

Pengembangan Media Interaktif Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Berseri

Agustin Diah Dwi Lestari¹, Liza Murniviyanti², David Budi Irawan³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

*Correspondence Email: agustindiah155@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
<p>Article history: Received November 2024 Revised December 2024 Accepted January 2025</p>	<p><i>This research aims to produce Canva-based interactive media development products using serial image media that meet the criteria of valid, practical and effective. This research uses a type of development research (Research and Development). The development model in this research refers to the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research were class 4 of SD Negeri 216 Palembang. This research data was obtained from expert validation questionnaires and student response questionnaires as well as ability tests. The research results were based on a validation questionnaire from the expert team's perspective which assessed the media appearance at 81.6%. The material display was 86.36% and the overall use of language obtained a percentage score of 75% with the category very valid and suitable for use at the field trial stage. The overall practicality questionnaire of students obtained a percentage score of 83.77% in the very practical category. The overall potential effect results of students obtained 75.5% from the results of the test of understanding conjunction sentence material in the effective category. Based on the results developed by researchers entitled the development of Canva-based interactive media in improving learning outcomes using serial image media at SD Negeri 216 Palembang, what has been developed meets the criteria of valid, practical and effective.</i></p>
<p>Keywords: <i>Interactive Media, Conjunctive Sentence Material</i></p>	

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Tujuan pendidikan dikatakan tercapai bila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Mutu pendidikan khususnya pendidikan formal di sekolah sangat dipengaruhi oleh mutu pengajaran dan profesionalisme pengajar yaitu guru. dimana guru harus menciptakan suasana belajar yang kreatif agar siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Menurut (Sari, 2020) Hal terpenting dalam belajar mengajar adalah proses, karena proses itulah yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, prestasi ditandai dengan adanya perubahan perilaku. Perubahan perilaku meliputi perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Proses belajar mengajar harus dikelola dengan baik untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Kehadiran media dalam proses pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan sebagai umpan untuk peserta didik dalam proses belajar (Septarianti, Wulandari, & Ganing, 2023) Selain itu bahwa, suatu media pembelajaran bertujuan sebagai suatu alat bantu dalam proses mengajar sehingga guru dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik, meningkatkan minat, perhatian, kreativitas peserta didik dalam proses belajar.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Menurut (Amilia, 2022) Peran media dalam Pendidikan dapat diperluas menjadi tiga bagian. Pertama, membantu guru didalam proses belajar mengajar. Penggunaan media belajar yang tepat dapat membantu guru

Journal of Dynamics Elementary School

memecahkan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam pembelajaran. Kedua, membantu siswa. Aspek psikologis seperti persepsi, respon, ingatan, emosi, pemikiran, imajinasi, kecerdasan dan konsep-konsep lain dapat dikembangkan ketika lingkungan belajar lebih menstimulasi. Ketiga, meningkatkan proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar dan mengembangkan kreativitas siswa, jadi yang dimaksud dengan aplikasi canva adalah alat desain grafis yang menghubungkan pengguna untuk itu mereka bisa dengan mudah mendesain templat kreatif yang berbeda secara online mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam versi berbeda, web, iPhone, dan Android.

Dalam jurnal (santika, 2021) dengan judul "Problematika orang-orang belajar bahasa Indonesia di MI/SD dan Alternatif Pemecahannya", menyatakan bahwa: "tujuan umum Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia lebih bersifat filosofis, sedangkan tujuan khususnya bersifat operasional. Jadi, dengan adanya belajar bahasa indonesia di SD, siswa diharapkan terampil dalam berbahasa serta berkomunikasi. Dengan kata lain, siswa harus memiliki kemampuan bahasa yang baik mampu berkomunikasi dengan baik dengan orang lain. Siswa diharapkan dapat menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar para siswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang benar, baik secara lisan maupun tertulis.

Journal of Dynamics Elementary School

Menurut (Nurfadillah, 2020) Media pembelajaran merupakan media yang dapat menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan kenyataan sebenarnya. Motivasi, kreativitas, karakter, dan kecerdasan emosional siswa dapat dibentuk dengan pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengkontribusi gagasan dan mengungkapkannya secara lisan. Oleh karena itu diperlukan strategi, metode, materi, dan perangkat pembelajaran yang tepat. Dengan diterapkannya media gambar berseri menggunakan media interaktif berbasis *canva* pada kelas IV SD untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pembelajaran mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara, diharapkan dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara serta mengembangkan kepribadian siswa.

