Jurnal Pendidikan MIPA
Volume 15. Nomor 3, September 2025 | ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

Pengembangan Media Pembelajaran INCA (*Interaktif Canva*) Materi "Bagian Tubuh Tumbuhan" Kelas IV SD N Lamper Tengah 01

Muhammad Rizki Mubarok[1),*], Kartinah[1)], Arfilia Wijayanti[1)]

[1)]Universitas PGRI Semarang

*Coresponding Author: rzki78729@gmail.com

ABSTRAK

Keterbatasan buku ajar serta rendahnya minat siswa terhadap materi tersebut, kondisi ini memperlihatkan butuhnya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengkaji tingkat kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)*, serta mengevaluasi respons guru dan siswa terhadap materi bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Lamper Tengah 01. Penelitian ini mempergunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengaplikasikan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Namun, studi ini dibatasi hingga tahap implementasi untuk menilai aspek kevalidan serta kepraktisan media yang dikembangkan. Subjek penelitian mencakup guru kelas dan siswa kelas IV SD Negeri Lamper Tengah 01. Hasil validasi dari ahli materi memperlihatkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan persentase 97,22%, sedangkan validasi dari ahli media memperoleh nilai 96,92%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Di samping itu, tanggapan guru terhadap media mencapai 100%, memperlihatkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Adapun respon siswa memperoleh skor 91,11% dan tergolong dalam kategori sangat praktis. Sesuai temuan tersebut, bisa diambil simpulan bahwasanya media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* layak serta praktis dipergunakan dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Canva; Sekolah Dasar

Received: 6 Aug 2025; **Revised**: 11 Aug 2025; **Accepted**: 11 Aug 2025; **Available Online**: 12 Aug 2025

This is an open access article under the CC - BY license.

PENDAHULUAN

Perkembangan yang pesat dalam sains, teknologi, serta informasi mendorong individu guna menjadi lebih kritis dan kreatif dalam berdaptasi dengan berbagai aspek kehidupan (Wijayanti & Basyar, 2017). Ketidaksesuaian antara materi ajar dan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi digital sering menjadi hambatan dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, terdapat perbedaan karakteristik siswa jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya, ketika teknologi belum berkembang pesat (Mauliana et al., 2025). Menurut Adina et al., (2021) bahwa perkembangan teknologi telah menjadi fenomena yang mendunia dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi membuka peluang besar untuk mengatasi berbagai permasalahan, termasuk dalam sektor pendidikan, melalui penerapan solusi yang lebih inovatif dan efektif (Sary et al., 2023; Mulyani & Haliza, 2021). Perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang fleksibel, sehingga bisa dilaksanakan kapan saja serta di mana pun. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dari para pendidik guna meningkatkan mutu pembelajaran. Teknologi digital menyediakan beragam media pembelajaran yang dirancang secara kreatif, interaktif, dan efektif untuk mendukung proses belajar, dengan tujuan memperkuat pemahaman siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik tentu memerlukan alat bantu berupa media pendidikan yang dapat mendukung transisi dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana yang mencakup informasi serta pesan yang hendak disampaikan untuk mewujudkan tujuan tertentu dalam proses pembelajaran (Ramadani et al., 2024). Media pembelajaran berperan menjadi alat bantu yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

Selama kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran dimanfaatkan dengan harapan bisa menaikkan hasil belajar siswa secara optimal (Sari & Pratikto, 2022). Menurut penelitian oleh Indriani (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran memegang andil besar dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Penggunaannya bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, untuk itu siswa bisa lebih mudah memahami materi serta memiliki minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Wijaya et al., (2025) media pembelajaran yang bersifat interaktif telah terbukti efektif dalam mengoptimalkan keterlibatan serta pengetahuan siswa, dan canva sebagai salah satu platform desain visual yang populer menyediakan fitur presentasi interaktif yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih atraktif, komunikatif, dan mudah disesuaikan sesuai kebutuhan pengajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat yang sangat membantu menunjang kegiatan pembelajaran.

