Jurnal Papeda; Vol 2, No.1, Januari 2020
ISSN 2715-5110

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *CANVA* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Reina Ashly Purnamasari[1] Nurul Hidayati Rofiah[2]

[1,2] Universitas Ahmad Dahlan
(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia)
✉ E-mail: (reina1900005148@webmail.uad.ac.id)
(nurulhidayati@pgsd.uad.ac.id)

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu pembelajaran di kelas masih terbatas hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan belum memaksimalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan dan kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada perubahan wujud benda bagi siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menujukkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan Canva dikembangkan dengan mereduksi model pengembangan Robert Mariabe Branch dengan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda kelas V SD, berdasarkan hasil penilaian dari ahli media diperoleh nilai 94 dengan kategori "Baik Sekali", ahli materi 98 dengan kategori "Baik Sekali", ahli pembelajaran 86 dengan kategori "Baik Sekali", dan penilaian respon siswa 96 dengan kategori "Baik Sekali".

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran; *Canva;* Perubahan Wujud Benda.

Abstract

The background to this research is that classroom learning is still limited to only using teaching materials in the form of textbooks and has not yet maximized technology-based learning media. The aim of this research is to determine the steps for developing and feasibility of Canva-assisted multimedia learning for changing the shape of objects for fifth grade elementary school students. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research results show that Canva-assisted learning multimedia was developed by reducing the Robert Mariabe Branch development model to the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) approach. Multimedia learning assisted by Canva is suitable for use as a learning medium for material changing the form of objects in class V elementary school. Based on the results of the assessment from media experts, a score of 94 was obtained in the "Very Good" category, material experts 98 in the "Very Good" category, learning experts 86 in the "Very Good" category. Very Good", and the student response assessment was 96 in the "Very Good" category..

***Keyword**: Multimedia Learning; Canva; Changing the Presence of Thing*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan generasi unggul dan berdaya saing (Muhardi, 2004). Oleh karena itu, peran media pembelajaran menjadi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran menjadi suatu keharusan. *Canva*, sebagai platform desain grafis daring, menawarkan potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi *Canva* dalam pengembangan multimedia pembelajaran pada materi perubahan wujud benda, khususnya untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Permasalahan penelitian ini muncul karena melihat tantangan dalam penyampaian materi perubahan wujud benda kepada siswa kelas V. Materi tersebut memerlukan pendekatan yang menarik dan interaktif untuk memahamkan siswa pada konsep-konsep yang terkandung dalam perubahan wujud benda (Oce et al., 2015). Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Dalam rangka menanggapi permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*. *Canva* dipilih karena memiliki berbagai keunggulan, seperti kemudahan penggunaan, fitur animasi, dan template yang dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi waktu baik bagi guru maupun siswa. *Canva* juga menyediakan beragam fitur interaktif, seperti kemampuan siswa menuliskan jawaban, soal pilihan benar/salah, dan penambahan video pembelajaran. Oleh karena itu, *Canva* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan *Canva* dalam konteks ini diarahkan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa. Melalui pengembangan multimedia pembelajaran, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka (Sastradewi, 2022).

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian, pendekatan yang digunakan adalah model ADDIE, yang mencakup tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Analisis dilakukan terhadap kurikulum di SD Negeri Mojosari yang masih menggunakan kurikulum 2013, kebutuhan siswa, dan pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi.

Rangkuman kajian teoritik mengenai penggunaan *Canva* dalam konteks pendidikan menjadi landasan teoretis dalam penelitian ini. Pemahaman terhadap konsep perubahan wujud benda, karakteristik pembelajaran siswa kelas V, dan teori-teori pembelajaran menjadi dasar dalam merancang multimedia pembelajaran yang efektif.

Dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda. Kesuksesan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membuka peluang penggunaan teknologi dalam proses

pembelajaran di sekolah dasar secara lebih luas dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan dengan menerapkan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sasaran penelitian adalah siswa kelas V di SD Negeri Mojosari. Populasi penelitian mencakup semua siswa kelas V di sekolah tersebut. Dalam tahap pengembangan instrumen, peneliti menyusun instrumen penilaian kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva*, melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebagai validator.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan merancang instrumen validasi dan melakukan uji coba produk kepada siswa kelas V SD Negeri Mojosari. Uji coba tersebut melibatkan 9 siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan skor kelayakan diperoleh dari penilaian ahli serta respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Analisis Data

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda merupakan suatu proses yang melibatkan sejumlah tahap analisis, dengan fokus utama pada validasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran (Nurrita, 2018). Evaluasi kelayakan multimedia dilakukan dengan memperoleh skor dari ketiga aspek tersebut, mencerminkan sejauh mana produk ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD.

