Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Mata Pelajaran IPA di MIS Darul Ulum TUBABA

[1*]Mutiah, [2]Hanif Amrulloh , [3]Nurul Aisyah
[1,2,3]Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
[1*]mutiahmaharani88@gmail.com

Tanggal Submitt: 19-03-2025 Tanggal diterima: 22-03-2025 Tanggal Terbit: 25-032025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran audio visual aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di MIS Darul ulum tubaba. Penelitian ini menggunakan metode research and development (RND) yang menerapkan salah satu model yaitu ADDIE yang meliputi analyze, design, development implementation, evaluation untuk mengembangkan media audio visual. Metode penelitian (RND) dengan pengambilan data observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas 6. Produk yang telah dikembangkan pada kelas 6 mata pelajaran IPA adalah media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Hasil angket validasi media dan materi menunjukkan hasil dengan kategori sangat layak. Dari hasil penelitian dengan menggunakan pretest dan posttest diperoleh rata-rata selisih nilai sebesar 33,46. Dari rata-rata nilai pretest sebesar 51,82 dan nilai posttest sebesar 85,27. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva layak untuk dikembangkan. Hasil angket validasi media dan materi menunjukkan hasil dengan kategori sangat layak. Dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak untuk dikembangkan.
Key words: *Audio visual, Berbasis apliasi canva, Hasil belajar siswa, Media pembelajaran, Pengembangan.*

Abstract: *: The purpose of this study was to develop audio-visual learning media using the Canva application to improve the learning outcomes of 6th grade students in the subject of natural science (IPA) at MIS Darul Ulum Tubaba. This research method uses the research and development (RND) method which applies one of the models, namely ADDIE which includes analyze, design, development implementation, evaluation to develop audio-visual media. The research method (RND) with observation data collection, interviews, questionnaires, documentation. This audio-visual learning media based on the Canva application is suitable for use as a learning medium in the 6th grade science subject. The product that has been developed in the 6th grade science subject is an audio-visual learning media based on the Canva application. The results of the media and material validation questionnaire showed results in the very feasible category. From the results of the study using the pretest and posttest, an average difference in value was obtained of 33.46. From the average pretest value of 51.82 and the posttest value of 85.27. So it can be concluded that the Canva application-based audio-visual learning media is suitable for development. The results of the media and material validation questionnaire showed results in the very feasible category. From the results of this study, it can be concluded that audio-visual learning media based on the Canva application is worthy of being developed.*
Keywords: *Audio visual, Based on Canva application, Student learning outcomes, Learning media, Development.*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi suatu generasi khusus dalam suatu generasi muda dan dalam pendidikan semua individu berhak mendapatkan yang namanya pendidikan[1]. Pendidikan adalah bagian dari kehidupan manusia dan kualitas suatu negara dapat diukur dari kualitas sumber daya manusianya. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas itu harus melalui proses pembelajaran. Pembelajaran akan menarik jika guru menggunakan metode media. Salah satunya adalah media pembelajaran untuk mempermudah dan menjelaskan pemahaman kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dalam proses pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi oleh guru dan mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa dapat belajar dengan lebih efisien dan efektif. Tanpa media pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa akan menjadi kurang optimal dan proses pembelajaran menjadi lebih terbatas[2].

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran telah dikembangkan, yang secara umum terbagi menjadi 3 kategori utama: media berbasis audio, visual, dan audio-visual. Media pembelajaran berbasis audio melibatkan penggunaan suara untuk menyampaikan informasi, seperti rekaman suara atau podcast[3]. Sementara itu, media pembelajaran visual menggunakan gambar, grafik, dan video untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan[4]. Sedangkan media pembelajaran audio-visual menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan menarik [5].

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan semakin penting untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Aplikasi desain grafis seperti Canva, yang menawarkan berbagai template dan kemampuan untuk

---

[1] Sani Susanti, "Meningkatkan Efektivitas Pendidikan Non Formal," no. 0 (2016): 1–23.

[2] Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13.

[3] Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.

[4] M Miftah Arief, "Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)," *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan* 5, no. 1 (2021).

[5] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 102–18.

menggabungkan teks, gambar, animasi, dan audio, dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio-visual yang menarik[6]. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis TIK, seperti video pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva, dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan[7].