Media Canva yakni platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur pengeditan untuk membuat beragam jenis desain grafis. Pemanfaatan media Canva bisa mendorong kreativitas guru dalam membuat materi pembelajaran serta memudahkan penyampaian informasi kepada siswa secara lebih menarik dan efisien (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022). Menurut Panggabean & Rozi (2024) bahwa Canva dapat mendukung pembelajaran yang berbasis teknologi dan meningkatkan kreativitas, ketrampilan, serta keunggulan lainnya bagi siswa dan pengajar. Selain itu, Canva juga mampu menarik minat siswa dalam belajar melalui penyajian materi yang menarik. Untuk itu, memilih media pembelajaran yang sesuai, seperti aplikasi Canva, dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan inovatif memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS, sebab media tersebut mampu mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi representasi visual yang lebih konkret, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) ialah suatu pendekatan integratif yang mengkombinasikan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu proses pembelajaran yang kontekstual serta sejalan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk memperluas pengetahuan dan rasa ingin tahu siswa mengenai lingkungan di sekitar mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi dari buku, melainkan juga melalui pengalaman di lingkungan luar kelas, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi diri dengan menjelajahi dunia di luar. Selain itu, pembelajaran IPAS harus dapat mendukung siswa dalam membangun pengetahuan dan mengarahkan mereka menjadi pemikir yang kreatif (Andriyani et al., 2024). Pada materi bagian tubuh tumbuhan pembelajaran IPAS menuntut kemampuan menghafal, memahami, serta berpikir logis. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang interaktif serta inovatif untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sifatnya abstrak secara lebih mudah dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Lamper Tengah 01 Semarang, diketahui bahwa peserta didik sering kali menganggap materi bagian tubuh tumbuhan sebagai materi yang sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan buku ajar yang tidak menampilkan ilustrasi bagian dalam tumbuhan secara lengkap, serta rendahnya minat siswa terhadap materi tersebut. Di samping itu, metode pembelajaran yang dominan masih berupa ceramah, yang dipengaruhi oleh keterbatasan waktu dan kesibukan guru. Kondisi ini memperlihatkan butuhnya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Untuk itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital, disesuaikan dengan kebutuhan guru, serta bisa menaikkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran.

Penelitian terkait media Inca *(Interaktif Canva)* telah ditunjang oleh kajian sebelumnya. Merujuk pada Amelia et al., (2023) menyatakan bahwasanya media pembelajaran canva lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi bangun ruang dengan tujuan untuk mengukur aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Sementara itu, penelitian ini akan berfokus pada mata pelajaran IPAS dengan topik bagian tubuh tumbuhan, mempunyai tujuan untuk menilai kevalidan, kelayakan, serta kepraktisan media dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian kedua oleh Taufik et al., (2025) penggunaan media pembelajaran Canva terbukti efektif dalam mendorong peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa sepanjang proses pembelajaran di kelas berlangsung. Sementara itu, temuan studi ini memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran Inca efektif untuk menaikkan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran. Menurut penelitian oleh Sari & Pratikto, (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Canva memberi dampak positif pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Dengan

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

demikian, peneliti mengaplikasikan media pembelajaran Inca di tingkat kelas tinggi, terutama pada kelas IV untuk membantu siswa memahami materi mengenai bagian tubuh tumbuhan. Selain itu, peneliti berharap bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis Canva dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS.

Relevan dengan studi yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti berencana untuk menyelidiki pengembangan Media Pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* untuk materi "Bagian Tubuh Tumbuhan" di Kelas IV SD N Lamper Tengah 01. Studi ini dilandasi oleh upaya peneliti dalam membuat media pembelajaran atas solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tujuan utama dari studi ini yakni guna mengevaluasi tingkat kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran INCA yang dikembangkan, serta untuk memperoleh tanggapan dari guru dan siswa terkait implementasi media tersebut dalam pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan pada siswa kelas IV SD.

