia dalam menyampaikan pesan atau informasi secara menarik dalam proses pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Seiring dengan kemajuan komputer dan perangkat komunikasi modern, teknologi informasi dan komunikasi didefinisikan sebagai pemanfaatan perangkat komputer dan alat lainnya untuk memproses, menyajikan, dan mengelola data serta informasi menggunakan perangkat berbasis komunikasi. Dalam perkembangan peradaban manusia, cara penyampaian informasi terus berkembang dari masa ke masa, hingga akhirnya dikenal secara global melalui arus informasi yang disebut internet (Wahyuni, 2022).

Dalam proses penyampaian pembelajaran, digunakannya media pembelajaran sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik saat pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Jika lingkungan belajar dirancang dengan baik, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Saleh et al., 2023).

Media pembelajaran berperan utama dalam membantu menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat menarik perhatian mereka dan meningkatkan semangat belajar untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Wahyuni, 2022). Media pembelajaran dapat berupa benda konkrit atau digital, media pembelajaran digital dapat berupa video yang salah satunya menggunakan aplikasi yang bernama canva, Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, seperti poster, presentasi, infografis, media sosial, dan lainnya. Canva menyediakan berbagai template, elemen desain, dan alat yang mudah digunakan, sehingga cocok untuk pemula maupun profesional (Yuliana et al., 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disingkat menjadi IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari pengetahuan tentang konsep-konsep dasar tentang alam dan fenomena alam, seperti benda, energi, kehidupan, dan lingkungan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang dunia sekitar melalui eksperimen, observasi, dan pembelajaran teoritis. Dalam pembelajaran IPA pada SD akan lebih banyak teori yang belum dipelajari oleh peserta didik, maka dari itu perlu dilakukannya praktek pembelajaran dan juga media yang memadahi untuk tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Salah satu dari materi yang terdapat pada pembelajaran IPA yaitu terkait sistem saraf, lebih tepatnya sistem saraf pada manusia. Sistem saraf termasuk bagian dari tubuh kita yang mengatur atau mengendalikan berbagai aktivitas tubuh seperti gerakan, perasaan, dan pemikiran yang mana hal tersebut terjadi pada tubuh kita di setiap harinya.

Pada saat observasi peneliti menemukan materi IPA yang paling sulit dipahami oleh peserta didik, salah satunya yaitu materi pada sistem saraf manusia, dikarenakan materi terlalu abstrak dan banyak konsep yang kurang dipahami oleh peserta didik, dan juga

dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik menjadi bosan dan pada akhirnya kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Dari media yang kurang menarik sampai peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dari guru, dengan begitu bisa dikatakan bahwa pembelajaran kurang efektif dan hasilnya peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan.

Maka dari itu peneliti mengembangkan desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk audio-visual, yang menggabungkan teks, suara, gambar, dan animasi menjadi video. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian serta meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari media yang menarik perhatian serta meningkatkan semangat belajar peserta didik diharapkan peserta didik mendapat pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi sistem saraf.

METODE

Desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitasnya. Penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk yang sesuai, serta pengujian efektivitas produk agar dapat digunakan secara luas di masyarakat (Waruwu, 2024).

Penelitian ini mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE, yang digunakan untuk merancang Desain Pembelajaran (Instructional Design). Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian meliputi siswa, ahli materi, dan ahli validasi media, sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung aljabar (Hidayat & Muhamad, 2021).

Tempat, waktu dan subjek penelitian

Penelitian dilakukan SDN Sugihwaras yang berada di Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Penetapan jadwal penelitian pada bulan Desember 2024 di kelas VI SDN Sugihwaras. Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi canva dalam pembelajaran IPA materi sistem saraf manusia.

Prosedur Penelitian Model ADDIE

1. Analyze (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis materi yang akan diajarkan, karakteristik siswa, serta media pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menentukan aspek yang perlu diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Design (Desain)

Setelah tahap analisis, peneliti merancang desain media pembelajaran. Desain ini mencakup pemilihan aplikasi yang akan digunakan (dalam hal ini, Canva), format media pembelajaran yang akan dibuat (audio-visual), serta elemen-elemen yang akan dimasukkan, seperti teks, gambar, animasi, dan suara. Pada tahap ini juga dilakukan perencanaan tentang bagaimana media tersebut akan mendukung tujuan pembelajaran.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Proses ini melibatkan pembuatan materi dalam bentuk video, yang menggabungkan berbagai elemen desain seperti teks, gambar, animasi,

dan suara menggunakan aplikasi Canva. Setelah itu, media pembelajaran diuji coba untuk melihat fungsionalitas dan kualitasnya.

