“PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI CIRI-CIRI LINGKUNGAN SEHAT DAN TIDAK SEHAT SISWA KELAS III SDN 29 SUNGAI NIPAH”

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

TASYA RAMADANI

NPM: 2110013411086

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	: Tasya Ramadani
NPM	: 2110013411086
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Dr. Enjoni, S.P.,M.P

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum	Dr. Wirnita, S.Pd. M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Dua Belas** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Tasya Ramadani

NPM : 2110013411086

Program Studi : Pendidkan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah

Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Enjoni, S.P.,M.P	:	
2. Rona Taula Sari, S.Si.,M.Pd	:	
3. Siska Angreni, M.Pd	:	

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr.Wirnita, S.Pd. M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Tasya Ramadani
NPM	: 2110013411086
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan pernilisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surut pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2025

Saya yang menyatakan

Tasya Ramadani

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI CIRI-CIRI LINGKUNGAN SEHAT DAN TIDAK SEHAT SISWA KELAS III SDN 29 SUNGAI NIPAH

Tasya Ramadani[1], Enjoni[2]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
[2]Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : tasyaramadani504@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN dimana peserta didik akan belajar berdasarkan media yang telah divalidasi dan sudah terkategori valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) Melalui tahapan 3-D (*Define, Design,* dan *Develop*). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, serta angket praktikalitas respon guru dan peserta didik. Hasil media yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 0,864 dalam kategori sangat valid. Hasil dari uji validasi oleh ahli media yaitu 0,888 dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas materi sebesar 0,817 dengan kategori sangat valid, dan hasil validitas Bahasa sebesar 0,888 dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,98% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru 94,66% untuk angket respon peserta didik berjumlah 13 orang dengan kategori sangat praktis dengan nilai 91,30%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 29 Sungai Nipah telah terbukti valid dan praktis dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Interaktif, Canva, IPAS,

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt., yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah". Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Enjoni, S.P., M.P. Sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Rona Taula Sari, S.Si.,M.Pd. Sebagai Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan arahan yang bermanfaat serta meluangkan waktu untuk menelaah dan menguji isi dari skripsi ini.
3. Ibu Siska Angreni, M.Pd. Sebagai Dosen Penguji II dan validator materi yang telah memberikan masukan dan arahan yang bermanfaat serta meluangkan waktu untuk menelaah dan menguji isi dari skripsi ini.
4. Bapak Ashabul Khairi, M.Kom. Sebagai Validator media.
5. Bapak Rio Rinaldi, M.Pd. Sebagai Validator bahasa.
6. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

7. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
8. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
9. Ibu Zulmarni S.Pd, Sebagai Kepala Sekolah SDN 29 Sungai Nipah.
10. Ibu Yusniarti, Sebagai Guru Kelas III SDN 29 sungai Nipah.
11. Kepada orang tua, saudara, dan seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta masukan yang berharga selama proses penyusunan skripsi hingga dapat diselesaikan tepat waktu.

Semoga seluruh dukungan dan arahan yang telah diberikan oleh Bapak, Ibu, serta rekan-rekan menjadi amal kebaikan yang mendapatkan balasan berlipat ganda dari Allah Subhanahu wa Ta'ala. Harapannya, skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Padang, September 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

COVER

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR BAGAN viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Hasil Penelitian 9
G. Spesifikasi Produk 10
H. Definisi Operasional 11

BAB II LANDASAN TEORI 12

A. Kajian Teori 12
   1. Tinjauan Belajar dan Pembelajaran 12
   2. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPA 19
   3. Tinjauan Media Pembelajaran 27
   4. Hakikat Media Canva 32
B. Penelitian Relevan 40
C. Kerangka Konseptual 41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 43

A. Jenis Penelitian 43
B. Prosedur Penelitian 44
C. Lokasi dan Subjek Penelitian 50
D. Instrumen Penelitian 50
E. Tekni Pengumpulan Data 51
F. Teknik Analisis Data 52

BAB IV HASIL PENELITIAN 55

A. Hasil Pengembangan 55
1. Penyajian Data Uji Coba 57
2. Hasi Analisi Data 65
a. Analisis Hasil Lembar Validasi 65
b. Analisis Hasil Lembar Praktikalis 67
B. Pembahasan 70
1. Hasil Validasi Oleh Validator Media, Materi dan Bahasan 70
a. Validasi oleh ahli media 72
b. Validasi oleh ahli materi 74
c. Validasi olah ahli Bahasa 75
2. Hasil Praktikalis 76
a. Praktikalis media canva oleh guru 76
b. Praktikalis media canva oleh peserta didik 79