METODE

Penelitian *Research and Development* (R&D) ialah suatu metode yang dirancang untuk menciptakan inovasi atau pengembangan baru di berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Fokus utama dari studi ini ialah merancang atau menyempurnakan suatu produk agar bisa memberi kontribusi positif dalam proses pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Model ADDIE mencakup lima tahapan, yakni Analisis *(Analysis)*, Desain *(Design)*, Pengembangan *(Development)*, Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*). Tapi, peneliti hanya mencapai tahap implementasi untuk menilai tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lamper Tengah 01 dengan melibatkan subjek berupa guru kelas dan 27 siswa kelas IV. Pengumpulan data dilaksanakan mempergunakan sejumlah instrumen, meliputi wawancara, angket analisis kebutuhan untuk guru serta siswa, angket validasi dari ahli materi dan ahli media, serta angket respons dari guru serta siswa. Analisis data mencakup uji kevalidan melalui angket validasi, serta penilaian kepraktisan berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Dengan menghitung persentase validasi, peneliti bisa mengkategorikan produk tersebut ke dalam lima kategori, yaitu "sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat tidak valid". Setelah peneliti mengolah data, tingkat validitas media Inca dikelompokan mengacu pada skor validitas yang sudah disesuaikan dari sumber Hayanum et al., (2022) bisa dicermati pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Interval	Kriteria
1	81-100%	"Sangat Valid"
2	61-80%	"Valid"
3	41-60%	"Cukup Valid"
4	21-40%	"Kurang Valid"
5	0-20%	"Sangat Tidak Valid"

Tingkat kepraktisan media Inca ditetapkan melalui analisis hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa. Dengan menghitung persentase dari respons tersebut, peneliti dapat mengelompokkan produk ke dalam lima kategori, meliputi "sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, dan sangat tidak praktis". Selepas data diolah, tingkat kepraktisan media Inca dikelompokan mengacu pada skor validitas yang telah disesuaikan Hayanum et al., (2022) yang bisa dicermati di tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Interval	Kriteria
1	81-100%	"Sangat Praktis"
2	61-80%	"Praktis"
3	41-60%	"Cukup Praktis"
4	21-40%	"Kurang Praktis"
5	0-20%	"Sangat Tidak Praktis"

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

HASIL DAN PEMBAHASAN

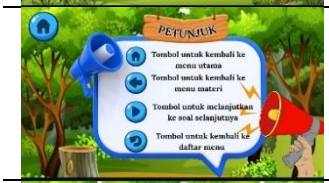
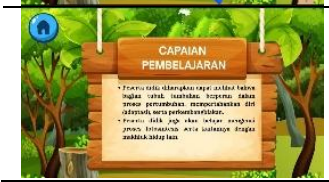
Analisis *(Analysis)*

Tahap analisis di studi ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi serta memahami berbagai masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Sesuai wawancara bersama guru kelas IV di SD Negeri Lamper Tengah 01, terungkap bahwa sumber belajar yang dipakai masih terbatas pada buku paket serta informasi dari internet, tanpa adanya pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran yang ada cenderung bersifat konvensional, sehingga belum mampu menarik minat siswa secara optimal. Salah satu kendala utama yang teridentifikasi adalah kurangnya penggunaan media inovatif, yang membuat siswa mudah merasa bosan serta kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, peneliti merasa terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* yang dirancang dengan pendekatan berbasis teknologi, disesuaikan dengan kebutuhan guru, serta bisa menaikkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, terungkap bahwasanya media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* belum dipergunakan oleh guru pada proses pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN Lamper Tengah 01. Berdasar analisis kebutuhan siswa, ketergantungan siswa pada buku untuk menjadi satu-satunya sumber belajar sering kali mengakibatkan kesusahan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, penggunaan media berbasis teknologi untuk menjadi alat bantu pembelajaran dapat menaikkan antusiasme siswa serta mendukung pemahaman mereka terhadap materi dengan lebih efektif.