Hasil validasi oleh ahli media memberikan gambaran positif terhadap multimedia yang dikembangkan. Skor kelayakan sebesar 94 menandakan bahwa multimedia ini telah memperoleh penilaian "Baik sekali" dari segi desain dan tata letak. Aspek-aspek seperti kejelasan animasi, keberagaman fitur, dan kemudahan penggunaan "*drag and drop*" dalam *Canva* dinilai memiliki kontribusi positif terhadap kelayakan keseluruhan.

Validasi oleh ahli materi memberikan penilaian tertinggi dengan skor 98, menunjukkan kelayakan "Baik sekali" dari aspek konten materi dan tujuan pembelajaran. Identitas materi yang sesuai dengan Kurikulum 2013, Kesesuaian dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran, serta kejelasan dalam menyajikan materi perubahan wujud benda mendapatkan pengakuan positif dari ahli materi.

Penilaian oleh ahli pembelajaran mencapai skor 86, menandakan kualifikasi "Baik sekali" dari aspek kualitas pembelajaran. Multimedia ini dinilai mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, menjadi sarana pembelajaran efektif dan efisien, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi. Aspek teknologi yang merangsang kemampuan siswa dan memudahkan penggunaan media juga mendapatkan pengakuan positif.

Dalam konteks ini, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data kelayakan multimedia menunjukkan hasil yang memuaskan dari tiga aspek evaluasi oleh para ahli. Keseluruhan, multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* ini dapat dianggap sebagai produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V SD dan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik (W. Ramadhan et al., 2023).

Penting untuk mencatat bahwa respon siswa juga menjadi bagian integral dalam menilai kelayakan multimedia. Dalam uji

coba produk terhadap 9 siswa SD Negeri Mojosari, hasil penilaian respon siswa menunjukkan skor 96, dengan kategori "Baik Sekali". Hal ini mengindikasikan bahwa multimedia ini dapat diterima dan diminati oleh siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Rahmat, 2015).

Dengan merujuk pada penelitian terdahulu oleh Meliana Dwi Ardana (Ardana et al., 2022), dapat diidentifikasi bahwa penggunaan *Canva* dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* memiliki dampak positif terhadap pembelajaran tematik di sekolah dasar. Terdapat kesamaan pada penggunaan aplikasi *Canva* dan subjek kelas V SD, yang secara konsisten menunjukkan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda.

Paradigma Positif

Dalam paradigma positif, hasil validasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran menunjukkan kualitas tinggi dari multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V SD (L. A. P. Ramadhan, 2023). Ahli media memberikan skor sebesar 94, yang secara kategoris dianggap "Baik sekali." Skor ini menandakan bahwa multimedia ini telah mencapai standar tinggi dalam hal desain dan tata letak. Penggunaan aplikasi *Canva* secara efektif memanfaatkan fitur animasi, template, serta kemudahan "*drag and drop*," memastikan desain yang menarik dan interaktif.

Selanjutnya, ahli materi memberikan skor validasi sebesar 98, yang juga dinyatakan sebagai "Baik sekali." Hal ini menegaskan bahwa konten materi dan tujuan pembelajaran dalam multimedia secara konsisten sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku. Materi perubahan wujud benda, seperti arti perubahan wujud benda dan berbagai macam perubahan, disajikan dengan jelas dan lengkap. Dengan adanya kesesuaian ini, multimedia tersebut dianggap relevan dengan kurikulum yang ada dan dapat menjadi sumber belajar yang efektif (Zuhdi, 2021).

