

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Rantai Makanan Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara

Muhammad Redho Romli Argo, Laihat, Esti Susiloningsih

Universitas Sriwijaya

redhoargo@gmail.com, laihat@fkip.unsri.ac.id, esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

Development of interactive learning based on the Canva application for food chain material for grade V of SD Negeri 02 Indralaya Utara. This study aims to develop interactive learning media that can increase students' interest and understanding of food chain material. The method used is the ADDIE development model. This method aims to develop interactive learning media for food chain material to obtain the level of validity and practicality of the developed learning media. The results of the material validity with a percentage of 94.44% which is very valid and the media validity of 89.47% with very valid criteria. The results of the analysis show that learning in grade V tends to be monotonous and less interactive, so interesting and varied media are needed. The learning media developed uses the Canva application, which offers various graphic design features to create interesting and easily accessible content. The trial of this media involved 20 students and showed very positive results, with a percentage of 95% of the student response questionnaire with very practical criteria and 100% of the teacher response questionnaire with a very valid category. The data from the trial results indicate that the interactive learning media based on the Canva application that was developed can be applied in learning at school.

Keywords: *Development, Interactive Learning Media, Canva, Food Chain*

ABSTRAK

Pengembangan pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva materi rantai makanan kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif materi rantai makanan memperoleh tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil kevalidan materi dengan persentase 94,44% yang berkriteria sangat valid dan kevalidan media sebesar 89,47% dengan kriteria sangat valid. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas V cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga diperlukan media yang menarik dan bervariasi. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, yang menawarkan berbagai fitur desain grafis untuk menciptakan konten yang menarik dan mudah diakses. Uji coba media ini melibatkan 20 peserta didik dan menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase 95% dari angket respons peserta didik dengan kriteria sangat praktis dan 100% dari angket respons guru dengan berkategori sangat valid. Dari data hasil uji coba tersebut menandakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran disekolah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran interaktif, Canva, Rantai Makanan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mampu memberikan dampak yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan proses membentuk sikap seseorang maupun kelompok dalam bidang pembelajaran, serta sikap yang mendidik mampu membuat seseorang untuk membentuk karakter dan wawasan yang lebih luas (Junindra, dkk., 2021). Pembelajaran memberikan dampak yang besar pada kemajuan sesuatu bangsa. Pembelajaran bertujuan untuk membentuk serta memfokuskan peserta didik dengan memberikan serta memenuhi semua sarana pembelajaran, sebab pembelajaran yang bermutu bisa menghasilkan manusia yang bermutu pula, sehingga seorang pendidik harus memastikan keberhasilan serta kemajuan suatu bangsa (Khaulani, dkk., 2020).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana yang memungkinkan siswa atau peserta didik mampu mengoptimalkan kemampuan diri dan mengasahnya untuk mempunyai kekuatan mental, kemandirian, pengendalian, dan akhlak, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, Masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan mempunyai dampak yang sangat penting bagi kemajuan suatu negara. Selain itu, pendidikan juga merupakan upaya menciptakan pembelajaran aktif agar potensi yang dimiliki individu dapat dikembangkan (Dewi & Izzati, 2020).

Proses pembelajaran di zaman sekarang ini dapat dilakukan melalui penggunaan teknologi seperti pada pembelajaran tatap muka atau online. Perkembangan teknologi pada era globalisasi membuat guru sebagai tenaga pengajar dan siswa sebagai peserta didik termotivasi untuk melakukan pembelajaran. Dimulai dari tahun 1970-an, teknologi informasi dan komunikasi sudah dimanfaatkan di bidang pendidikan (Muthoharoh, 2019). Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau fasilitator untuk penyampaian materi kepada peserta didik melalui berbagai aplikasi. Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut, guru dapat menjelaskan materi secara tidak monoton dan menarik sehingga dapat membangkitkan minat dan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Rahmawati dkk (2020), media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam bentuk materi. Berdasarkan pengertian tersebut, media dianggap sebagai alat komunikasi dalam penyampaian pesan dan memiliki nilai positif bila diintegrasikan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, bahan yang digunakan pada proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Pina & Erwin, 2022). Tentu saja ada banyak alasan mengapa prestasi belajar siswa tidak sesuai harapan. Salah satu faktor yang turut menyebabkan permasalahan kinerja siswa adalah seringnya sekolah menggunakan pembelajaran gaya ceramah dan tidak adanya pemakaian media pembelajaran yang menarik perhatian. Kenyataannya, banyak guru yang belum mengoptimalkan penggunaan komputer dalam membantu kinerja siswanya (Nurhidayati dkk., 2019). Akibatnya siswa hanya mencatat tanpa

memahami penjelasan guru, sehingga siswa menjadi bosan. Oleh karena itu, diperlukan pembenahan proses pembelajaran agar siswa mampu mengerti dan memahami pelajaran di sekolah. Adapun, salah satu upaya untuk mengatasinya adalah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan membuat konten pembelajaran yang merangsang minat siswa pada pembelajaran, misalnya melalui penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva (Pina & Erwin, 2022).

