

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *CANVA* PADA MATERI RANTAI MAKANAN
KELAS V SDN 156 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mar'atun Hasanah

NIM : 06131182126012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA MATERI RANTAI MAKANAN
KELAS V SDN 156 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mar'atun Hasanah

NIM : 06131182126012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Menyetujui,

Pembimbing,



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA MATERI RANTAI MAKANAN
KELAS V SDN 156 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

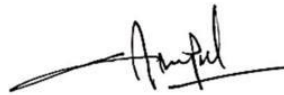
Mar'atun Hasanah

NIM : 06131182126012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing,




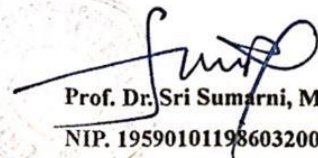
Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA MATERI RANTAI MAKANAN
KELAS V SDN 156 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Mar'atun Hasanah

NIM : 06131182126012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

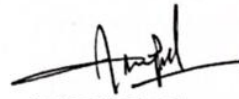
Telah diajukan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 07 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**




2. Anggota : **Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**



Indralaya, Januari 2025

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mar'atun Hasanah

NIM : 06131182126012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN 156 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Mar'atun Hasanah

NIM. 06131182126012

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan petunjuk-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran dan ketekunan kepada saya selama proses penyusunan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, saya banyak mendapatkan bimbingan, pengetahuan, serta dukungan dari banyak pihak yang selama ini membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan rasa syukur dan terima kasih, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Jainuddin dan Ibu Zuhriah yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a yang tiada henti.
2. Saudari perempuan saya Hafsah Rizqiyah, saudara ipar Fahjri Ramadhan, saudara laki-laki M. Muhajir, Khoirul Amaly dan M. Ihsan Fikri yang selalu menjadi teman, motivator, dan sumber semangat dalam setiap langkah perjalanan skripsi ini.
3. Kedua keponakan tercinta, Khadijah Nur Aqilah dan Ibnu Ashraf Alfarizqi yang menjadi penyemangat dan selalu menghibur saya dan kehadirannya memberikan warna dan keceriaan di tengah kesibukan dan tantangan yang saya hadapi dalam proses skripsi ini
4. Bapak Drs. Marwan Pulungan M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya, memberikan arahan, masukan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku dosen penguji sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sriwijaya yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada saya serta memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen PGSD Universitas Sriwijaya yang telah memberikan begitu banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama proses perkuliahan berlangsung.

7. Sahabat saya Aulia Dwi Maharani dan Nazhika Anaiya Pratiwi yang selalu meluangkan waktunya, menjadi tempat keluh kesah dan memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh teman-teman PGSD 2021 Universitas Sriwijaya terima kasih atas segala bantuan dan dukungan selama masa perkuliahan ini.
9. Diri saya sendiri Mar'atun Hasanah terima kasih telah berjuang, berusaha, dan tidak pernah menyerah dalam menghadapi setiap tantangan dalam proses penyusunan skripsi ini.

MOTTO :

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Al-Insyirah:6)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN 156 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, dan Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku anggota dosen penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini serta telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua penulis dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan selama penulis menempuh Pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Desember 2024

Penulis,



Mar'atun Hasanah

NIM. 06131182126012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Spesifikasi Produk	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengembangan.....	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	7
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.2.3 Prinsip Media Pembelajaran	9
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran	10

2.3 Media Interaktif	12
2.3.1 Pengertian Media Interaktif	11
2.3.2 Aplikasi Pembuatan Media Interaktif	12
2.4 <i>Canva</i>	14
2.4.1 Pengertian <i>Canva</i>	14
2.4.2 Kelebihan <i>Canva</i>	15
2.4.3 Kekurangan <i>Canva</i>	16
2.5 Hakikat Pembelajaran IPAS.....	17
2.5.1 Pengertian Rantai Makanan	17
2.5.2 Komponen Rantai Makanan	18
2.5.3 Hubungan Antar Komponen	18
2.5.4 Contoh Rantai Makanan	21
2.6 Penelitian yang Relevan	23
2.7 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	27
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	28
3.4 Prosedur Penelitian	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5.1 Observasi	34
3.5.2 Wawancara.....	35
3.5.3 <i>Walkthrough</i> (Lembar Validasi)	35
3.5.4 Kuesioner (Angket)	37
3.5.5 Dokumentasi	38
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.6.1 Lembar Observasi.....	38
3.6.2 Lembar Validasi Ahli Media	38
3.6.3 Lembar Validasi Ahli Materi	39
3.6.4 Lembar Validasi Praktisi Guru.....	42
3.6.5 Angket Respon Peserta Didik	44