Menurut (Kurniawan, 2020) Media interaktif merupakan integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images, sound and video*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Sedangkan. Media gambar berseri adalah media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa. Media ini menyajikan gambar yang berurutan sehingga dapat menyajikan informasi yang nyata dan lengkap. Kata "Media" secara harfiah adalah "perantara atau pengantar". Pengertian media sebagai sumber belajar adalah Manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Guru dapat menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai pendukung. Penggunaan media gambar dapat membantu anak didik untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang di sampaikan.

Journal of Dynamics Elementary School

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka sudah seharusnya diperlukan solusi untuk menanggulangi masalah tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menambahkan media pembelajaran, menurut peneliti media pembelajaran yang cocok digunakan adalah media gambar berseri dengan media canva sebagai aplikasi untuk membuat gambar berseri tersebut yang diharapkan dapat dijadikan alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Pengembangan dalam media pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan tidak membosankan, oleh sebab itu penulis mengangkat judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Berseri Di SD Negeri 216 Palembang”**.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang disebut dengan R&D (*Research and Development*). Dalam pengembangan penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh media gambar berseri berbasis *canva* yang berkualitas dengan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Terdapat analisis efek potensial dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan

Journal of Dynamics Elementary School

hasil belajar menggunakan media gambar berseri kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini dibatasi pengembangan (*development*).

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisi Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik maka peneliti mengembangkan suatu media yaitu berupa media interaktif berbasis canva menggunakan media gambar berseri pada materi cerita menggunakan konjungsi. Agar dapat mengatasi permasalahan yang dimana peserta didik kurang memahami buku tematik yang dibagikan di sekolah. Diharapkan dengan adanya media interaktif ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami.

Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SD Negeri 216 Palembang, tujuan pembelajaran selanjutnya peneliti mengkaji tujuan pembelajaran untuk merumuskan indikator pencapaian yang akan digunakan sebagai penyusunan Media. Peneliti mengambil materi bercerita menggunakan konjungsi sebagai berikut :

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran dan Materi

Tujuan pembelajaran		Materi
Melalui menuliskan cerita berdasarkan gambar, peserta didik dapat menulis teks narasi secara runtut dengan menggunakan konjungsi		Cerita konjungsi menggunakan

b. Tahap Desain (*Design*)

Penyusunan Materi

Journal of Dynamics Elementary School

Sebelum melanjutkan tahap desain peneliti tentu membutuhkan referensi sebagai bahan kredibilitas produk yang akan dikembangkan nantinya. Hal ini diperlukan sebagai penguat rujukan dari berbagai sudut pandang. Dalam hal ini peneliti salah satunya menyiapkan referensi berupa buku bahasa indonesia semester genap kelas IV SD materi menulis cerita menggunakan konjungsi.

Pemilihan Materi Pembelajaran

Dalam hal ini membahas mengenai satu jenis produk yang digunakan untuk mengembangkan sebuah media interaktif. Terdapat beberapa langkah yaitu penyusunan materi, media pembelajaran, dan format desain awal. Dimulai dengan penyusunan materi berlandaskan buku Bahasa Indonesia semester genap kelas IV SD, materi menulis cerita menggunakan konjungsi. Dengan tujuan untuk mempermudah agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang di pilih adalah media gambar berseri untuk materi menulis cerita konjungsi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap terakhir adalah pengembangan. Pada tahap ini akan merealisasikan desain yang telah dibuat, dengan memadukan isi materi dan desain kedalam bentuk gambar berseri. Tahap pengembangan (*Development*) pada tahap ini, mengembangkan rancangan mulai dari *cover*, materi menulis menggunakan konjungsi yang valid, praktis, dan melihat efek potensialnya untuk digunakan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Tabel 2. Saran Validator Terhadap Prototype I

Validaor	Komentar/saran	Tindak Lanjut
AP, M.Pd.	Perbaiki sesuai dengan saran yang diberikan	Revisi