Terdapat macam - macam aplikasi pembuat media interaktif yang bisa digunakan oleh guru. tetapi, banyak aplikasi yang fitur- fitur nya kurang lengkap sehingga menyulitkan dalam proses pembuatan media serta media yang dihasilkan juga kurang optimal. Namun, menurut peneliti ada salah satu aplikasi yang mempunyai fitur atau item dalam aplikasi yang begitu cukup lengkap yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti, Presentasi, video, Infografis, kartu ucapan, pamflet dan lain sebagainya. Alasan menggunakan aplikasi Canva ini dikarenakan Canva menawarkan antar muka intuitif dan banyak *template*, sehingga cocok untuk pemula maupun profesional. Selain itu pengguna dapat mengaksesnya melalui web atau aplikasi *mobile*, sehingga membuatnya fleksibel dan mudah digunakan dimana saja.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti terhadap guru kelas V di SD Negeri 02 Indralaya Utara mengenai penggunaan media pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran SD Negeri 02 Indralaya Utara menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku dan gambar-gambar saja yang berbasis konvensional yang tersedia disekolah. SD Negeri 02 Indralaya Utara masih belum terlalu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis ICT yang menyebabkan kurangnya fokus peserta didik dalam belajar dan mengakibatkan pemahaman peserta didik kurang optimal. sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mengombinasikan visual, audio, dan audio-visual atau gabungan dari ketiganya. Oleh karna itu sekolah membutuhkan inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Inovasi media pembelajaran dengan ciri tersebut dapat dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan.

Penelitian terdahulu telah mengkaji media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva adalah yang pertama (Muhammad Fikri, 2023) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya*". Penelitian tersebut telah berhasil mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Penelitian relevan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan (Devika Amelia, dkk. 2023) "*Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Datar kelas IV SD NEGERI 80 PALEMBANG*" Penelitian tersebut telah berhasil mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Dari ketiga (Pramudita dan anak, 2024) "*Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Video Animasi Berbasis Materi Rantai Makanan Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen*" Dari ketiga penelitian tersebut terdapat kesamaan dan perbedaan.

Persamaannya menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva. Perbedaannya antara peneliti dan peneliti sebelumnya terdapat pada materi, kurikulum, bentuknya dan tempat pelaksanaan.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan pengembangan pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu membuat peserta didik untuk meningkat minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam materi rantai makanan. Sejalan dengan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Rantai Makanan Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara*”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut R&D (*Research & Development*). Peneliti bermaksud mengembangkan sebuah produk media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan alasan kegiatan revisi pada setiap tahapan yang menguntungkan peneliti untuk memaksimalkan produk yang dikembangkan. Tahap *Evaluation* diterapkan pada akhir setiap tahap untuk mendeteksi kesalahan pada setiap tahap model pengembangan ADDIE.

Subjek penelitian adalah 20 peserta didik di kelas V.A SD Negeri 02 Indralaya Utara. Objek penelitian adalah media pembelajaran yang dikembangkan Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 02 Indralaya Utara yang beralamatkan di Kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validasi Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1.	Kurikulum	12	12	100	Sangat Valid
2.	Materi	10	12	83,33	Sangat Valid
3.	Kebahasaan	12	12	100	Sangat Valid
	Total	34	36	94,44	Sangat Valid

Dari hasil validasi ahli materi dapat dilihat bahwa terdapat tiga aspek penilaian yaitu kurikulum, materi, dan kebahasaan. Pada aspek kurikulum, ahli materi memberikan seluruhnya nilai 4. Setelah itu pada aspek materi, ahli materi memberikan nilai 3 sebanyak dua dan nilai 4 terdapat satu. Aspek yang terakhir yaitu

aspek kebahasaan, ahli materi memberikan nilai sama seperti nilai aspek kurikulum tadi yaitu seluruhnya nilai 4.