Salah satu contoh materi yang dapat dikembangkan dengan menggunakan media audio-visual berbasis Canva adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya materi mengenai "Bagaimana tubuh kita bergerak". Materi ini seringkali sulit dipahami oleh siswa karena melibatkan konsep-konsep abstrak. Namun, dengan menyajikan materi tersebut dalam bentuk media audio-visual yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka untuk belajar[8].

Menurut Penelitian Suhendi dan Harahap (2023), yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitiannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Penelitian lain oleh Lestari, A., & Nurhayati, S. (2022), dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Menengah, bertujuan lain untuk mengembangkan modul pembelajaran digital menggunakan Canva yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di tingkat Sekolah Menengah. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Maka dari ke 2 penelitian tersebut aplikasi canva ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan berbagai kemudahan dan dengan berbagai desain, elemen, dan lainnya yang tersedia di aplikasi canva sehingga lebih memudahkan guru untuk membuat berbagai template.

Berdasarkan preliminary research, sekolah MIS Darul Ulum belum pernah menggunakan canva sebagai media pembelajaran, bahkan belum ada guru yang mengunakan canva, jadi diperlukan media pengajaran yang inovatif dan menarik pada saat kegiatan pembelajaran, salah satunya guru menggunakan media pada

[6] Agustina mely, "pengembangan video animasi dengan aplikasi canva untuk meningkatkan kognitif anak usia dini" (uin raden intan lampung, 2025).

[7] Syamsuriana Basri et al., "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva," *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul* 1, no. 2 (2023): 96–103.

[8] Ismi Yulizar et al., "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 4, no. 2 (2024): 205–20.

pembelajaran IPA. Hasil pelajaran materi IPA di Mis Darul Ulum masih tergolong rendah karena guru belum pernah menggunakan media aplikasi canva, kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah, kurangnya pengetahuan guru aiti, guru belum termotivasi dengan media pembelajaran guru belum kreatif dalam membuat media. Karena pembelajaran IPA memiliki materi cakupan yang luas, hingga dibutuhkannya media pengajaran yang tepat saat kegiatan pengajaran.

Dengan latar belakang tersebut, jurnal ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual, khususnya yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA, serta untuk mengeksplorasi dampaknya terhadap proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Metode yang di terapkan adalah Research and Deveplopment (RND). Peneliti melakukan penelitian ini dengan metode ADDIE untuk memunculkan suatu produk tertentu yang dapat menguji ke efektifan produk yang dibuat. Dalam menghasilkan suatu produk diperlukan suatu analisis kebutuhan pada suatu tempat dan pengujian produk ditunjukkan untuk menguji ke efektifannya agar dapat berfungsi pada lingkungan peneliti. Peneliti ini menggunakan model pendekatan ADDIE model pendekatan ini digunakan sebagai suatu kerangka kerja dalam mengembangkan produk yang akan dirilis dan menyempurnakan produk yang sudah ada[9].

Model pendekatan ini mengembangkan produk dalam beberapa tahap. Sesuai dengan namanya ADDIE merupakan (analisis, desain, development, implementation dan evaluation). ADDIE menyediakan suatu kerangka kerja ilustratif yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dari tahap analisis sampai dengan evaluasi[10]. Jika melihat berbagai literatur yang menjadikan yang menjelaskan ADDIE maka akan terlihat bahwa dalam setiap aktivitas terdapat sub tahapan yang berbeda-beda tergantung pada kebutuhan. Dari 5 langkah pendekatan tersebut dapat dijelaskan mulai dari tahap analisis.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas 6 di MIS Darul Ulum yang berjumlah 29 siswa. Uji coba skala besar merupakan tahap implementasi dalam pengembangan produk yang telah dibuat dan diuji cobakan kepada ahli media dan ahli materi,sehingga siap untuk ditampilkan kepada siswa di kelas. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan beberapa metode di antaranya observasi meliputi observasi proses KBM dengan penggunaan media dan kelas khususnya kelas 6, wawancara meliputi kepala madrasah kemudian guru mata pelajaran IPA

[9] Romi Mesra, "Research & Development Dalam Pendidikan," 2023.

[10] Endang Mulyatiningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran," *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September*, 2016.

dan kepada siswa, angkat validasi dan dokumentasi. Maka instrumen penelitian digunakan terdiri dari pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar angket validasi, tes dan pedoman dokumentasi.