3.7 Teknik Analisis Data.....	45
3.7.1 Teknik Analisis Data Lembar Validasi Ahli Media, Materi, Praktisi Guru.....	45
3.7.2 Teknik Analisis Data Angket Respon Peserta Didik.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	53
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	53
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	68
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	84
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	89
4.2 Pembahasan.....	90
BAB V PENUTUP.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi	34
Tabel 3.2 kisi-kisi wawancara Tidak Terstruktur	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Praktisi Guru	37
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	37
Tabel 3.7 Lembar Observasi	38
Tabel 3.8 Lembar Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.9 Lembar Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.10 Lembar Validasi Praktisi Guru	42
Tabel 3.11 Angket Respon Peserta Didik	44
Tabel 3.12 Skala Likert	45
Tabel 3.13 Kriteria Skor Validasi Kevalidan Media	46
Table 3.14 Skala Guttaman	46
Tabel 3.15 Kriteria Kepraktisan Media	47
Tabel 4.1 Hasil Observasi di SDN 156 Palembang	49
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas VF	51
Tabel 4.3 Storyboard Layout	55
Tabel 4.4 Storyboard Prototype	71
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.6 Revisi Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.8 Revisi Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Praktisi Guru	81
Tabel 4.10 Revisi Validasi Praktisi Guru	82
Tabel 4.11 Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Materi Praktisi Guru	83
Tabel 4.12 Rekapitulasi Angket Respon Uji Coba Kelompok	85
Tabel 4.13 Rekapitulasi Angket Respon Uji Coba Kelompok	87
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Angket Respon	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Produsen	19
Gambar 2.2 Contoh Konsumen Primer	19
Gambar 2.3 Contoh Konsumen Sekunder.....	20
Gambar 2.4 Contoh Konsumen Tersier	20
Gambar 2.5 Contoh Konsumen Dekomposer	21
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	29
Gambar 3.2 Cover <i>Storyboard Layout</i> Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	32
Gambar 3.3 Cover <i>Storyboard Prototype</i> Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	33
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media	55
Gambar 4.2 Tampilan Membuka <i>Canva</i>	69
Gambar 4.3 Tampilan Studio Desain di Aplikasi <i>Canva</i>	69
Gambar 4.4 Tampilan Fitur Presentasi	70
Gambar 4.5 Tampilan Fitur Bagikan.....	70
Gambar 4.6 Uji Coba Kelompok Kecil.....	85
Gambar 4.7 Uji Coba Kelompok Besar	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	101
Lampiran 2 Lembar Pengesahan Proposal.....	102
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi	103
Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari FKIP	105
Lampiran 5 SK Izin Penelitian dari KESBANGPOL	106
Lampiran 6 SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	107
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	108
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Skripsi.....	109
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	113
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	117
Lampiran 12 Surat Permohonan Validator Ahli Materi	118
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 15 Lembar Validasi Praktisi Guru	123
Lampiran 16 Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)	125
Lampiran 17 Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar).....	131
Lampiran 18 Hasil Evaluasi Media	144
Lampiran 19 Dokumentasi.....	147
Lampiran 20 Surat Bebas Plagiat.....	148
Lampiran 21 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	149
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Skripsi.....	150
Lampiran 23 Tabel Perbaikan Skripsi	155
Lampiran 24 Izin Penjilidan Skripsi	156

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *CANVA* PADA MATERI RANTAI MAKANAN
KELAS V SDN 156 PALEMBANG**

Oleh :

Mar'atun Hasanah

06131182126012@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi rantai makanan kelas V SDN 156 Palembang bertujuan untuk mengidentifikasi prosedur pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, lembar validasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian validasi dari ahli media diperoleh nilai 90% dengan kategori “sangat valid”, validasi dari ahli materi diperoleh nilai 96,25% dengan kategori “sangat valid” dan validasi praktisi guru diperoleh nilai 88,88%. rata-rata keseluruhan penilaian dari para ahli sebesar 91,98% dengan kategori sangat valid. Pada tahap uji coba respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh nilai 100% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi rantai makanan layak digunakan di kelas V SD.

