

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Canva pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MI Al-Awwal Palembang

Shinta April Lailia¹, Nurlaeli², Ines Tasya Jadidah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

E-mail: shintapril1515@gmail.com¹

Article History:

Received: 13 Juni 2026

Revised: 26 Juni 2026

Accepted: 28 Juni 2026

Keywords: IPAS; Canva; media pembelajaran berbasis web; Research and Development; Kurikulum Merdeka; sekolah dasar.

Abstract: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak, terutama ketika pembelajaran didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis situs web Canva pada materi ketampakan alami dan buatan untuk peserta didik kelas III MI Al-Awwal Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kualitas media dievaluasi melalui validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta analisis deskriptif terhadap aspek kelayakan dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dari aspek materi, bahasa, dan desain, serta memperoleh respons yang sangat positif dari guru maupun peserta didik. Penggunaan media berbasis situs web Canva mampu menyajikan visualisasi yang lebih interaktif sehingga mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital berbasis web merupakan alternatif yang efektif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik mengembangkan potensi jasmani dan rohaninya agar mencapai kedewasaan serta mampu menjalankan tugas hidup secara mandiri, sebagaimana dijelaskan secara etimologis dari bahasa Yunani paedagogie yang berarti bimbingan anak dan educare yang menggali potensi tersembunyi (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Dalam konteks Indonesia, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan diri, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Pendidikan dasar menekankan pengenalan berbagai mata pelajaran untuk memahami agama, lingkungan alam, dan sosial budaya,

di mana Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai ciri khas Kurikulum Merdeka mengintegrasikan IPA dan IPS untuk membangun dasar pengetahuan lingkungan dan sosial pada tingkat MI/SD (Mahmudi *et al.*, 2025).

Pada pembelajaran IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang, materi ketampakan alami (seperti gunung, bukit, sungai, laut) dan buatan (seperti waduk, bendungan, perumahan, sarana transportasi) memerlukan visualisasi konkret karena sifatnya abstrak dan tidak optimal dipelajari hanya melalui buku (Kunci Jawaban IPAS Kelas 3, 2026). Penggunaan media pembelajaran menjadi krusial sebagai perantara pesan dari sumber ke penerima, sebagaimana didefinisikan Anitah dalam Nunuk Suryani *et al.* dan Association for Education and Communication Technology (AECT) sebagai alat penyalur informasi, termasuk buku, video, slide, hingga platform digital (Gagne & Briggs, n.d.). Supriyono dalam Septy Nurfadhillah menegaskan bahwa media secara psikologis membantu perkembangan anak dalam memahami konsep abstrak menjadi konkret (Resmini *et al.*, dalam Abdahamidah *et al.*, 2021).

Observasi awal di MI Al-Awwal Palembang menunjukkan pembelajaran IPAS kelas III masih monoton, hanya mengandalkan buku pelajaran dan metode ceramah, meskipun tersedia proyektor dan internet, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep abstrak ketampakan (Saputri, 2024). Media berbasis situs web Canva belum pernah digunakan untuk materi ini, padahal Canva sebagai platform desain grafis online menyediakan template interaktif untuk presentasi, poster, infografis, dan website yang menampilkan teks, gambar, video, serta hyperlink (Resmini *et al.*, dalam Abdahamidah *et al.*, 2021). Hal ini membatasi variasi pembelajaran IPAS yang seharusnya inovatif sesuai Kurikulum Merdeka (Wulandari *et al.*, 2025).