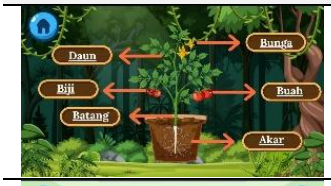
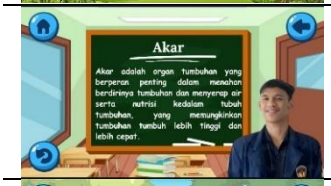
Desain *(Design)*

Tahap desain mencakup perencanaan mengenai struktur dan komponen media. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, peneliti merancang media Inca dengan mempertimbangkan aspek perkembangan serta karakteristik siswa di kelas IV. Desain media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* perlu selaras dengan tujuan pembelajaran dan tetap menarik bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Menurut Kamila & Kowiyah, (2022) bahwa Canva memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan memiliki daya tarik visual tinggi. Hal ini berkontribusi dalam menaikkan minat belajar siswa serta menstimulus partisipasi mereka secara aktif pada proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, desain media perlu mencakup elemen visual dan interaktif yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, seperti penyajian gambar dan soal evaluasi yang relevan dengan materi yang dipelajari. Media ini sudah dapat diimplementasikan disekolah dasar berberdasar saran ahli materi. Hasil desain media INCA *(Interaktif Canva)* dapat diamati pada tabel 3.

Tabel 3. Bagan Story Board Media Inca (https://bit.ly/4l1u4rE)

Gambar	Deskripsi
	Pada slide ini, merupakan desain cover media INCA (*Interaktif Canva)* materi bagian tubuh tumbuhan.
	Pada slide ini, berisi tentang menu yang ada didalam media INCA, yang terdiri atas petunjuk, kompetensi, materi, dan quiz pembelajaran.
	Pada slide ini, berisi tentang petunjuk penggunaan media INCA *(Interaktif Canva)* materi bagian tubuh tumbuhan.
	Dalam slide ini, berisi tentang capaian pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan.

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

Gambar	Deskripsi
	Pada slide ini, berisi tentang bagian tubuh-tumbuhan yang akan dipelajari oleh siswa.
	Pada slide ini, merupakan penjelasan mengenai bagian akar.
	Pada slide ini, berisi tentang contoh tumbuh-tumbuhan dari akar tunggang.
	Pada slide ini, terdapat permainan interaktif yang mengelompokkan tanaman, di mana permainan tersebut disertakan dalam setiap penjelasan mengenai materi bagian tubuh tumbuhan.
	Pada slide ini, terdapat video pembelajaran yang menjelaskan mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan.
	Pada slide ini, terdapat quiz yang berisi tentang soal-soal mengenai bagian tubuh tumbuhan.

Pengembangan *(Development)*

Fase ini menjadi langkah penting dalam tahapan pengolahan produk yang telah dirancang sebelumnya, di mana produk tersebut dikembangkan lebih lanjut hingga mencapai bentuk yang siap untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti melaksanakan tahap pengembangan dengan tujuan guna menetapkan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya mencukupi standar validitas, tetapi juga kelayakan untuk diterapkan pada proses pembelajaran yang efektif. Sesudah mendapatkan validasi dari ahli media serta materi, peneliti melanjutkan dengan menyelesaikan produk multimedia interaktif berbasis Canva agar lebih optimal dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Rambe et al., 2024). Pada tahap ini, setiap komponen dari media pembelajaran akan melalui serangkaian uji coba yang dirancang untuk mengidentifikasi berbagai kelemahan yang mungkin ada berdasarkan masukan para ahli.

Empat aspek utama yang dianalisis untuk memvalidasi temuan dari para ahli materi meliputi: "validitas isi, kedalaman dan keluasan materi, keterbacaan dan bahasa, serta interaktivitas." Hasil dari proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media Inca btabel bisa dicermati di tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