Journal of Dynamics Elementary School

JA,M.Pd.	Perbaikiseseuai dengan saran yang diberikan.	Revisi
TS, S.Pd.Gr.	Gambar berseri sudah cukupbaik silakan untuk digunakan.	Revisi

Tabel 4. Kesimpulan Validator Terhadap Prototype

Validaor	Komentar/saran
AP,M.Pd	Layak dengan revisi
JA,M.Pd.	Layak dengan revisi
TS,S.Pd.Gr	Layak dengan revisi

Setelah mendapatkan penilaian dari validator selanjutnya melakukan perhitungan kevalidan berdasarkan interpretasi skor. Pada tahap penyelidikan informasi persetujuan ini telah selesai mengingat dampak dari lembar survei yang beredar validasi yang telah diisi oleh validator sesuai sudut pandang evaluasi yaitu kelayakan media, kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan penyajian. Adapun hasil angket lembar validasi dari ketika ahli validator, berikut ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Lembar Validasi

Validator	Nilai Kevalidan
Validator I	81,66%
Validator II	75%
Validator III	86,36%
Rata-Rata	88,77 %

Dari hasil validasi kepada ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,77%, dalam hal ini persentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 81%-100% berdasarkan kriteria dikategorikan "sangat valid" serta dapat digunakan untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun secara umum. Sejalan dengan penelitian oleh (Oktaviana, D., & Susiaty. U.D , 2020) .

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media interaktif menggunakan canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan gambar berseri telah dinyatakan valid oleh ahli materi, bahasa, dan media maka selanjutnya dapat diimplementasikan kelapangan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam

Journal of Dynamics Elementary School

mengimplementasikan produk yaitu melihat responden siswa. Penelitian dilakukan pada pada siswa kelas IV yang ada di SD Negeri 216 Palembang.



Gambar 1. Implementasi Media di Kelas

Uji Kepraktisan

Setelah selesai belajar menggunakan media ajar interaktif gambar berseri menggunakan *canva* lalu peneliti menyebarkan angket respon siswa kepada seluruh siswa kelas IV yang diharapkan dapat memberikan penilaian terhadap media yang sudah dibuat sebelumnya oleh peneliti.



Gambar 2. Uji Coba Angket Respon Siswa

Berikut merupakan hasil dari survei respon siswa bisa dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Angket Respon Siswa (Uji Kepraktisan)

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik															Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	DA	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	47	78,33%
2	R	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	51	85%
3	M	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	47	78,33%
4	AR	4	4	3	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	50	83,33%

Journal of Dynamics Elementary School

5	AF	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	53	88,33%
6	ARA	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	47	78,33%
7	APS	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	52	86,66%
8	AQ	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	51	85%
9	IA	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	53	88,33%
10	K	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	3	3	49	81,66%
11	LM	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	50	83,33%
12	MA	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	51	85%
13	MHD	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	2	3	48	80%
14	MHF	4	2	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	2	4	4	48	80%
15	ML	3	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	50	83,33%
16	MARP	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	51	85%
17	MAH	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	55	91,66%
18	AM	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	53	88,33%
19	SO	3	4	4	2	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	49	81,66%
Hasil skor presentase keseluruhan																955	83,77%	

Keterangan:

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil peneliti pendapat reaksi siswa selama uji coba produk yang telah dilakukan, peneliti memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 83,77 %, dalam hal ini persentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 81%-100% dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan. Sejalan dengan penelitian oleh (Yaniar, K. C., & Rukmi, A. S, 2022) dari hasil penelitiannya kepraktisan media interaktif menggunakan canva pada media gambar berseri ditunjukkan berdasarkan hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 83,77% dengan kategori “**sangat Praktis**”.

Uji Efek Potensial

Hasil data diperoleh dari pemberian tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan materi konjungsi antar kalimat . Pemberian tes



Journal of Dynamics Elementary School

tersebut dilakukan pada awal dan akhir pembelajaran. Perlakuan diberikan melalui model pembelajaran Konvensional

Gambar 3. Uji Coba Soal

Berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 10. Data Siswa

No	<i>Prestest</i>	<i>Posttest</i>
1	30	50
2	30	70
3	50	60
4	40	90
5	20	80
6	40	70
7	60	90
8	50	90
9	50	70
10	30	90
11	60	70
12	40	80
13	40	100
14	30	60
15	20	60
16	40	70
17	60	60
18	60	90
19	30	50
20	20	70
Jumlah	800	1470
Rata-rata	40	75,5

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa untuk rata-rata hasil belajar di awal dan akhir pada kelas mengalami peningkatan setelah diberikannya perlakuan (*treatment*) melalui berbantuan media gambar berseri. Rata-rata nilai *pretest* didapatkan sebesar 40 dalam kategori rendah sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* didapatkan sebesar 75,5 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, selisih nilai rata-rata dari keduanya yaitu sebesar 35,5. sehingga terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Untuk hasil lengkap data, dapat dilihat pada lampiran.