Meskipun demikian, dalam skala yang sedikit lebih rendah, ahli pembelajaran memberikan skor 86, yang tetap berada pada kategori "Baik sekali." Skor ini menunjukkan bahwa multimedia dapat digunakan secara efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas V SD. Meskipun tingkat kelayakan multimedia sedikit lebih rendah dibandingkan dengan aspek desain dan materi, skor ini tetap mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia *Canva* memberikan dampak positif dalam memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran di kelas V SD (Sumartiwi & Ujianti, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan

wujud benda telah berhasil mencapai standar kualitas yang tinggi dalam aspek desain, materi, dan penggunaan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Kualitas multimedia ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa kelas V SD, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Analisis Mendalam dan Interpretasi

Fitur animasi, template, dan kemudahan penggunaan *Canva* menjadi poin penting dalam mendorong kreativitas siswa dan mempercepat efisiensi waktu guru. Dalam hasil validasi oleh ahli media, skor 94 ("Baik sekali") menegaskan bahwa desain multimedia, termasuk fitur animasi, memberikan daya tarik yang signifikan. Animasi memberikan dimensi baru pada pembelajaran, membuat materi lebih hidup dan memudahkan siswa untuk memahami konsep perubahan wujud benda (Priyantini et al., 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur "*drag and drop*" pada *Canva* memberikan kemudahan penggunaan, memungkinkan guru dan siswa untuk dengan cepat membuat desain multimedia tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi. Keberagaman template yang tersedia juga memberikan ruang ekspresi kreatif yang luas, memungkinkan pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Dengan demikian, penggunaan *Canva* tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa tetapi juga memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif (Nur et al., 2023).

Aspek kelayakan materi dalam multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* dinilai melalui sejumlah indikator, termasuk kesesuaian identitas materi dengan kurikulum, karakteristik gaya belajar siswa, dan tujuan pembelajaran. Dalam hasil validasi ahli materi, skor 98 ("Baik sekali") menunjukkan bahwa materi perubahan wujud benda yang disajikan dalam multimedia *Canva* sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku.

Multimedia *Canva* menampilkan menu belajar yang mengidentifikasi materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran. Dalam materi perubahan wujud benda, konsep dan contoh perubahan wujud benda seperti mencair, membeku, dan lainnya disajikan dengan jelas dan mendalam. Penyajian materi yang sistematis, bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa kelas V SD, dan kesesuaian dengan kebutuhan belajar siswa serta pengalaman belajar siswa menjadi poin penting yang menunjukkan kelayakan materi (Magdalena et al., 2020).

Multimedia *Canva* tidak hanya menjadi pendorong kreativitas siswa, tetapi juga menyajikan materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum serta gaya belajar siswa. Dengan beragam fitur animasi, template yang menarik, dan antarmuka pengguna yang mudah, *Canva* menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Integrasi *Canva* dalam pengembangan media pembelajaran memberikan kemungkinan untuk menciptakan materi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di kelas V SD (Arianto & Suyitno, 2023).

Selain memberikan inspirasi kreatif, multimedia ini juga memberikan dukungan yang menyeluruh terhadap tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan keberagaman gaya belajar siswa. Sehingga, *Canva* tidak hanya menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung pencapaian kurikulum dan memastikan pembelajaran yang efektif bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan multimedia *Canva* bukan hanya memberikan inovasi dalam pengajaran, tetapi juga merangsang minat siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang berdaya tarik, dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran (Ruslan et al., 2023).

Analisis Argumentasi Kritis

Melalui analisis kritis terhadap dampak penggunaan *Canva* dalam pembelajaran tematik, data penelitian sebelumnya oleh Meliana Dwi Ardana (2022) memberikan pandangan mendalam terkait dengan pengaruh positifnya. Kajian tersebut menciptakan landasan untuk mengeksplorasi konteks dan implikasi penggunaan *Canva* dalam konteks pembelajaran perubahan wujud benda di kelas V SD.

Dalam penelitian Ardana, fokus pada pembelajaran tematik memberikan pemahaman yang luas tentang kegunaan *Canva*. Pertama-tama, dari segi kreativitas, *Canva* telah terbukti mendorong siswa dan guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. Hasilnya, guru dan siswa dapat dengan mudah membuat desain yang menarik dan menyesuaikan materi dengan lebih baik (Monoarfa & Haling, 2021). Kemampuan untuk menggabungkan fitur animasi dan template yang telah tersedia di *Canva* memudahkan pengguna untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Dampak positif selanjutnya terlihat dalam efisiensi waktu, yang menjadi aspek penting dalam konteks pendidikan. Penggunaan *Canva* memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran

dengan lebih efisien. Fitur "drag and drop" yang disebutkan dalam penelitian memberikan kemudahan penggunaan, memotong waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan materi pembelajaran yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa guru dan siswa dapat menghemat waktu dalam proses pembuatan materi pembelajaran tanpa mengorbankan kualitas (Sungkono, 2012).