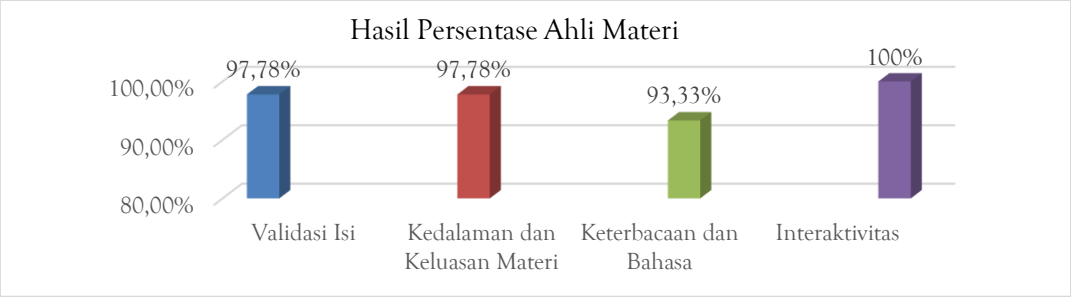
No	Aspek	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Skor Validator 3	Skor Maksimal
1	Validasi Isi	15	14	15	15
2	Kedalaman dan Keluasan Materi	14	15	15	15
3	Keterbacaan dan Bahasa	14	13	15	15
4	Interaktivitas	15	15	15	15
	Skor	58	57	60	60

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

Persentase	96,67%	95%	100%	100%
Rata-Rata		97,22%		
Kategori		Sangat Valid		

Merujuk pada tabel 5, hasil validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi memperlihatkan persentase sejumlah 97,22% yang tergolong dalam kategori "sangat valid" guna diterapkan kedalam kegiatan pembelajaran. Hasil nilai rata-rata persentase validasi dari para ahli materi bisa diamati melalui tabel 5.

Tabel 5. Hasil Persentase Ahli Materi



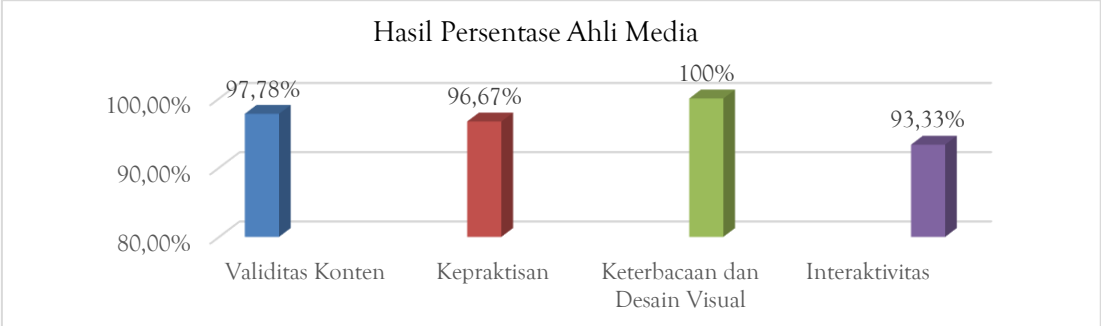
Berdasatkan tabel 5, aspek validasi isi memperoleh skor 97,78%, aspek kedalaman dan keluasan materi memperoleh skor 97,78%, aspek keterbacaan dan bahasa memperoleh skor 93,33%, dan aspek interaktiivitas memperoleh skor 100%. Dengan demikian, media Inca (*Interaktif canva*) dikategorikan sangat valid. Kemudian, empat aspek utama yang dianalisis untuk memvalidasi temuan dari para ahli media meliputi: "validitas konten, kepraktisan, keterbacaan dan deasin visual, serta interaktivitas." Hasil dari proses validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi terhadap media INCA dapat diamati di tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Skor Validator 3	Skor Maksimal
1	Validitas Konten	15	14	15	15
2	Kepraktisan	19	19	20	20
3	Keterbacaan dan Desain Visual	15	15	15	15
4	Interaktivitas	14	13	15	15
	Skor	63	61	65	65
	Persentase	96,92%	93,84%	100%	100%
	Rata-Rata		96,92%		
	Kategori		Sangat Valid		

Merujuk pada tabel 6, hasil validasi yang dilaksanakan oleh ahli media memperlihatkan persentase sejumlah 96,92% yang tergolong dalam kategori "sangat valid" untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Hasil nilai rata-rata persentase validasi dari para ahli media bisa dicermati melalui tabel 7.