4. *Implement* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan diujicobakan pada peserta didik dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Peneliti mengamati bagaimana media tersebut digunakan di kelas, serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah disediakan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran dapat mendukung proses belajar mengajar.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah diterapkan. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, atau kuesioner untuk mengetahui dampak penggunaan media tersebut terhadap motivasi dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap *Analyze* (analisis)

Pada tahap ini, dilakukannya analisis kebutuhan, materi serta analisis peserta didik. Pada analisis kebutuhan diperoleh bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran pada materi sistem saraf manusia. Untuk materinya yang perlu dikembangkan menjadi media pembelajaran yaitu sistem saraf manusia., sedangkan untuk peserta didik cepat bosan pada pembelajaran yang monoton, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang interaktif

Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan, yang meliputi:

A. Pemilihan Media

Proses pemilihan media bertujuan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan. Pemilihan media ini akan mendukung analisis konsep, karakteristik pengguna, serta rencana distribusi dengan petunjuk yang bervariasi dari berbagai media.

B. Pemilihan Format

Dalam memilih format, harus dipastikan bahwa format tersebut sesuai dengan materi pembelajaran pada materi sistem saraf manusia khususnya bagian penyusun sistem saraf dan bagian sistem saraf. Bentuk penyajian juga harus cocok dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

C. Desain Awal

Tahap desain awal mencakup perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian menerima masukan dari dosen pembimbing. Masukan ini akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran sebelum diproduksi.

D. Menyusun Isi Materi

Proses ini melibatkan penetapan judul materi, pengumpulan buku sumber dan referensi lainnya, serta identifikasi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan materi pembelajaran. Materi juga dirancang dalam aplikasi Canva agar sesuai dengan pembelajaran IPA pada materi sistem saraf manusia

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Adapun tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva

Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yaitu sebagai Berikut:

Tabel 1. Hasil pengembangan media pembelajaran

No	Bagian media	Deskripsi pengembangan
1	Tampilan awal	Tampilan awal berisi judul atau pengantar yang di dalamnya terdapat teks dan animasi bergerak
2	Isi	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran disesuaikan dengan bahan ajar yang telah dirancang sebelumnya. Berisi tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik dan isi materi yang akan di bahas pada media pembelajaran ini. Didalamnya tidak hanya terdapat teks tetapi juga audio dan animasi bergerak
3	Tampilan akhir	Tampilan akhir berisi kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan pada bagian isi



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran



Gambar 2. Tampilan isi media pembelajaran



Gambar 3. Tampilan akhir media pembelajaran

2) Validasi

Berikut nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran berbasis canva yang peneliti kembangkan

a. Validasi ahli materi

Validasi materi, kebahasaan dan sajian dilaksanakan oleh Ibu Arie Widya Murni, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran Aplikasi Canva pada pembelajaran IPA materi system saraf manusia untuk kelas VI SD yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara materi. ini dilakukan pada tanggal 29 Desember 2024.

Penilaian dilakukan terhadap tiga aspek utama, yaitu:

- Isi Materi: Keakuratan dan kelengkapan materi sistem saraf manusia.
- Kebahasaan: Penggunaan bahasa yang jelas, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.
- Penyajian: Kejelasan penyajian materi dalam bentuk audio-visual, termasuk struktur, animasi, dan narasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor 91,25% dengan rincian sebagai berikut: Skor dari isi materi didapatkan 37 dari total 40, dari Bahasa 23 dari total 25, dan dari sajian 13 dari total 15. Maka total hasil yang diperoleh 73 dari skor maksimal 80, sehingga presentase kelayakan 91,25% yang dikategorikan layak digunakan.

Validator memberikan masukan untuk memperbaiki beberapa bagian materi, seperti menambahkan contoh nyata pada animasi sistem saraf dan menyederhanakan penjelasan pada bagian tertentu agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Setelah revisi dilakukan sesuai masukan, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA untuk materi sistem saraf manusia.

b. Validasi ahli media

Validasi media pembelajaran dilaksanakan oleh Ibu Arie Widya Murni, S.Pd.,

M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. Penilaian yang dilakukan ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva yang dikembangkan dengan fokus pada aspek tampilan, aksesibilitas, dan kejelasan materi.

Proses penilaian menggunakan lembar angket dengan kriteria penilaian berupa skala 1–5, di mana skor 5 menunjukkan aspek yang sangat baik. Aspek-aspek yang dinilai meliputi:

- a) Tampilan: Kejelasan teks, ukuran dan jenis huruf, desain, dan komponen media.
- b) Aksesibilitas: Kemudahan dalam mengakses media, relevansi gambar dengan materi, serta kemampuannya memfasilitasi siswa dan guru.

Dari Hasil Validasi Media pembelajaran memperoleh skor tinggi dalam aspek tampilan, terutama pada kejelasan teks, desain, dan komponen visual. Namun, terdapat masukan untuk memperbaiki pilihan warna agar lebih kontras dengan latar belakang, sehingga informasi lebih mudah terlihat. Pada aspek aksesibilitas, media dinilai sangat baik dalam memfasilitasi pembelajaran siswa dan memberikan kemudahan akses bagi guru.

Berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran berbasis Canva ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan tingkat kelayakan mencapai 90%. Validator memberikan rekomendasi untuk mengujicobakan media tanpa revisi signifikan

Tahap Implement (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penerapan media Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA materi sistem saraf manusia di kelas VI SDN Sugihwaras yang akan di uji cobakan pada peserta didik.

Hasil yang didapatkan dari penilaian para ahli setelah melakukan revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba produk sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap uji coba media pembelajaran aplikasi canva pada pembelajaran IPA materi system saraf manusia di kelas VI SD, yang di uji cobakan pada 7 orang siswa kelas VI SDN Sugihwaras. Penggunaan media ini disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah dirancang oleh peneliti. Saat peserta didik selesai melihat media pembelajaran, peneliti membagikan lembar kerja peserta didik untuk mengukur pemahaman materi peserta didik dari media pembelajaran berbasis canva pada Pembelajaran IPA materi sistem saraf manusia di kelas VI SDN Sugihwaras. Produk akhir dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis canva pada materi sistem saraf manusia. Media ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas VI SDN Sugihwaras.

Penggunaan media ini dimulai dengan pemutaran video pembelajaran yang menggabungkan teks, animasi, dan suara yang relevan dengan materi. Selanjutnya, siswa diminta mengerjakan lembar kerja yang dirancang untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi sistem saraf. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dan tertarik dengan media yang digunakan.

Berdasarkan analisis hasil lembar kerja, terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sistem saraf manusia. Sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, rata-rata nilai siswa adalah 60, yang meningkat menjadi 85 setelah pembelajaran menggunakan media ini. Selain itu, siswa memberikan tanggapan positif terkait tampilan visual dan interaktivitas media yang membantu mereka memahami konsep abstrak seperti sistem saraf. Media ini juga dinilai oleh guru sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi kompleks sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran..

Hasil tahap Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan pengolahan hasil penilaian dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan data yang diperoleh dari validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media

disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva untuk materi system saraf dinyatakan layak digunakan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem saraf manusia. Berdasarkan penilaian para ahli, media ini memiliki kejelasan penyajian materi, desain visual yang menarik, dan kemudahan penggunaan. Tanggapan siswa juga sangat positif, dengan 85% siswa merasa lebih terbantu memahami konsep sistem saraf melalui video pembelajaran yang interaktif.

Guru menyatakan bahwa media ini efektif dalam menjelaskan materi yang sulit, seperti struktur dan fungsi sistem saraf. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Canva ini dinyatakan layak digunakan tanpa revisi lebih lanjut, dan diharapkan dapat diimplementasikan secara luas pada pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar..

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada materi sistem saraf manusia untuk kelas VI SD, yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE, dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli dan uji coba. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Anggraini & Isnawati, 2023) yang mengungkapkan bahwa media audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa melalui pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran.

Analisis kebutuhan menunjukkan siswa memerlukan media interaktif untuk memahami konsep abstrak, sesuai dengan temuan (Pratiwi & Octavia, 2021) serta (Ilham et al., 2024) bahwa media interaktif efektif meningkatkan pemahaman siswa dan mengatasi kebosanan. Desain media menggunakan Canva menghasilkan format visual menarik dan mudah diakses, sebagaimana disarankan oleh (Melati et al., 2023).

Validasi ahli menunjukkan skor kelayakan tinggi (91,25% oleh ahli materi dan 90% oleh ahli media), mendukung pentingnya validasi dalam memastikan kualitas media pembelajaran (Ariani et al., 2023) Uji coba menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60 menjadi 85, konsisten dengan temua (Hartanti, 2019) , tentang efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar.

Tahap evaluasi menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru yang terlibat dalam penelitian ini menyatakan bahwa media ini mempermudah penyampaian materi kompleks, sebagaimana juga diungkapkan oleh (Magdalena et al., 2021), bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik dapat menjadi alat bantu yang signifikan dalam pendidikan.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi sistem saraf manusia ini tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa dan guru, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa media berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Diharapkan, media ini dapat diterapkan secara lebih luas untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk materi sistem saraf manusia sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Berdasarkan validasi ahli materi dan media, serta hasil implementasi dan evaluasi, media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Dengan tampilan yang interaktif dan mudah dipahami, media ini mampu menjadi solusi inovatif untuk menyampaikan materi abstrak kepada siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(3), 801–812. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/54502>
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=QgDSEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Maisarah, M., Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–48.
- Maulyan, F. F. (2019). Peran Pelatihan Guna Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia dan Pengembangan Karir: Theoretical Review. *Jurnal Sains Manajemen*, 1(1), 40–50.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Pratiwi, D. A., & Octavia, V. (2021). Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 12(2), 245–260.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/563021-media-pembelajaran-4f080fa4.pdf>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333–349.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