Validasi Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan	21	24	87,5	Sangat Valid
2.	Pengoperasian	13	14	92,85	Sangat Valid
	Total	34	38	89,47	Sangat Valid

Dari hasil validasi ahli media dapat dilihat bahwa terdapat dua aspek penilaian yaitu Tampilan dan Pengoperasian. Pada tampilan memiliki enam aspek penilaian, ahli materi memberikan nilai 4 sebanyak tiga dan nilai 3 sebanyak tiga. Setelah itu pada pengoperasian terdapat empat aspek penilaian, ahli materi memberikan nilai 4 sebanyak tiga dan nilai 3 terdapat satu.

Uji Coba dan Pengisian Angket Respons Guru

Tabel 3. Hasil Pengisian Angket Respons Guru

Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Total skor	Persentase (%)	Kategori
Tampilan	4	4	100	Sangat Praktis
Materi	3	3	100	Sangat Praktis
Pengoperasian	3	3	100	Sangat Praktis
Kebahasaan	3	3	100	Sangat Praktis
Jumlah	13	13	100	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3 menyatakan seluruh aspek yang dinilai mendapat persentase 100% dengan kategori sangat valid. Pernyataan tersebut menjadi alasan peneliti menindaklanjuti penelitian, yaitu mengujicobakan bahan ajar yang dikembangkan kepada peserta didik.

Uji Coba dan Pengisian Angket Respons Peserta Didik

Tabel 4. Hasil Analisis Data Angket Respons Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1	AKU	10	10	100%	Sangat Praktis
2	AP	10	10	100%	Sangat Praktis
3	APK	10	9	90%	Sangat Praktis
4	ARP	10	10	100%	Sangat Praktis
5	ARR	10	10	100%	Sangat Praktis
6	DA	10	9	90%	Sangat Praktis
7	HW	10	9	90%	Sangat Praktis

8	KEA	10	9	90%	Sangat Praktis
9	KDH	10	10	100%	Sangat Praktis
10	MBRP	10	9	90%	Sangat Praktis
11	NF	10	10	100%	Sangat Praktis
12	MMY	10	10	100%	Sangat Praktis
13	MP	10	9	90%	Sangat Praktis
14	NA	10	9	90%	Sangat Praktis
15	NED	10	10	100%	Sangat Praktis
16	Q	10	10	100%	Sangat Praktis
17	QZA	10	9	90%	Sangat Praktis
18	RKA	10	10	100%	Sangat Praktis
19	RMY	10	8	80%	Praktis
20	ZA	10	10	100%	Sangat Praktis
	Rata-rata	200	190	95%	Sangat Praktis

Hasil respons peserta didik menunjukkan nilai persentase dengan kategori praktis dan sangat praktis, serta tidak ada yang berkategori cukup praktis dan tidak praktis. Berikut rekapitulasi penilaian respons dari guru dan peserta didik.

Tabel 5. Rekapitulasi Angket Respons Guru dan Peserta Didik

Penilaian	Skor Perolehan	Total skor	Persentase (%)	Kategori
Guru	13	13	100	Sangat Praktis
Peserta Didik	190	200	95	Sangat Praktis
Jumlah	203	213	95,30	Sangat Praktis

Penilaian dari respons guru dan peserta didik menghasilkan persentase dalam kategori sangat praktis. Tingginya penilaian dari respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk materi rantai makanan di kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Setiap tahap dalam model ADDIE memiliki peran penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Pada tahap *Analysis* (Analisis), peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa pembelajaran di SD Negeri 02 Indralaya Utara masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku, dan gambar yang

tersedia di sekolah. Akibatnya, kurangnya fokus peserta didik dalam belajar dan mengakibatkan pemahaman peserta didik kurang optimal terutama dalam pembelajaran. Selain itu, wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka memiliki akses ke teknologi, seperti *smartphone* dan laptop, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran masih minim. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran.

Tahap Design (Perancangan) dilakukan setelah analisis kebutuhan selesai. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun konsep media pembelajaran yang dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan memilih aplikasi Canva sebagai alat utama karena memiliki fitur yang mudah digunakan, banyak *template* menarik, serta mendukung penyajian materi dalam bentuk visual dan interaktif. Selain itu, pada tahap ini, peneliti juga menyusun struktur materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka, merancang tampilan media, serta menentukan komponen interaktif seperti animasi, gambar, dan video yang digunakan dalam media pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan) melibatkan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Dalam tahap ini, media pembelajaran dikembangkan menggunakan Canva dengan menyesuaikan elemen visual, audio, dan interaktivitas agar menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik dengan skor rata-rata 91,95%. Berdasarkan saran dari validator, dilakukan beberapa revisi untuk menyempurnakan media sebelum diterapkan dalam kelas.