Kata kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif, Canva, Rantai Makanan*

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON CANVA ON FOOD CHAIN MATERIAL
CLASS V SDN 156 PALEMBANG***

By :

Mar'atun Hasanah

06131182126012@student.unsri.ac.id

Supervisor : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education

Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University

ABSTRACT

Research on the development of Canva-based interactive learning media on food chain material for grade V SDN 156 Palembang aims to identify development procedures, validity, and practicality of the developed media. This research uses the Development Research (R&D) method with the ADDIE development model which includes 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques used are observation, interviews, validation sheets, questionnaires and documentation. The results of validation research from media experts obtained a score of 90% with the category “very valid”, validation from material experts obtained a score of 96.25% with the category “very valid” and teacher practitioner validation obtained a score of 88.88%. the overall average assessment of the experts was 91.98% with a very valid category. At the trial stage, the response of students in the small group and large group trials obtained a score of 100% in the “very practical” category. Based on these results, it can be concluded that Canva-based interactive learning media on food chain material is suitable for use in grade V SD.

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

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas (Mulyasa, 2021). Dalam era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Huraerah, dkk, 2024). Meskipun demikian, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut, Indonesia terus berupaya melakukan perbaikan dan pembaharuan sistem pendidikan. Salah satu contoh nyata dari upaya tersebut adalah perubahan kurikulum yang dilakukan secara berkala. Kurikulum memegang peranan penting sebagai fondasi yang kokoh bagi setiap sistem pendidikan tanpa adanya kurikulum yang terstruktur dengan baik, proses pembelajaran akan menjadi tidak terarah dan kehilangan tujuan yang jelas (Junita dkk, 2024). Kurikulum berfungsi sebagai sistem terstruktur yang mengatur berbagai aspek pembelajaran, mulai dari penetapan tujuan hingga pemilihan media pembelajaran yang akan diimplementasikan (Rahayu, 2023). Dalam konteks ini, Indonesia telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai jawaban atas permasalahan pendidikan yang muncul di era digital. Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk belajar dengan partisipasi aktif dan inovatif dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat mengasah keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan zaman (Tuerah dkk., 2023).

Kurikulum Merdeka mendorong pendidik untuk harus lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dengan minat dan kebutuhan peserta didik (Windayanti, dkk, 2023). Salah satu aspek penting dalam hal ini adalah penggunaan media pembelajaran, yang kini bukan lagi sekadar pelengkap,

melainkan komponen yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar (Mila, 2022). Menjadikan media pembelajaran sebagai alat utama, kegiatan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik dan efektif. Hal ini tidak hanya memperkuat motivasi belajar peserta didik tetapi juga mendukung mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Beberapa persoalan yang selalu menjadi perhatian dalam konteks pendidikan adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dan kompetensi pendidik dalam mengoperasikannya menjadi hambatan serius dalam membuat pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik, akibatnya potensi belajar peserta didik tidak dapat termaksimalkan secara optimal (Rahim dkk., 2019). Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya motivasi dan ketertarikan belajar peserta didik, yang pada gilirannya dapat menghambat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ketidakmampuan pendidik untuk memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang interaktif mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar maka dari itu, sangat penting bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media interaktif, agar peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 156 Palembang bahwa SDN 156 Palembang telah memiliki fasilitas yang mendukung untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi seperti tersedianya proyektor, ruang komputer, wifi yang memadai akan tetapi dalam proses pembelajaran pendidik cenderung menggunakan buku dari pemerintah dan media gambar sebagai sumber utama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penting untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi di era digital saat ini karena media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menarik (Utomo, 2023). Dalam konteks pembelajaran di kelas V, materi yang diajarkan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Salah satu materi yang penting untuk dipahami oleh peserta didik kelas V adalah rantai makanan merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Rantai makanan adalah konsep yang menjelaskan hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem, di mana energi dan nutrisi berpindah dari satu organisme ke organisme lainnya. Pemahaman yang baik tentang rantai makanan sangat penting bagi peserta didik karena dapat membantu mereka memahami interaksi dalam ekosistem dan pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan (Rahmawati, 2024). Untuk membantu peserta didik memahami konsep tersebut, pendidik perlu menggunakan berbagai cara untuk memvisualisasikannya dengan visualisasi atau pendekatan yang lebih konkret dan interaktif, peserta didik akan lebih mudah membayangkan bagaimana hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup terjadi di alam, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep rantai makanan menjadi lebih baik. Masalah ini dapat diatasi salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media interaktif ini dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang mudah diakses dan digunakan.