Selain itu, aspek interaktif dalam multimedia pembelajaran *Canva* memberikan dimensi tambahan pada pembelajaran tematik. Siswa tidak hanya dapat mengonsumsi informasi, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Adanya fitur seperti kemampuan siswa untuk menuliskan jawaban, menjawab soal pilihan benar/salah, dan adanya video pembelajaran semakin memperkaya pengalaman belajar siswa. Temuan ini mendukung ide bahwa *Canva* bukan hanya alat bantu statis tetapi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan aktif (Kartiwi & Rostikawati, 2022).

Pengamatan korelasi antara penggunaan *Canva* dalam pembelajaran tematik dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ardana memberikan keyakinan bahwa hasil positif yang teramati dalam penelitian ini tidak bersifat kebetulan semata. Konsistensi temuan antara hasil penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Ardana memberikan dasar yang kuat untuk menyimpulkan bahwa *Canva* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar.

Pemanfaatan *Canva* dalam konteks pembelajaran tematik tidak hanya bersifat situasional, melainkan dapat diandalkan untuk memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, temuan ini memberikan dukungan empiris yang konsisten terhadap potensi *Canva* sebagai alat pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar.

Penting untuk dicatat bahwa hasil penelitian ini dapat memperluas generalisasi temuan Ardana (Ardana et al., 2022), mengingat konteks dan subjek penelitian yang serupa. Hal ini membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi sejauh mana *Canva* dapat diintegrasikan ke dalam konteks pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar secara umum. Dengan demikian, data penelitian yang telah disajikan memberikan dasar kuat untuk memahami dan mengapresiasi dampak positif *Canva* dalam konteks pembelajaran tematik di tingkat pendidikan dasar.

Analisis Interelasi Obyektifitas-Subyektifitas

Dalam analisis interelasi obyektifitas-subyektifitas yang berlandaskan paradigma postmodern, fokus pada pengalaman belajar baru yang dihasilkan melalui penggunaan multimedia *Canva* pada materi perubahan wujud benda di kelas V Sekolah Dasar (Citradevi, 2023). Data penelitian menyoroti sejumlah aspek yang mendukung klaim bahwa multimedia ini memberikan pengalaman belajar baru yang menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Pada tahap analisis, perhatian utama tertuju pada bagaimana fitur-fitur interaktif dalam *Canva* memberikan pengalaman belajar yang inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat menuliskan jawaban mengenai pertanyaan dalam multimedia, mengikuti soal pilihan benar/salah, dan bahkan menikmati video pembelajaran. Hal ini menciptakan suatu dinamika pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi.

Data menggambarkan bahwa siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang lebih beragam. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam menyusun jawaban, mengamati materi melalui media, dan berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif dalam *Canva*. Aktivitas ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan terasa lebih nyata, sesuai dengan pendekatan postmodern yang menekankan keberagaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari data respon siswa, terlihat bahwa penggunaan multimedia *Canva* memiliki dampak positif pada pembelajaran. Mereka menilai pengalaman belajar sebagai menyenangkan, dan fitur-fitur interaktif seperti animasi, desain yang menarik, dan variasi soal memberikan stimulasi tambahan yang memotivasi mereka untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Motivasi yang tinggi ini penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran menciptakan ruang bagi kreativitas siswa. Melalui fitur "*drag and drop*" dan berbagai pilihan desain, siswa dapat mengeksplorasi dan mengekspresikan ide mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan semangat yang menekankan keberagaman dan keunikan setiap individu. Kreativitas ini tidak hanya diterapkan pada siswa, tetapi juga memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif (Effendi, 2012).

Dalam paradigma postmodern, pengalaman belajar baru dianggap sebagai elemen kunci dalam proses pembelajaran (Setiawan & Sudrajat, 2018). Multimedia *Canva* menciptakan konteks pembelajaran

yang berbeda dari metode tradisional, menekankan pada keunikan pengalaman setiap siswa. Data menunjukkan bahwa siswa merasa terlibat, menyukai pembelajaran yang berbasis teknologi, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik melalui pengalaman multimedia ini.