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil uji validitas dan praktisitas media pembelajaran berbasis situs web Canva pada IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang semester 1 tahun ajaran 2025/2026, dengan fokus materi ketampakan alami dan buatan serta subjek peserta didik kelas tersebut. Urgensi penelitian terletak pada kebutuhan media digital interaktif untuk mengatasi keterbatasan media konvensional di Kurikulum Merdeka, meningkatkan pemahaman konkret, motivasi, dan keterlibatan siswa pada materi abstrak IPAS (Nurfadhillah, 2024; Jurnal PTAM, 2023). Kebaruan penelitian ini adalah pengembangan situs web Canva spesifik untuk IPAS kelas III MI, yang belum tereksplorasi sebelumnya di konteks lokal Palembang, berbeda dari studi umum Canva pada mata pelajaran lain atau kelas berbeda, sehingga berkontribusi pada referensi media e-learning inovatif (Mahmudi *et al.*, 2025; Wulandari *et al.*, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Awwal Palembang, Jalan Angkatan 66 No.893, RT.11/RW.5, Pipa Jaya, Kemuning, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, sebagaimana didefinisikan Borg dan Gall dalam I Made Tegéh sebagai upaya sistematis untuk menciptakan produk usable dalam konteks pembelajaran (Sugiyono, 2023; Creswell & Creswell, 2022). Desain penelitian mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama: analysis (analisis kebutuhan kurikulum dan peserta didik), design (rancangan flowchart, storyboard, dan instrumen), development (realisasi produk situs web Canva beserta validasi ahli), implementation (penerapan pada kelas III B melalui uji coba skala kecil dan besar), serta evaluation (evaluasi formatif untuk revisi hingga valid dan praktis) (Sudaryono, 2021; Emzir, 2022). Pendekatan ini selaras dengan pengembangan media interaktif untuk materi IPAS "Ketampakan Alami dan Buatan" guna mengatasi keterbatasan media konvensional di Kurikulum Merdeka.

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas III MI Al-Awwal Palembang, terdiri dari dua kelas (III A dan III B), dengan definisi sebagai keseluruhan anggota kelompok yang memiliki karakteristik serupa. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling nonacak berdasarkan kriteria heterogenitas kemampuan dan rekomendasi guru IPAS, yakni seluruh 27 peserta didik kelas III B (18 laki-laki, 9 perempuan) sebagai subjek utama (Sugiyono, 2023; Creswell & Creswell, 2022). Untuk uji coba, tahap skala kecil melibatkan 5 peserta didik guna identifikasi kendala awal, sedangkan skala besar mencakup 27 peserta didik untuk simulasi pembelajaran nyata, memastikan data kaya dan representatif (Emzir, 2022; Sudaryono, 2021). Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis situs web Canva pada IPAS kelas III, materi ketampakan alami (gunung, bukit, sungai, laut) dan buatan (waduk, bendungan, perumahan).

Definisi operasional variabel mencakup media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyederhanakan materi abstrak (Wina Sanjaya), situs web Canva sebagai platform desain dengan template interaktif berbayar penuh, serta IPAS sebagai integrasi IPA-IPS dalam Kurikulum Merdeka fokus capaian pembelajaran mengidentifikasi bentang alam (Sugiyono, 2023). Instrumen pengumpulan data primer meliputi wawancara (kisi-kisi: kurikulum, sarana, proses belajar, sumber belajar, media), angket validasi (ahli media, materi, bahasa dengan kisi-kisi desain visual, kaidah bahasa, kesesuaian kurikulum; modifikasi Rohmad & Sarah, 2021), angket praktisitas (respon guru dan siswa pada akses, isi, tampilan), serta dokumentasi (foto, profil sekolah); data sekunder dari literatur terkait (Emzir, 2022; Creswell & Creswell, 2022). Analisis data kuantitatif menggunakan skala Likert (1-5: Sangat Tidak Baik hingga Sangat Baik) dengan rumus persentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$ untuk validitas (81-100% Sangat Valid) dan praktisitas (81-100% Sangat Praktis), sementara data kualitatif dari deskripsi wawancara dan saran validator dianalisis secara deskriptif (Sudaryono, 2021; Winda Lestari, 2023).

Prosedur mengikuti model ADDIE secara berurutan dan iteratif. Tahap analysis mencakup analisis kurikulum (wawancara guru konfirmasi Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran "mengidentifikasi bentang alam") dan kebutuhan siswa (kesulitan konsep abstrak usia 8-9 tahun tahap operasional konkret Piaget), dasar pengembangan situs web Canva (Sugiyono, 2023). Tahap design menyusun materi, flowchart alur, storyboard layout, serta instrumen angket. Tahap development merealisasikan produk, validasi oleh dosen UIN Raden Fatah (ahli media/bahasa) dan guru IPAS (ahli materi), diikuti revisi. Tahap implementation menerapkan pada kelas III B (uji kecil 5 siswa, besar 27 siswa plus guru), kumpul angket praktisitas. Tahap evaluation formatif pada setiap tahap menggunakan kriteria skor untuk perbaikan akhir hingga produk layak (Emzir, 2022; Sudaryono, 2021; Creswell & Creswell, 2022). Proses ini memastikan media interaktif mendukung pemahaman konkret ketampakan, selaras dengan urgensi Kurikulum Merdeka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Canva pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MI Al-Awwal Palembang