Uji Normalitas

Journal of Dynamics Elementary School

Tabel 11. Perhitungan Uji Normalitas dengan SPSS 25

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Hasil Pretest	.169	20	.136	.916	20	.082
	Hasil Posttest	.203	17	.062	.930	17	.215

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil *output* SPSS 25 di atas menunjukkan bahwa nilai sig dari uji *Kolmogorov Smirnov* yakni pretest (0.136) dan posttest (0.062) > dari 0,05. Hal ini berarti, data setiap kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 12. Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS 25

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	.257	1	35	.616	
	Based on Median	.060	1	35	.809	
	Based on Median and with adjusted df	.060	1	33.649	.809	
	Based on trimmed mean	.237	1	35	.629	

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari tabel di atas, bahwa nilai *levene* ditunjukkan pada baris nilai *based on mean*, yaitu 0.060 dengan nilai sig yang didapat 0.809 > 0,05 yang berarti terdapat kesamaan varians data tersebut homogen.

Uji One Sample t-Test

Hasil uji-t

Tabel 13. Hasil Uji T

One-Sample Statistics						
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Hasil Belajar	20	73.50	14.609	3.267		

One-Sample Test						
Test Value = 70						
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	1.071	19	.297	3.500	-3.34	10.34

Journal of Dynamics Elementary School

Berdasarkan hasil *output* uji T di atas, bahwa terdapat perbedaan rata-rata *N-Gain* nilai sig. 297 sebesar 0.005 dengan derajat kebebasan *df* 19, maka diperoleh $t_{hitung} = 1.071$ Dengan demikian, hasil uji T menunjukkan bahwa $2.924 > 2.004$ dan nilai signifikan 0.005 ($< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

e. (Evaluation)

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan media Interaktif yang diketahui setelah melakukan penelitian dan uji coba kepada peserta didik dikelas IV sekolah dasar :

1) Kekurangan

- a. Dalam penggunaan media Interaktif masih harus menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari dengan menggunakan buku guru dan buku siswa.
- b. Adanya penyalahgunaan media Interaktif digital menggunakan smartphone sehingga peserta didik mampu membuka aplikasi lain pada waktu proses pembelajaran.

2) Kelebihan

- a. Adanya media Interaktif digital dapat memfokuskan peserta didik dalam materi yang disampaikan dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Media Interaktif digital menjadikan peserta didik lebih aktif membaca pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Tampilan media Interaktif digital dapat menarik perhatian peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari 3 ahli sebesar 88,77% dengan kategori sangat valid. Adapun penilaian ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa penilaian ahli media terdiri dari: media

Journal of Dynamics Elementary School

interaktif gambar berseri berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi konjungsi antar kalimat yang sudah dikembangkan sesuai, desain. Penamaan pada gambar, tulisan dan gambar yang disajikan jelas, cover yang digunakan menarik, layout yang digunakan menarik. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai dari ahli media sebesar 81,66,% dengan valid.

Pada ahli materi terdiri dari, penyajian materi dan logis, materi sudah jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa, yang diambil sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai dari ahli materi 86,36% dengan kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Interaktif layak serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena sangat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dan peserta didik cepat memahami materi pembelajaran. hal ini berarti media Interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan yang pernah dilakukan oleh (Renza, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Interaktif telah memperoleh kelayakan dari ahli materi dan media yaitu sangat layak. Hal ini berarti media Interaktif layak sebagai media pembelajaran dengan kategori valid dan praktis. Pada ahli bahasa terdiri dari, ketepatan struktur kalimat, menggunakan bahasa Indonesia yang jelas, ketepatan kaidah bahasa, kesesuaian penggunaan bahasa hasil dari vakilasi balusa didapatkan nilai sebesar 75% masuk kriteria valid.