BAB V PENUTUP 82

A. Kesimpulan 82
B. Saran 83

DAFTAR RUJUKAN 84

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai PTS IPAS Ujian Semester 1 2
Tabel 3.1 Daftar Nama Dosen Validator Media Canva 49
Tabel 3.2 Daftar Nama Guru Validator Media Aplikasi Canva 49
Tabel 3.3 Daftar Skor Jawaban Validator 52
Tabel 3.4 Indeks Validitas 53
Tabel 3.5 Daftar Skor Jawaban Siswa 55
Tabel 3.6 Indeks Praktikalis 55
Tabel 4.1 Saran-Saran Validator 61
Tabel 4.2 Hasil Analisis Validitias Media pada Aspek Media 65
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validitias Media pada Aspek Materi 66
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validitias Media pada Aspek Bahasa 66
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi Media Oleh Validator 67
Tabel 4.6 Hasil Praktikalis Media Oleh Guru 69
Tabel 4.7 Hasil Praktikalis Media Oleh Peserta Didik 69
Tabel 4.8 Praktikalis Media Oleh Guru dan Peserta Didik 69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ciri-Ciri Lingkungan Sehat 25
Gambar 2.2 Ciri-Ciri Lingkungan Tidak Sehat 26

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual 43
Bagan 3.1 Perencanaan Pengembangan Media Aplikasi Canva 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Kisi-Kisi Lembar Validitas Media Canva Oleh Dosen/Ahli Media . 88
Lampiran II Instrumen Validitas Media Canva Oleh Dosen/Ahli Media 89
Lampiran III Hasil Validasi Ahli Media 91
Lampiran IV Kisi-Kisi Lembar Validitas Materi..... 92
Lampiran V Instrumen Validitas Materi..... 93
Lampiran VI Hasil Validais Ahli Materi 95
Lampiran VII Kisi-Kisi Lembar Validitas Bahasa 96
Lampiran VIII Instrumen Validitas Bahasa 97
Lampiran IX Hasil Validasi Ahli Bahasa 98
Lampiran X Modul Ajar 99
Lampiran XI Bahan Ajar 104
Lampiran XII LKPD.....111
Lampiran XIII Instrumen Penilaian.....113
Lampiran XIV Kisi-Kisi Lembar Praktikalis Media Canva Oleh Guru.....116
Lampiran XV. Instrumen Praktikalis Meida Canva Oleh Guru 118
Lampiran XVI Hasil Uji praktikalis Olah Guru 122
Lampiran XVII. Kisi-Kisi Lembar Praktikalis Media Canva Oleh Siswa 123
Lampiran XVIII Instrumen Praktkalis Media Canva Oleh Siswa.....125
Lampiran XIX. Hasl Uji Praktikalis Oleh Peserta Didik 128
Lampiran XX. Surat Permohonan Izin Penelitian 129
Lampiran XXI. Surat Permohonan Izin Penelitian..... 130
Lampiran XXII. Dokumentasi Penelitian 131

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk menumbuh kembangkan dan mengembangkan kesadaran, kreativitas dan pemikiran ilmiah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang kompleks karena tidak hanya menyerap informasi dari guru tetapi juga mencakup banyak kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada berbagai kegiatan dan tindakan adalah penggunaan metode, media dan strategi pembelajaran (Anggraeni *et al*., 2021).

Media dalam pembelajaran merupakan suatu cara yang terorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Pendidikan merupakan salah satu fondasi pembangunan suatu negara. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara maka semakin tinggi pula kualitas negara tersebut. Di Indonesia, pendidikan telah menjadi prioritas utama karena mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan peradaban bangsa yang bermartabat (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020).

Berdasarkan observasi pertama yang dilakukan pada 3 Februari 2025 di SDN 29 Sungai Nipah, metode mengajar guru, tugas dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak terlalu beragam. Guru belum menggunakan media tertentu untuk menarik minat belajar siswa sehingga menurunkan motivasi siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini, berdampak pada hasil sumatif tengah semester (PTS)

Semester I secara singkat gambaran pencapaian KKTP di kelas III yang dapat dilihat pada tabel I.

Tabel 1. Nilai PTS IPAS Ujian Semester I Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah.

Jumlah siswa kelas III A	Nilai			Pencapaian KKTP	
	Tertinggi	Rendah	Rata-Rata	Tuntas ≥80	Tidak tuntas <80
13	93	40	78	11	2

Sumber : Guru kelas III SDN 29 Sungai Nipah

Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 30 siswa yang mengikuti penilaian tengah semester hanya 11 orang yang tuntas. Artinya ada 2 siswa yang tidak tuntas pada penilaian tengah semester pada mata Pelajaran IPAS atau bisa dibilang 3 orang siswa tidak mencapai KKTP. Dari permasalahan yang terjadi maka guru di sekolah harus dapat menciptakan suatu media agar dapat menunjang proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menarik.

Menurut Fadilah *et al*.,(2023) secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasiyang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima". Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar atau siswa.

Menurut Mahmudah & Pustikaningsih (2019) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, termasuk: 1. dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga proses dan hasil belajar lebih mudah dan lebih baik, 2. dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, 3. dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera, dan

4. dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang ada dilingkungan mereka.

Dalam pembelajaran IPAS, media powerpoint sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, namun masih banyak variasi media lain yang dapat digunakan seperti media interaktif canva. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Rahmawati & Nurafni, 2024).