Pada kegiatan observasi, peneliti akan mengamati kondisi pembelajaran di kelas bersama guru mata pelajaran IPA. Kemudian wawancara digunakan untuk menanyakan kendala apa saja yang muncul selama pembelajaran dan menanyakan apa harapan untuk pembelajaran selanjutnya. Angkat validasi ahli media dan ahli materi digunakan sebagai alat ukur Kelayakan produk yang dibuat dan menentukan perlu atau tidaknya produk tersebut direvisi sebelum dan sesudah tahap implementasi akan diadakan uji coba yaitu uji coba lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva

Model pendekatan ini mengembangkan produk dalam beberapa tahap. Sesuai dengan namanya ADDIE merupakan singkatan dari analisis, desain, development, implementation dan evaluation[11]. Padahal tahap pertama yaitu analisis, permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran diupayakan pemanfaatan pelajaran IPA di kelas 6. Dan permasalahan diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPA dan melalui observasi kelas 6. Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan, pada tahap rancangan ini diawali dengan menentukan materi dan menyusun spesifikasi media serta alur proses pembuatan produk[12]. Tahap ini sangat penting karena menjadi centang biru untuk pengembangan selanjutnya. Selain itu pada tahap perancangan ini menyiapkan instrumen validasi untuk menilai produk yang Yang akan dimanfaatkan dan dikembangkan. Peneliti mulai merancang produk yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pemanfaatan aplikasi Canva dibuat sesuai dengan analisis yang telah dilakukan peneliti sebelum buat perancang dengan ini. Prosess pengembangan model ADDIE.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Beberapa analisis yang dilakukan yaitu: analisi kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik dan media. Analisis kebutuhan diperoleh masalah bahwa media pembelajaran berbasis apikasi canva masih terbatas penggunaannya dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA masih menggunakan buku sekolah. Selain itu belum ada media pembelajaran yang memvisualisasikan

[11] Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

[12] Fayrus Abadi Slamet, "Model Penelitian Pengembangan (R n D)," *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 2022.

materi sendi dan otot dalam bentuk audio visual pembelajaran pada sekolah tempat penelitian.

Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum, diperoleh hasil bahwa kurikulum yang digunakan di MIS Darul Ulum Tubaba adalah kurikulum merdeka. Adapun materi sendi dan otot yang termuat dalam pengembangan media pembelajaran sesuai berdasarkan ketentuan Kurikulum merdeka.

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti (KI)	**Kompetensi Dasar (KD)**
KI 1 (Sikap Spiritual) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya.	**KD 1.1** Mengagumi kebesaran tuhan dalam penciptaan sistem gerak manusia (sendi dan otot)
KI 2 (Sikap Sosial) Menunjukan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi.	**KD 2.1** Menunjukan sikap kerja sama dalam diskusi dan pembuatan proyek pemebelajaran sendi dan otot.
KI 3 (Pengetahuan) Mamahami dan menerapkan pengetahuan faktual, koseptual, dalam ilmu pengetahuan.	**KD 3.6** Menjelaskan fungsi, jenis, dan cara kerja sendi dan otot pada manusia.
KI 4 (Keterampilan) Menyajikan pengetahuan dalam bentuk konkret dan abstrak dengan berbagai media**.**	**KD 4.6** Membuat model atau media audio visual tentang sistem gerak

Selanjutnya analisis peserta didik dan media. Diperoleh bahwa peserta didik lebih tertarik dengan adanya pembelajaran yang memanfaatkan teknologi aplikasi canva. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi merupakan media yang tepat dan mudah digunakan peserta didik. Sehingga dipilih media pembelajaran audio visual yang didesain dengan bantuan aplikasi canva untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di dalam kelas.

2. Tahap Perancangan produk (*Design*)

Setelah mendapatkan hasil observasi dari tahap analisis, dilakukan tahap perancangan produk. Pada tahap ini peneliti mendesain prototype dari produk yang akan dibuat. Berikut tahapan proses perancangan produk.