Tahap *Implementation* (Implementasi) merupakan tahap di mana media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba di kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 20 peserta didik dan satu guru wali kelas. Saat uji coba berlangsung, peserta didik awalnya terlihat antusias dan penasaran dengan media pembelajaran yang baru pertama kali mereka gunakan. Ketika guru mulai memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, beberapa peserta didik terlihat kagum dengan tampilan visual dan animasi yang menarik. Mereka mulai memperhatikan dengan lebih serius dan terlihat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Ketika sesi interaktif dimulai, peserta didik dengan penuh semangat mencoba menjawab pertanyaan yang disediakan dalam media pembelajaran. Beberapa peserta didik bahkan berebut untuk mencoba fitur *game* yang tersedia di dalam aplikasi. Guru yang mengawasi jalannya pembelajaran pun merasa senang melihat perubahan sikap peserta didik yang lebih aktif dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Salah satu peserta didik mengungkapkan bahwa ia lebih mudah memahami konsep rantai makanan karena dapat melihat ilustrasi yang jelas dan animasi yang menarik.

Setelah pembelajaran selesai, angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik, dengan skor rata-rata 95% dalam kategori sangat praktis. Guru yang terlibat dalam uji coba juga memberikan skor 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan di seluruh tahapan pengembangan untuk memastikan bahwa setiap tahap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif yang disediakan, peserta didik lebih mudah memahami konsep rantai makanan serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Secara keseluruhan, penerapan model ADDIE dalam penelitian ini telah berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Setiap tahapan yang dilakukan secara sistematis membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat, motivasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk materi rantai makanan kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Uji validasi dilakukan oleh dua validator yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Skor validasi ahli materi yaitu 94,44% dengan kategori sangat valid dan skor validasi ahli media yaitu 89,47% kategori sangat valid, sehingga diperoleh rata-rata 91,95% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak untuk diuji coba dalam proses pembelajaran materi rantai makanan kelas V.

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dinilai melalui data uji coba oleh angket respons peserta didik dan guru. Rata-rata skor dari 20 peserta didik yaitu 95% dengan kategori sangat praktis dan skor guru adalah

100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva sangat praktis dan dapat membantu dalam proses belajar pembelajaran materi rantai makanan kelas V.

Berikut saran berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Rantai Makanan Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara.

1. Bagi Sekolah, diharapkan menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.
2. Bagi Guru, diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran rantai makanan dan guru disarankan untuk bereksperimen dengan berbagai teknologi pembelajaran yang tersedia.
3. Bagi Peserta Didik, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam menjelajahi dan mempelajari alur rantai makanan dalam ekosistem.
4. Bagi Peneliti, dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dan menambah wawasan serta kreativitas dalam menghasilkan produk pembelajaran yang lebih baik dan layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alexandra, W. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 107–116. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i1.1864>
- Ardi isnanto, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Detikproperti*, 09, 119–121.
- Arikunto. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–18. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Fikri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi

Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya.
In *Skripsi*.
https://repository.unsri.ac.id/92292/3/RAMA_86206_06131281924075_0018115903_01_front_ref.pdf

- Fitriana, D. (2023). Penggunaan Teknik Observasi dalam Penelitian Pendidikan untuk Menganalisis Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 24(1), 75-86.
- Gunawan, Wahyudin Nur, M. (2023). Analisis Tingkat Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Welt Pada Politeknik Negeri Medan. *Edukasi Islami ..., November*, 2807–2820. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.5172>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Haryanto. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Multimedia dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Nusantar Of Researce Indonesia*, 5(3), 215-225.
- Hidayah, N. (2023). Kuesioner sebagai Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan: Desain dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 22(3), 119-132.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kurnia Prihartini, A. F. N. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Vol. 2, No. 2, 2023*, 642. 2(2), 642–658.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Miftah, M. (2021). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>

- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang Using Canva Application for Class VI Social Science Learning at SDN 02 Tarantang*. 4(2), 65–86.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sugiyono. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 45-58.
- Sukmadinata. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarni. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 85-97.
- Ummah, M. S. (2021). Petunjuk pengisian lembar validasi. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yusuf, A. (2022). Pengaruh Teknik Pengumpulan Data terhadap Validitas Hasil Penelitian Pendidikan. Studi Kasus pada Penelitian Tindakan Kelas, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 112-120.