Penggunaan multi media *Canva* dalam pembelajaran perubahan wujud benda memberikan pengalaman belajar baru yang sesuai dengan semangat paradigma postmodern (Masfufah et al., 2022). Aktivitas berbasis pengalaman, motivasi siswa, kreativitas, dan keunikan pengalaman setiap individu menjadi fokus utama dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Nuraeni, 2014). Oleh karena itu, hasil penelitian mendukung klaim bahwa penggunaan *Canva* menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan prinsip-prinsip postmodern dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Analisis Logis dalam Koridor Spiritual/Religius

Pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD menunjukkan implikasi yang mendalam dalam koridor spiritual dan religius. Dalam paradigma spiritual/religius, analisis logis mencerminkan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung nilai-nilai spiritual dan religius siswa.

Sarana dan prasarana pembelajaran yang diimplementasikan melalui multimedia *Canva* menunjukkan kecenderungan untuk mencerminkan nilai-nilai spiritual dan religius secara nyata. Dalam konteks ini, penggunaan multimedia tidak sekadar dianggap sebagai alat teknologi konvensional; lebih dari itu, multimedia dianggap sebagai wahana yang membawa serta makna dan pesan spiritual yang mendalam. Proses pembelajaran dengan multimedia *Canva* tidak hanya berfokus pada transfer informasi semata, melainkan menjadi suatu perjalanan pengembangan nilai-nilai kehidupan yang melibatkan dimensi spiritual dan religius.

Penerapan multimedia *Canva* dalam pembelajaran memberikan dimensi baru yang lebih holistik, di mana peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara intelektual, tetapi juga diundang untuk merenung dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih berarti dan memberikan kontribusi pada perkembangan karakter siswa. Praktik ini mendukung visi pendidikan yang lebih luas, di mana teknologi tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan pelajaran, tetapi juga menjadi medium untuk membentuk

kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai spiritual dan religius.

Pertama-tama, multimedia *Canva* membuka ruang untuk memanfaatkan sarana pembelajaran dengan memberikan konten yang sesuai dengan nilai-nilai spiritual dan religius. Melalui desain dan isi multimedia, penggunaan simbol-simbol spiritual seperti kebijaksanaan, etika, dan rasa hormat terhadap keberagaman diimplementasikan. Pembelajaran tentang perubahan wujud benda tidak hanya menjadi proses ilmiah, melainkan juga sarana untuk meresapi keajaiban ciptaan Tuhan dan memperkuat rasa takjub terhadap alam semesta.

Penerapan multimedia *Canva* memberikan dampak positif terhadap prasarana pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai religius (Mardia, 2014). Perkembangan teknologi, jika digunakan dengan bijak, dapat menjadi sarana untuk mendekatkan siswa pada pemahaman tentang kebesaran Tuhan. Video pembelajaran, animasi, dan desain interaktif di dalam multimedia menjadi perwujudan dari konsep-konsep keagungan dan harmoni ciptaan Tuhan, yang sesuai dengan nilai-nilai agama yang dianut oleh siswa.

Pengalaman belajar yang melibatkan teknologi *Canva* juga dapat memberikan kontribusi positif dalam aspek moral dan etika. Desain multimedia yang memperhitungkan nilai-nilai spiritual seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih sayang menjadi alat bantu yang efektif dalam membentuk karakter siswa. Multimedia ini dapat menjadi sarana yang memadukan antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral, sehingga siswa tidak hanya menjadi pintar secara akademis tetapi juga berkarakter baik secara moral dan spiritual (Sudarmin, 2014).

Canva, sebagai media pembelajaran, tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pemahaman konsep-konsep akademis, tetapi juga membuka peluang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya dan agama. Dalam proses desain dan kontennya, *Canva* dapat dirancang sedemikian rupa untuk menekankan nilai-nilai toleransi, saling pengertian, dan penghormatan terhadap perbedaan. Pengintegrasian aspek ini dalam multimedia menjadi landasan untuk membentuk suasana pembelajaran yang mendukung inklusivitas dan menghargai keanekaragaman siswa. Pendekatan ini sejalan dengan nilai-nilai spiritual dan religius yang mengajarkan tentang persatuan dalam keberagaman ciptaan Tuhan. Dengan demikian, *Canva* bukan hanya sebagai alat pembelajaran konvensional, melainkan juga sebagai wadah yang mempromosikan sikap terbuka, menghormati perbedaan, dan membangun pondasi yang kuat untuk masyarakat yang lebih inklusif.