1. Membuat skenario pembelajaran, pada tahap ini ditentukan salah satu mata pelajaran IPA. Dalam membuat skenario pembelajaran, perlu diperhatikan durasi video yang harus disesuaikan dengan durasi belajar pada skenario pembelajaran.
2. Membuat naskah, pada tahap ini dibuat naskah atau script yang dapat menggambarkan tampilan audio visual melalui tulisan. Naskah video mencakup narasi, action (akting), audio, durasi dan menunjukan latar tempat.
3. Membuat story board, pada tahap ini naskah atau script diubah menjadi stroyboard agar naskah dapat divisualisasikan dengan lebih nyata melalui gambar atau desain grafis menggunakan Aplikasi Canva.

Gambar 1. Story Board

3.Tahap Pengembangan produk (*Development*)

Setelah melakukan perancangan, produk mulai dikembangkan atau di produksi. Pada tahap ini lakukan(pengambilan audio visual) sesuai naskah yang telah dibuat. Proses ini mencakup produksi dan editing video menggunakan Aplikasi canva. Kemudian hasil dari produksi video ini akan divalidasi oleh Ahli media dan Ahli materi. Tujuan dari tahap ini untuk mengontrol agar produk sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu media pembelajaran aplikasi canva yang layak digunakan. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen dengan skala likert modifikasi yang sebelumnya telah dipersiapkan dan telah direview oleh dosen pembimbing sehingga instrumen dapat mengukur

aspek yang perlu dinilai dari produk. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dan rekomendasi dari validator.

Gambar 2. Desain isi materi

Setelah design dibuat tahap selanjutnya adalah pengembangan di mana pada tahap ini peneliti membuat angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk memberikan skor kelayakan suatu produk. Berdasarkan Penilaian beberapa aspek, ahli materi dan ahli media akan memberikan nilai sehingga nantinya dapat dilihat apakah materi yang disampaikan sudah masuk kategori siswa atau belum. Alur pengujian produk terdiri dari 3 jalur yaitu uji coba kepada ahli media kemudian uji coba kepada ahli materi dan terakhir uji coba kepada siswa.

Subjek dalam uji coba ini yaitu dosen universitas ma'arif lampung sebagai ahli media dan ahli materi dari guru MIS Darul Ulum,dan siswa kelas 6 MIS Darul Ulum Tubaba. Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan analisis data. Hasil yang diperoleh dari angka validasi kepada ahli media dan ahli materi.

Setelah tahap pengembangan, tahap selanjutnya adalah implementasi bahan ajar yang baru dikembangkan di praktik Dalam lingkungan nyata, dan konten pembelajaran yang baru dikembangkan disampaikan dengan cara yang konsisten dengan pengajaran pedagogis. Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah media dikembangkan efisien atau tidak[13]. Pada tahap ini, peneliti telah menghasilkan produk dan mengembangkannya di kelas dalam Lingkup pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6.

Dan tahap terakhir dari ADDIE adalah evaluasi di mana tahap tersebut meliputi proses yang dilakukan untuk melihat apakah aplikasi Canva pembelajaran yang telah dibangun sudah sesuai atau belum pada tahap

[13] Berwina Ngalemisa Br Tarigan, Anak Agung Gede Agung, and Desak Putu Parmiti, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa," *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (2019): 179–85.

evaluasi[14]. Aplikasi Canva akan diuji coba untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan sistem atau teknis yang mungkin terjadi[15]. Dalam evaluasi terdapat 3 proses penilaian yaitu aspek media aspek materi dan nilai capaian pembelajaran (pretest dan postest).

Pada tahap analisis data dikumpulkan menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan[16]. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk mengetahui hasil pengembangan berupa media pembelajaran IPA[17]. Data dari angket merupakan data kualitatif yang di kuantitatif dengan 5 tingkat kreteria kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata persentase skor item untuk setiap jawaban pada setiap pertanyaan dalam angket.

Angket validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan materi dan kesesuaian materi dengan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan dan diuji cobakan kepada mahasiswa. Berikut ini adalah hasil angket validasi yang divalidasikan oleh salah satu guru MIS Darul Ulum. Berdasarkan hasil validasi materi, hasil menunjukkan skor 24. Sehingga presentasi akhir sebesar 91,6% maka disimpulkan bahwa materi yang disajikan pada video aplikasi Canva masuk dalam kategori sangat layak. Validasi ahli media digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang dibuat yaitu berupa audio visual berbasis aplikasi Canva. Validasi ahli media dilakukan langsung oleh validator yaitu ibu lutfi Fadhilah M,Pd yang merupakan Dosen Universitas Ma'arif Lampung. Penilaian dilakukan setelah beberapa kali revisi dan diperoleh skor 12 Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dibuat berkategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Validasi materi dan media

NO	Penilaian validasi	skor		Persentase	Kritirea
		jumlah			

[14] Yulizar et al., "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah."