Tabel 7. Hasil Persentase Ahli Media



Berdasatkan tabel 7, aspek validasi konten memperoleh skor 97,78%, aspek kepraktisan memperoleh skor 96,67%, aspek keterbacaan dan desain visual memperoleh skor 100%, dan aspek interaktiivitas memperoleh skor 93,33%.

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

Implementasi *(Implementation)*

Dalam fase implementasi, media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti diujicobakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap ini merupakan tahap penting karena melibatkan pengumpulan tanggapan dari guru dan siswa mengenai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Inca yang telah dirancang. Respon yang diperoleh dari guru dan siswa ini sangat penting untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan serta untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang mungkin perlu disesuaikan supaya lebih relevan dengan kebutuhan belajar. Data angket respon guru bisa dicermati dalam tabel 8.

Tabel 8. Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh	
		Skor	Skor Total
1	Media INCA mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	5	5
2	Tampilan media menarik perhatian siswa.	5	5
3	Media memudahkan siswa memahami bagian tubuh tumbuhan.	5	5
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	5	5
5	Gambar ilustrasi pada media membantu proses pembelajaran.	5	5
6	Media meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.	5	5
7	Saya berminat menggunakan media ini kembali di pembelajaran selanjutnya.	5	5
8	Media ini membantu saya sebagai guru dalam menyampaikan materi.	5	5
9	Media ini sesuai digunakan untuk siswa sekolah dasar.	5	5
	Skor Maksimal	45	45
	Persentase	100%	
	Kategori	Sangat Praktis	

Sesuai pada tabel 8, analisis pada angket respon guru menghasilkan skor 45 dari total skor maksimum 45, yang menunjukkan persentase 100%, media Inca dikategorikan sangat praktis. Data angket respon siswa bisa dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Angket Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh	
		Skor Total	Skor Maksimal
1	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	27	27
2	Saya lebih senang belajar dengan media pembelajaran ini dari pada hanya mendengar penjelasan dari guru.	22	27
3	Media pembelajaran interaktif ini mudah digunakan dalam memahami materi pembelajaran.	27	27
4	Kalimat yang digunakan mudah dipahami.	26	27
5	Kemudahan belajar secara mandiri.	24	27
6	Kemudahan belajar kapan saja dan dimana saja.	26	27
7	Teks, gambar, dan animasi menarik perhatian saya.	22	27
8	Tampilan desain dan warna menarik.	25	27
9	Media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* materi bagian tubuh tumbuhan mudah digunakan dalam pengoprasiannya.	21	27
10	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas.	26	27
	Skor	246	270
	Persentase	91,11%	
	Kategori	Sangat Praktis	

Sesuai pada tabel 9, analisis pada angket respon guru menghasilkan skor 246 dari total skor maksimum 270 dengan menunjukkan persentase sebesar 91,11% maka, media Inca dikategorikan sangat praktis.

Penelitian ini mempergunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi,

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

serta evaluasi. Tapi, dalam pelaksanaannya, studi ini hanya sampai pada tahap implementasi guna menilai aspek kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)*. Pada tahap analisis, peneliti menggali kondisi nyata yang dihadapi oleh guru serta siswa, khususnya mengenai penggunaan media dalam pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Temuan pada tahap ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah desain dirampungkan, penelitian berlanjut pada tahap pengembangan, di mana media yang sudah dibuat divalidasi oleh para ahli di bidang materi serta media pembelajaran, sebelum akhirnya diujicobakan dalam kegiatan belajar di kelas.

Media INCA dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva, yang berisi materi yang menjelaskan berbagai bagian tubuh tumbuhan, termasuk akar, batang, daun, bunga, buah, serta biji. Di samping itu, media ini dilengkapi dengan tombol untuk mengoperasikan fitur-fitur yang ada (petunjuk penggunaan media). Terdapat juga permainan interaktif yang menyertai setiap penjelasan mengenai bagian tumbuhan, serta kuis yang disediakan di akhir pembelajaran.