Powerpoint telah lama menjadi media presentasi yang populer karena kemudahan penggunaannya. Powerpoint merupakan salah satu perangkat lunak yang dikembangkan oleh Microsoft, bersamaan dengan Microsoft Word dan Microsoft Excel, yang telah dikenal oleh banyak orang. Media ini memungkinkan penyampaian materi secara sistematis dan visual, meskipun tidak selalu interaktif. Menggunakan media canva maupun powerpoint memiliki keunggulan masing-masing dalam proses pembelajaran (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman materi, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu media pembelajaran inovatif yang banyak digunakan adalah canva. Aplikasi ini juga membuat proses merancang poster, brosur, infografis, presentasi, dan desain kreatif lainnya menjadi lebih mudah. Canva dinilai mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyiapkan materi serta membantu peserta didik dalam memahami konten secara visual dan interaktif (Meylinda *et al*., 2024).

Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Goe & Maryati (2025) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Aplikasi canva dirancang untuk menjadikan berbagai jenis materi pembelajaran menjadi kreatif, unik, beragam, dan sangat praktis, menjadikannya pengalaman belajar yang sangat populer di kalangan guru dan siswa. Keunggulan dari aplikasi canva antara lain menyediakan berbagai macam template yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran, karena aplikasi canva sangat bermanfaat bagi semua orang. Bagi pelajar sendiri, aplikasi canva sangat menarik sebagai media pembelajaran karena desain template yang berbeda-beda dan karakter animasi yang berbeda-beda yang dapat ditampilkan saat belajar (Hapsari & Zulherman, 2021).

Pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat *'drag and drop'* yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat

berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok (Dahliana *et al*., 2025).

Aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022).

Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Zebua, 2023). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Hayati, 2020).

Dalam pembelajaran IPAS sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh materi IPAS bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih bersifat operasional-konkret, media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu mengkonkretkan abstraksi tersebut sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPAS sendiri dilaksanakan oleh guru

sebagai fasilitator mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengamati dan memproses informasi hingga menemukan sendiri konsep dari hal yang dilihat serta dipelajarinya. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sains, fokus utama kegiatan pembelajaran yaitu menciptakan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan objek alam yang dipelajarinya (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Harefa *et al*., 2024) tentang Media Pembelajaran Canva Dan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Titl Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Di SMK Negeri 1 Sidoarjo diperoleh hasil penelitian media pembelajaran canva terbukti lebih efektif dibandingkan powerpoint dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut penelitian yang terdahulu, dilakukan oleh Mawarni *et al*., (2024) tentang Pemanfaatan canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA diperoleh hasil penelitian dengan adanya desain media dari Canva diharapkan pembelajaran IPA dapat dijelaskan dengan mudah oleh guru ke peserta didik dan juga penelitian Rahmawati & Nurafni, (2024) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024 diperoleh hasil penelitian media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan sudah memenuhi kevalidan dan memiliki keefektifan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian dan pengembangan yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA**

PEMBELAJARAN IPAS MATERI CIRI-CIRI LINGKUNGAN SEHAT DAN TIDAK SEHAT SISWA KELAS III SDN 29 SUNGAI NIPAH"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dalam penelitian ini, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPAS masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media kovensional seperti pengunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Pendidik di SDN 29 Sungai Nipah pada kelas III dalam proses pembelajaran IPAS belum menggunakan media yang menarik perhatian anak seperti media berbasis teknologi.
3. Sarana belajar yang mendukung pelaksanaan media pembelajaran masih kurang
4. Siswa cenderung masih pasif dalam proses pembelajaran dan siswa kurang konsentrasi dalam belajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah sebagai media yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media interaktif berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah sebagai media yang valid dan praktis.

F. Manfaat Hasil Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pembelajaran dan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran tematik bagi guru dan calon guru sekolah dasar yang nantinya akan memasuki dunia Pendidikan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran lebih menarik.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman untuk memecahkan permasalahan di sekolah dan menjadi sarana pengembangan wawasan tentang media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan sebagai bahan masukan dan pembanding pada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang sama di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada Pada Pembelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN 29 Sungai Nipah.

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan di laptop melalui infokus.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat diakses dengan terlebih dulu di download pada laptop.
3. Slide berisi penjelasan ciri-ciri lingkungan sehat (misalnya: banyak tanaman, udara bersih) dan tidak sehat (sampah berserakan, air kotor).
4. Gambar perbandingan lingkungan sehat dan tidak sehat.
5. Media yang dikembangkan dapat digunakan secara *online* dan *offline*.
6. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva pro.

H. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung di dalam hasil belajar siswa sehingga peseta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Penelitian Pengembangan adalah tindakan mengembangkan suatu produk yang bertujuan produk tersebut lebih memiliki daya guna pada suatu kelompok yang dijadikan daya target dari pengembangan tersebut.
2. Media Pembelajaran adalah seperangkat alat pendidikan yang digunakan guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memudahkan konsep isi materi dan atau untuk menciptakan kegiatan belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
3. Canva adalah aplikasi untuk desain gratis yang menjembatani penggunanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online, mulai dari mendesain kartu ucapan, brosur, poster, banner hingga presentasi untuk media pembelajaran.