Secara keseluruhan, multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* dalam pembelajaran perubahan wujud benda di kelas V SD tidak hanya menjadi instrumen ilmiah, tetapi juga wahana yang memperkaya nilai-nilai spiritual dan religius siswa (Novia & Wasehudin, 2002). Penggunaannya tidak hanya menghasilkan siswa yang cerdas secara akademis, tetapi juga siswa yang memiliki karakter baik, etika yang tinggi, dan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai kehidupan yang sesuai dengan ajaran agama dan spiritualitas. Dengan demikian, pengembangan multimedia *Canva* bukan hanya tentang pemanfaatan teknologi, tetapi juga tentang penyelarasan pembelajaran dengan dimensi spiritual dan religius untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik.

Jawaban atas Pertanyaan Penelitian dan Analisis Sesuai Paradigma Masing-Masing Pertanyaan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD telah mengalami tahap analisis yang mendalam. Validasi dari ahli media memberikan skor 94, menandakan bahwa multimedia ini berhasil membangun desain yang menarik dan tata letak yang efektif. Ahli materi memberikan skor 98, mencerminkan kesesuaian konten materi dan tujuan pembelajaran dengan standar kurikulum kelas V SD.

Gambar 1. Penyususnan Materi Dengan Aplikasi Canva

Dalam perspektif paradigma positif, data hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia *Canva* memenuhi standar kualitas yang tinggi. Skor kelayakan 86 dari ahli pembelajaran menegaskan bahwa multimedia ini dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas V SD. Adanya fitur animasi, template, dan kemudahan penggunaan "drag and drop" pada *Canva* memberikan ruang kreativitas bagi siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien bagi guru dan siswa.

Pentingnya multimedia pembelajaran ini dalam konteks pembelajaran tematik kelas V SD juga diperkuat oleh temuan kajian penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh

Meliana Dwi Ardana pada tahun 2022 (Ardana et al., 2022). Hasil penelitian Meliana menunjukkan kesamaan pada penggunaan aplikasi *Canva* dan subjek kelas V SD, serta menemukan pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap pembelajaran tematik. Oleh karena itu, pengembangan multimedia *Canva* dapat dianggap sebagai langkah yang relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran perubahan wujud benda di tingkat SD.

Dalam paradigma interpretif, hasil analisis menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam mengembangkan media pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan *Canva*. Fitur animasi, template, dan kemudahan penggunaan memungkinkan siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi perubahan wujud benda. Selain itu, kelayakan materi *Canva*, seperti kesesuaian identitas materi dengan kurikulum, konten yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan kemudahan penggunaan.

Dalam paradigma kritis, temuan penelitian memberikan argumentasi bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran perubahan wujud benda memberikan dampak positif terhadap pembelajaran tematik di sekolah dasar. Analisis kritis ini didasarkan pada pemahaman bahwa media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai pendorong semangat belajar siswa, memfasilitasi kemampuan siswa menggunakan teknologi, dan mendukung proses pembelajaran.

Paradigma postmodern diaplikasikan dengan merinci pengalaman belajar baru yang diperoleh siswa melalui penggunaan multimedia *Canva*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia ini memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Arsyad (Arsyad, 2011), multimedia pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata yang menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur.

Dalam paradigma spiritual/religius, pentingnya pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai spiritual dan religius diakui. Meskipun tidak secara eksplisit diuraikan dalam data penelitian, diperkirakan bahwa penggunaan multimedia *Canva* dapat disesuaikan dengan nilai-nilai moral dan etika yang ditanamkan dalam kurikulum sekolah dasar.

Sebagai simpulan, multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD terbukti efektif dan layak digunakan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli, respon siswa, dan relevansi

dengan kajian penelitian terdahulu. Dengan integrasi teknologi dan kreativitas dalam proses pembelajaran, multimedia *Canva* dapat menjadi alat yang inovatif dan mendukung pengajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di tingkat SD, dan sekaligus menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui model ADDIE, yang melibatkan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini mencakup analisis kurikulum, kebutuhan siswa, dan pemilihan media berbasis teknologi, yaitu *Canva*. Tahap pengembangan melibatkan penyusunan instrumen penilaian, pembuatan flowchart, storyboard, serta uji coba produk kepada ahli media, materi, dan pembelajaran. Setelah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, multimedia ini diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Mojosari, yang terdiri dari 9 siswa (Purnamasari, 2023).