[15] Lilis Widayanti et al., "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 91–102, https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813.

[16] Budi Halomoan Siregar, *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif* (umsu press, 2024).

[17] Nivia Okta Faizah, I Gde Wawan Sudatha, and Alexander Hamonangan Simamora, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020): 52–58.

1	Materi	24		91,6%	Sangat valid
2	Media	12		87,5%	Sangat valid

Hasil analisis angket validasi ahli media dengan melalui beberapa kali revisi menunjukkan bahwa media layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran. Dengan persentase kelayakan sebesar 87,5% dan masuk dalam kategori sangat layak. Media ini dilakukan oleh salah satu dosen progam pgmi Universitas Ma'arif Lampung. Dari situ dapat dibuktikan bahwa teknologi dapat membantu jalannya pendidikan. Sejalan dengan penelitian dilakukan, Canva Sangat efektif dan tentunya sangat bermanfaat di kalangan pendidikan. Begitu pula dengan hasil analisis angket validasi materi didapatkan presentasi sebesar 91,6% dikatakan masuk dalam kategori sangat layak. Materi yang dikembangkan divalidasi langsung oleh salah satu dosen PGMI universitas Ma'arif Lampung.

4. Tahap Implementasi produk (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba, yaitu produk yang sebelumnya sudah direvisi akan disajikan oleh 29 siswa untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan.

Hasil evaluasi dijadikan acuan untuk melakukan revisi media pembelajaran. Hasil media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator media dan materi serta revisi sesuai dengan penilaian dan masukan yang diberikan validator. Selanjutnya produk siap untuk diuji coba lapangan. Sebelum desain media pembelajaran digunakan dalam uji coba lapangan, maka terlebih dahulu diberikan angket kepada siswa dan dilakukan uji coba pada kelas berskala kecil yaitu peserta didik kelas 6 B MIS Darul Ulum Tubaba sebanyak 25 siswa, sebagai bahan melakukan evaluasi dan perbaikan media pembelajaran.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator dan dinyatakan layak untuk uji coba pada kelas berskala besar, maka media diimplementasikan dengan uji coba media pembelajaran pada peserta didik kelas 6 A MIS Darul Ulum lum Tubaba dengan jumlah 29. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan di ruang kelas. Secara keseluruhan hadir tepat waktu dalam proses pembelajaran hingga selesai. Siswa juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan untuk meningkatkan pemahamannya. Pada akhir pembelajaran siswa mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan sebagai alat monitoring dan evaluasi hasil pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi IPA melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Siswa dapat memahami materi dengan

baik jika media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan tepat dan menarik. Berikut bukti implememtasinya

Gambar 3. Dokumentasi di kelas

5. Tahap Evaluasi produk (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui beberapa hal berikut:

1) Respon mahasiswa terhadap penggunaan media belajar berbasis video simulasi mengajar;
2) Kualitas dari media berbasis audio visual yang ditampilkan. Kemudian tanggapan uji coba ini akan menjadi saran dan kritik serta dapat dijadikan penelitian lanjutan.

Penggunaan Model ADDIE pengembangan media berbasis audio visual merupakan hal yang tepat. Model ADDIE merupakan model penelitian yang bersifat instruksional sehingga cocok dengan pengembangan media. Hasil dari setiap tahap model ADDIE dapat menjadi produk awal pada tahap selanjutnya. Hal ini menjadikan Model ADDIE memiliki tahapan yang detail. Selain itu penggunaan Model ADDIE dalam penelitian (Liberta Loviana Carolin et al., 2020)memberikan kemudahan karena ADDIE memiliki urutan kegiatan yang sistematis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Dalam penelitian (Sugihartini & Yudiana, 2018) penggunaan ADDIE terbukti sangat efektif karena karakteristiknya yang sistematis.