Canva dapat menjadi salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ini. *Canva* tidak hanya memberikan keleluasaan dalam merancang materi pembelajaran tetapi juga menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pendidik dalam mengintegrasikan elemen-elemen visual yang menarik dan mendidik (Rahmawati, dkk, 2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media berbasis *Canva* ini mencakup konten audio visual yang disajikan dalam bentuk audio, teks, video dan gambar. *Canva* diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar terutama materi rantai makanan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN 156 Palembang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Pendidik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan buku dari pemerintah dan media gambar.
3. Kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya keterampilan pendidik dalam mendesain media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat kompleksitas permasalahan pendidikan dan keterbatasan waktu peneliti, maka penelitian ini akan difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Rantai Makanan Di Kelas V SDN 156 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Rantai Makanan kelas V SDN 156 Palembang ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Rantai Makanan kelas V SDN 156 Palembang ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Rantai Makanan kelas V SDN 156 Palembang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Rantai Makanan kelas V SDN 156 Palembang.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Rantai Makanan kelas V SDN 156 Palembang.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Rantai Makanan kelas V SDN 156 Palembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian media pembelajaran interaktif seperti *Canva* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran

b. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan jelas dan terstruktur dan dengan menggunakan media interaktif, guru dapat meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan meningkatkan partisipasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran IPAS materi rantai makanan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengoperasikannya.
2. Materi pembelajaran disajikan secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, video dan audio yang relevan sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran.
3. Terdapat kuis interaktif yang dibuat untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Media ini berfokus pada konsep rantai makanan dan dirancang untuk membantu siswa kelas V menguasai materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS. Cahya Ghani Recovery.
- Desti, A. F., Rudianti, S. R., Yanti, S. D., & Prihantini, P. (2023). Strategi Inovatif Pengelolaan Peserta Didik Dalam Membangun Generasi Unggul Di Era Digital. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(1), 91-100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v2i1.1521>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Effendi, M. I., Dewi, R. S. I., Nurjanah, L., Dibtasari, B. A., & Amaliya, F. N. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis *Canva* Web Prototype. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2256-2266. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5300>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 2(1), 209-217. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i1.158>
- Hariyono, H., Andrini, V. S., Tumober, R. T., Suhirman, L., & Safitri, F. (2024). *Perkembangan Peserta Didik: Teori dan Implementasi Perkembangan Peserta Didik pada Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.30984/jiep.v8i2.2715>
- Junita, S., Kom, M., Pd, M., Ardansyah, M., Adi, P. N., Harahap, I. H., & Dkk, M. P. (2024). *Kurikulum Dan Pembelajaran Tantangan Perubahan Proses Pendidikan*. Umsu Press.

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108-113.
- Lathifah, U. (2023). *Canva Tools Desain Andalan Sejuta Umat*. Penerbit P4I.
- Lubis, A. P. S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 218-227.
- Mahmudah, M. (2022). Korelasi media dan sumber pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 6(2), 105-113. <https://doi.org/10.32616/pgr.v6.2.425.105-113>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 10851092).
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara.
- Natalia, K., & Sukraini, N. (2021, May). Pendekatan konsep merdeka belajar dalam pendidikan era digital. In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya (No. 3, pp. 22-34). <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.93>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation Of Mandalika*, 4(8), 323-329.
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Relevansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (De_Journal)*, 4(1), 108-118. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>

- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>
- Rahmawati, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Rantai Makanan Siswa Kelas V di UPTD SD Negeri Kebun 1 Kamal. *eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 3(2), 73-84. <https://doi.org/10.56480/eductum.v3i2.1199>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridwan, M. F. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ciri–Ciri Makhluk Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 56-63. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.218>
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Rusilowati, A. (2022). *Konsep Desain Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. Retrieved Juni, 14, 2023.
- Sapriyah, S. (2019, May). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip* (Vol. 2, No. 1, Pp. 470-477).
- Saragih, L. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV Sd Negeri 065013 Medan Ta 2023/2024* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Septiyanti, A. D. (2023). *Efektivitas Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Redoks* (Bachelor's Thesis, Jakarta: Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin, S., Nufus, M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F., Rosnani, R., & Kurnia, A. (2024). *Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar Di*

- Kota Bima Dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(1), 35-48. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.387>
- Tuerah, R. M., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 979-988. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., Pmat, M., Sari, D. P., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Windayanti, W., Afnanda, M., Agustina, R., Kase, E. B., Safar, M., & Mokodenseho, S. (2023). Problematika guru dalam menerapkan kurikulum merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 2056-2063. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3197>