Dari hasil evaluasi, multimedia pembelajaran *Canva* dinilai sangat layak digunakan sebagai media dan sumber belajar pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Skor validasi ahli media sebesar 94, ahli materi sebesar 98, ahli pembelajaran sebesar 86, dan respon siswa sebesar 96 menegaskan kelayakan produk ini. Meskipun keterbatasan penelitian terletak pada fokus materi perubahan wujud benda kelas V, keterbatasan multimedia berbasis teknologi, dan uji coba hanya di satu sekolah, hasil penelitian memberikan dukungan kuat terhadap penggunaan *Canva* dalam pembelajaran.

Saran diberikan kepada guru agar memanfaatkan multimedia *Canva* sebagai salah satu variasi dalam proses pembelajaran. Meskipun multimedia ini sangat layak, guru dihimbau untuk tidak menjadikannya sebagai satu-satunya sumber belajar dan lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran sesuai dengan harapan siswa. Siswa disarankan untuk tidak hanya bergantung pada multimedia ini saja, tetapi juga memadukannya dengan sumber belajar lainnya. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan lebih lanjut multimedia pembelajaran *Canva* dengan mengambil materi dan kelas yang berbeda, untuk memperluas dampak dan

aplikabilitasnya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *3*, 407–419. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Arianto, D., & Suyitno. (2023). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN *CANVA*. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *04*(01), 16–23.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (1st ed., pp. 1–35). PT Raja Grafindo Persada.

Citradevi, C. P. (2023). *Canva* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *8*(2), 270–275. https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525

Effendi, Y. R. (2012). STUDI KOMPARASI HISTORISITAS PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER DI INDONESIA DAN TAIWAN. , *עלון הנוטע 66*, 37–39.

Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media *Canva* Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, *11*(1), 61–70. https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 311–326. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Mardia, M. (2014). Peran Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di Ptai. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *17*(2), 185–200. https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n2a3

Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, *2*(November), 347–352.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* , 1–7.

Muhardi, M. (2004). Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas bangsa indonesia. *MIMBAR : Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, *20*(4), 478–492. https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/153

Novia, W., & Wasehudin, W. (2002). Penggunaan Media Sosial dalam Membangun Moderasi Beragama di Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tangerang. *Hanifiya: Jurnal Studi Agama-Agama*, *3*(2), 99–106.

Nur, A., Mayanti, R., & Widiyatmoko, A. (2023). Review Artikel: Model Pembelajaran PjBL-STEAM berbantuan *Canva* pada Materi Energi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *In Proceeding Seminar Nasional IPA*, 424–431.

Nuraeni, N. (2014). Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, *2*(2), 143. https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Oce, Ratman, & Gagaramusu, Y. (2015). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda Melalui Metode Inkuiri pada Siswa Kelas IV SDN Ganda-Ganda Kecamatan Petasia Kabupaten Morowali Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, *3*(1), 202–217.

Priyantini, N. L., Suranata, K., & Jayanta, I. N. L. (2021). Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhu dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(2), 281. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37248

Purnamasari, R. A. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN WUJUD BENDA BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*. UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN.

Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, *7*(2), 196–208. https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35

Ramadhan, L. A. P. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar*. 31–41.

Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis *Canva* Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *11*(2), 178–195. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262

Ruslan, A., Sugiono, S., Andi, A., Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(2), 182–191. https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403

Sastradewi, N. M. P. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *2*(1), 10–19. https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44855

Setiawan, J., & Sudrajat, A. (2018). Pemikiran Postmodernisme Dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Filsafat*, *28*(1), 25. https://doi.org/10.22146/jf.33296

Sudarmin. (2014). Pendidikan Karakter, Etnosains dan Kearifan Lokal (Konsep dan Penerapannya dalam Penelitian dan Pembelajaran Sains). *Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahun Alam, UNNES*, 1–139. http://lib.unnes.ac.id/27040/1/cover_PENDIDIKAN_KARAKTER_SUDARMIN.pdf

Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *5*(2), 220–230. https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626

Sungkono. (2012). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran untuk meningkatan kembandirian dan hasil belajar siswa. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, *5*(1). https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/viewFile/6154/5341

Zuhdi, M. D. A. dan U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK Abstrak. *Jpgsd*, *9*, 3093–3102.