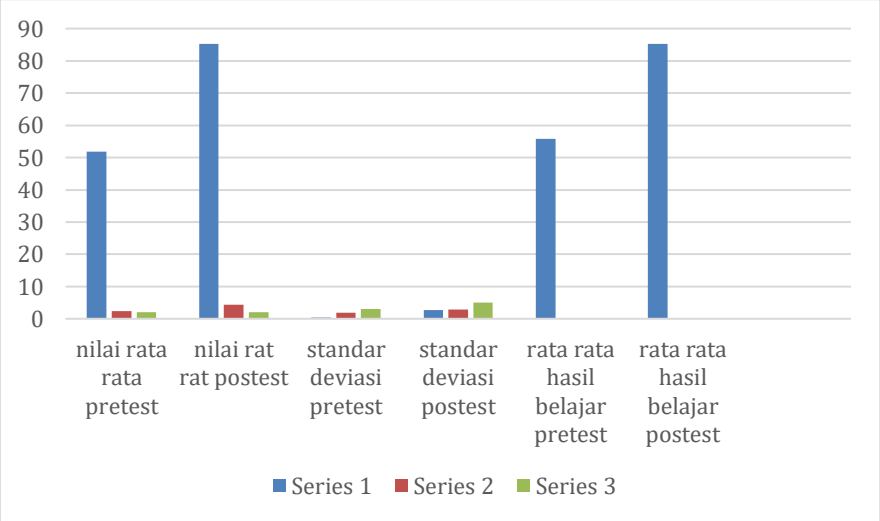
Namun pada penelitian (Muna & Wardhana, 2021) hal ini menjadi hal yang perlu diperhatikan bagi para peneliti untuk menyelesaikan tahapan ADDIE sampai selesai. Selain itu, kekurangannya adalah pada penerapan nya model ADDIE memerlukan waktu yang lebih panjang. Model ADDIE, yaitu Model ADDIE memiliki waktu yang lebih panjang namun memiliki tahapan yang mendalam di setiap langkahnya.

2. Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar pertama kali dilakukan dengan metode observasi dan penilaian subjektif oleh guru. Seiring perkembangan pendidikan, metode kuantitatif mulai digunakan seperti ujian tertulis dan tes standar. Pretest dan post test adalah metode evaluasi yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Pretest diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, sedangkan post test dilakukan setelah pembelajaran untuk menilai peningkatan pemahaman. Perbandingan hasil keduanya membantu mengukur sejauh mana siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran berlangsung

Dari data pretest yang diperoleh dari peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 51,81. Sedangkan nilai postest diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,27. Dan jumlah responden atau peserta didik yang diteliti sebanyak 29 orang keduanya diperoleh Pretest sebesar 0,385 dan postest sebesar 2,773. Kemudian terakhir adalah nilai untuk Pretes sebesar 0,600 dan postes sebesar 4,235. Karena nilai Rata-rata Hasil belajar pada pretest 55,81 postest 85,27 maka artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Dengan demikian media pembelajaran media video berbasis aplikasi Canva dikategorikan sangat layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA.

Gambar 4. Hasil grafik belajar



Media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA dan

memudahkan guru dalam mengkondisikan pembelajara[18]. Selain itu dapat mengembangkan dan Menginovasi proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Hasil penelitian ini menjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva ini telah melalui beberapa tahapan salah satunya adalah validasi ahli yang diambil dari dosen universitas Ma'arif Lampung yang bergerak di bidang media . Dalam penelitian ini video berbasis aplikasi Canva berpengaruh dan layak digunakan dalam pembelajaran IPA untuk kelas 6 di MIS Darul Ulum Tubaba.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian Research and Development (RND) dengan memilih model pendekatan ADDIE[19]. Sesuai dengan namanya tahapan ADDIE terdiri terdiri dari beberapa langkah meliputi Analzy, Design, Development, Implementation, dan evaluation. Materi yang ditampilkan sesuai dengan mata pelajaran IPA yaitu gerak tubuh manusia otot dan sendi[20].