Media INCA *(Interaktif Canva)* dianggap sangat valid dan layak untuk diterapkan berdasar penilaian dari pakar media dan materi. Sejalan dengan penelitian Paramitha et al., (2023) multimedia interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi Canva menunjukkan tingkat validitas yang tinggi serta mudah diakses oleh pengguna. Media INCA (*Interaktif Canva)* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan mengacu pada temuan penilaian dari angket respon yang diberikan oleh guru serta siswa. Relevan dengan studi Khatulistiwa et al., (2024) hasil angket yang didapatkan dari respon guru dipergunakan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran.

SIMPULAN

Sesuai hasil temuan serta analisis data di studi ini, bisa diambil simpulan bahwasanya pengembangan Media Pembelajaran INCA *(Interaktif Canva)* untuk materi "Bagian Tubuh Tumbuhan" di Kelas IV SD N Lamper Tengah 01, yang dirancang menggunakan model penelitian ADDIE, telah terbukti sangat valid serta praktis untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan rerata skor sejumlah 97,22%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Di sisi lain, validasi yang dilaksanakan oleh ahli media menghasilkan erata skor 96,92%, yang juga tergolong sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari penilaian respons guru mencapai 100%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis, sementara penilaian angket respons siswa menunjukkan angka 91,11%, juga dalam kategori sangat praktis.

Daftar Pustaka

Adina, M., Reffiane, F., & Wijayanti, A. (2021). Keefektifan Model PJBL Berbantu Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil BelajarSiswa Kelas 4 SDN Muntung Tahun 2021. *Majalah Lontar*, *33*(2), 96–106. https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jml.v33i2.9466.g4510

Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *09*(03), 797–810.

Andriyani, A. N., Kartinah, & Widyaningrum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana. *Wawasan Pendidikan*, *4*(2), 304–313. https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17579

Hayanum, R., Sari, R. P., & Nurhafidhah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning. *Katalis: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, *5*(2), 7–17. https://doi.org/https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6970

Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 330–339. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505

Kamila, Z., & Kowiyah. (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

Khatulistiwa, P. S. A., Kartinah, & Wijayanti, A. (2024). Pengembangan Media Dakon untuk Perkalian dan

ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166
https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3391

Pembagian Matematika pada Siswa SD. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *4*(2), 735–747. https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1871

Mauliana, A. D., Baedowi, S., & Handayani, D. E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Mengenal Organ Pencernaan Manusia Untuk Sekolah Dasar. *JB&P : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, *12*(1), 1–12. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jbp.v12i1.24595

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *3*(1), 101–109. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Nurhalisa, S., & Sukmawarti. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, *3*(1), 37–45.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif DalamPendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

Panggabean, T. U., & Rozi, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS di SDN 101768 Tembung. *Jurnal Handayani*, *15*(1), 89–104. https://doi.org/10.24114/jh.v15i1.58209

Paramitha, M., Fadillah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal Bioeduin*, *13*(2), 58–68.

Ramadani, T. N. S., Puspita, Y., & Oktavia, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri 72 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *10*(2), 693–702. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3670

Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *8*(4), 715. https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420

Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, *2*(2), 236–245. https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245

Sary, R. M., Sari, T. H. P., & Wijayanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Bangun Datar di SD. *Prisma*, *12*(1), 199–208. https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2706

Taufik, I. M., Wakhyudin, H., & Reffiane, F. (2025). Media ICAN terhadap Creative Thinking Skills pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *15*(1), 231–240. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2524

Wijaya, J., Prasetyo, S. A., & Kartinah. (2025). Pengembangan Media Fraction Fun Berbasis Canva Materi Mengenal Pecahan Kelas II SD N Lamper Tengah 01. *Elementary School*, *12*(2), 918–927. https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4557

Wijayanti, A., & Basyar, M. A. K. (2017). Pengembangan E-portofolio Tematik-Terpadu Berbasis Web Blog untuk Menanamkan Karakter Kritis dan Kreatif melalui Pembelajaran IPA. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, *7*(1), 30–39. https://doi.org/https://doi.org/10.21580/phen.2017.7.1.1499