Selanjutnya dilakukan uji kepraktisan media interaktif berbasis canva menggunakan gambar berseri materi konjungsi antar kalimat dengan menganalisis hasil angket uji kelompok kecil nilai 83,77% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya untuk mengetahui efek potensial produk yang

Journal of Dynamics Elementary School

dikembangkan, maka dilakukan 1 kali pertemuan mulai dengan menjelaskan bagaimana mengerjakan tes yang telah peneliti siapkan, setelah itu peserta didik mengerjakannya masing-masing. Efek potensial media interaktif gambar berseri menggunakan canva memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,5%. Sehingga presentase rata-rata yang telah didapat berada $\geq \alpha.062$ maka media interaktif berbasis canva menggunakan gambar berseri yang telah dikembangkan dikategorikan sangat efektif dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 216 Palembang, maka didapatkan hasil penelitian yaitu media Interaktif yang valid dan praktis. pada *Research and Development (R&D)* dilakukan analisis kevalidan dan kepraktisan. Analisis kevalidan dilakukan dengan validasi produk dengan tiga orang pakar atau validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Untuk mengetahui kevalidan produk, masing-masing validator mengisi angket tentang media Interaktif yang dikembangkan. Hasil rata-rata angket validator itu diperoleh rata-rata 88% maka dapat disimpulkan bahwa media Interaktif yang dikembangkan dikategorikan sangat valid serta dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dilakukan oleh peneliti, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. sehingga peneliti menghasilkan media interaktif berbasis canva materi konjungsi antar kalimat kelas IV SD yang valid, praktis, dan memiliki efekpotensial dalam melihat hasil belajar peserta didik tersebut juga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diperkuat oleh (Lusiana Tapiah, dkk, 2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa media Interaktif dinyatakan valid setelah dinilai oleh validator. Dengan kevalidan memperoleh rata-rata 89% dengan katagori "**sangat valid**". Kepraktisan dengan rata-rata 83,7% masuk

Journal of Dynamics Elementary School

kategori “**sangat praktis**”. berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Interaktif dinyatakan “**sangat valid**” dan “**sangat Praktis**” untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis canva menggunakan gambar berseri dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan Valid, hal ini dibuktikan dengan perhitungan nilai kevalidan dari masing-masing aspek materi, media dan bahasa yang menghasilkan nilai kevalidan sebesar 88,77% sehingga dapat direalisasikan dilapangan. Media pembelajaran interaktif berbasis canva menggunakan gambar berseri dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD ini menghasilkan perhitungan kepraktisan yang baik. Nilai kepraktisan dan yang di hasilkan yaitu 83,77%. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif adalah alternatif sebagai media pembelajaran. Hasil Pengembangan interaktif berbasis canva menggunakan gambar berseri dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD adalah keefektifan dalam hal ini efek potensial. Hal ini diperkuat dengan diperolehnya persentase hasil analisis nilai rata-rata yang telah di dapat dari siswa uji coba melalui tes soal sebesar 75,5% serta dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia , W. (2022). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan. *jurnal pendidikan anak usia dini*.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring. *Bangun Rekaprima*.

Journal of Dynamics Elementary School

- Kurniawan, B. (2020). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis CBL*. Tangerang.
- Nastiti, R. A., Setyowati, E., & Ardhyantama, V. (2021). Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas IV. *Jurnal penelitian pendidikan*, 06 Desember.
- Nurfadillah, S. (2020). *Media Pembelajaran Dijenjang SD*. Sukabumi, Jawa Barat: Cv Jejak.
- Renza, M. A. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*.
- santika, a. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan. *jurnal pendidikan dan pembelajaran terpadu*.
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *journal of elementary school*.
- Septarianti, A. D., Wulandari, I. g., & Ganing, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Gambar Berseri Berbasis. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Suparman, & Durang, T. (2021). Kemampuan Menulis Cerpen melalui Penerapan Media. *jurnal pendidikan, Bahasa, dan Sastra*.
- Ulfia, Safiah, I., & Fitriani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 62 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 32-38.
- Utomo, S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Yulistiani, D. (2020). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Ilmiah*.