Produk yang telah dikembangkan pada kelas 6 mata pelajaran IPA adalah Audio visual berbasis aplikasi Canva. Sebelum mengembangkan media, peneliti memberikan soal tes yang bertujuan untuk melihat perkembangan dan perbedaan peserta. Saat ditayangkan melalui LCD proyektor, peserta didik diminta untuk menyimak dan setelah video selesai diputar dilakukan diskusi kelompok. Setelah diskusi berlangsung peserta didik telah memperoleh materi tentang IPA. Sebelum mengakhiri pembelajaran penelitian berikan postest untuk melihat berapa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pretest dan postest diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran layak digunakan dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada pretes 55,81 postes 85,27 artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Dengan demikian media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva ini dikategorikan berhasil untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pembahasan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan teknologi audio visual berbasis aplikasi Canva dalam

[18] Hilda Anggraini and Isnawati Isnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 12, no. 3 (2023): 801–12.

[19] Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

[20] Riska Novianti, "Aktivitas Visual Dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Gerak Pada Manusia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Media Audio Visual Di MTsN 2 Aceh Besar" (UIN Ar-Raniry, 2020).

meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 di MIS Darul Ulum Tubaba. Berdasarkan hasil penelitian pembuatan audio visual melalui beberapa tahap pembuatan dimulai dari analisis kebutuhan pembuatan desain hingga validasi kepada ahli media dan ahli materi kemudian dikembangkan atau diuji coba setelah itu diakhiri dengan evaluasi terhadap ide yang dikembangkan. Penilaian dari ahli media menunjukkan presentasi sebesar 87, 5% dan ahli materi 91,6% keduanya mengkategorikan bahwa video sangat layak untuk dikembangkan. Dan hasil pretest postest siswa memiliki perbedaan nilai rata-rata dari sebelum dengan sesudah menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva . Hal ini menunjuk kan bahwa pengembangan teknologi berbasis aplikasi Canva dalam pelajaran IPA dalam bentuk Audio visual berbasis aplikasi aplikasi telah berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Hilda, And Isnawati Isnawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Materi Sistem Respirasi Manusia Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)* 12, No. 3 (2023): 801–812.

Arief, M Miftah. "Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)." *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan* 5, No. 1 (2021).

Basri, Syamsuriana, Fitrawahyudi Fitrawahyudi, Khaerani Khaerani, Ince Nasrullah, Ernawati Ernawati, Aryanti Aryanti, Sri Maya, Sitti Aisyah, And Irma Sakti. "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva." *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul* 1, No. 2 (2023): 96–103.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, No. 1 (2019): 35–42.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, And Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research* 1, No. 2 (2023): 1–17.

Faizah, Nivia Okta, I Gde Wawan Sudatha, And Alexander Hamonangan Simamora. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal Of Education Technology* 4, No. 1 (2020): 52–58.

Judijanto, Loso, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, Fegie Yoanti Wattimena, Ningrum Astriawati, Rudy Dwi Laksono, And Muhammad Yunus. *Metodologi Research And Development: Teori Dan Penerapan Metodologi Rnd*. PT. Sonpedia

Publishing Indonesia, 2024.

Kharissidqi, Mohammad Tegar, And Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education And Humanity* 2, No. 4 (2022): 108–113.

Mely, Agustina. "Pengembangan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini." Uin Raden Intan Lampung, 2025.

Mesra, Romi. "Research & Development Dalam Pendidikan," 2023.

Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan Model Pembelajaran." *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September*, 2016.

Novianti, Riska. "Aktivitas Visual Dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Gerak Pada Manusia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Media Audio Visual Di Mtsn 2 Aceh Besar." UIN Ar-Raniry, 2020.

Siregar, Budi Halomoan. *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Umsu Press, 2024.

Slamet, Fayrus Abadi. "Model Penelitian Pengembangan (R N D)." *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 2022.

Susanti, Sani. "Meningkatkan Efektivitas Pendidikan Non Formal," No. 0 (2016): 1–23.

Tarigan, Berwina Ngalemisa Br, Anak Agung Gede Agung, And Desak Putu Parmiti. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa." *Journal Of Education Technology* 3, No. 3 (2019): 179–185.

Widayanti, Lilis, Adriani Kala'lembang, Widya Adhariyanty Rahayu, Suastika Yulia Riska, And Yudistira Arya Sapoetra. "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 2 (2021): 91–102. Https://Doi.Org/10.32815/Jpm.V2i2.813.

Wulandari, Tri, And Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, No. 1 (2022): 102–118.

Yulizar, Ismi, Yuli Yuni, Dwina Putri, Ali Sadikin Ritonga, Elviana Sinaga, And Ahmad Ansori. "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 4, No. 2 (2024): 205–220.