1. *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kurikulum

Tabel 1. Capaian Pembelajaran IPAS Fase B Kelas III

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS	Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra; siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi; sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; gejala

	kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya; serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.
Keterampilan Proses	1. Mengamati, di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan Memprediksi Secara mandiri, peserta didik mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan Dengan panduan guru, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Peserta didik melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana. 4. Memproses, Menganalisis Data dan Informasi Dengan panduan guru, peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk turus dan diagram gambar untuk menyajikan dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan penjelasan. 5. Mengevaluasi dan Refleksi Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan. 6. Mengomunikasikan Hasil Peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai media.

Penelitian ini mengacu pada Capaian Pembelajaran IPAS kelas III Kurikulum Merdeka, yaitu "Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat". Fokus pengembangan media pembelajaran berbasis situs web Canva adalah memfasilitasi pengenalan ketampakan alami dan buatan di Indonesia melalui visualisasi interaktif untuk mengatasi sifat abstrak materi tersebut.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan media mengidentifikasi kesulitan siswa kelas III memahami materi abstrak "Ketampakan Alami dan Buatan" saat dijelaskan lisan atau melalui buku, sebagaimana terungkap dari wawancara dengan guru IPAS Ibu ND di MI Al-Awwal Palembang. Hal ini selaras dengan teori Piaget tentang tahap operasional konkret (usia 8-9 tahun) yang memerlukan representasi visual konkret untuk konsep abstrak, sehingga peneliti memilih media situs web Canva sebagai solusi visualisasi interaktif.

2. Design (Desain)

a. Penyusunan Materi

Pada tahap desain, peneliti menyusun materi inti untuk media pembelajaran berbasis situs web Canva, berfokus pada topik IPAS kelas III "Ketampakan Alami dan Buatan". Materi mencakup definisi ketampakan alami (terbentuk secara alamiah, seperti gunung, bukit, sungai di daratan; laut, pantai di perairan) dan buatan (dibuat manusia, seperti waduk, bendungan, perumahan di daratan; pelabuhan, jembatan di perairan), disertai contoh spesifik di Indonesia untuk relevansi lokal.

Konten dirancang dengan bahasa sederhana sesuai usia 8-9 tahun, dilengkapi gambar, ilustrasi visual menarik, serta elemen interaktif untuk memfasilitasi Capaian Pembelajaran mengidentifikasi bentang alam dan kaitannya dengan profesi masyarakat. Secara keseluruhan, penyusunan ini memastikan materi konkret, mudah dipahami, dan mendukung pemahaman abstrak siswa MI Al-Awwal Palembang.

b. Pembuatan Flowchart

Setelah materi disusun, peneliti membuat flowchart yang menggambarkan alur navigasi sistematis media situs web Canva, mulai dari cover, menu utama, tujuan pembelajaran, materi utama "Ketampakan Alami dan Buatan", kuis evaluasi, hingga profil pengembang. Flowchart ini berfungsi sebagai pedoman struktur teratur untuk memudahkan perancangan dan pengembangan media agar navigasi lancar bagi siswa kelas III.

c. Pembuatan Storyboard

Berdasarkan flowchart, storyboard dirancang sebagai panduan visual yang merinci tata letak tampilan media situs web Canva, mencakup cover, menu utama, tujuan pembelajaran, materi "Ketampakan Alami dan Buatan" (dengan definisi, jenis daratan/perairan, contoh Indonesia), halaman kuis (petunjuk dan soal interaktif), serta profil pengembang.

Storyboard ini memetakan penempatan teks sederhana, gambar ilustrasi menarik, dan elemen navigasi sesuai alur flowchart, memastikan desain intuitif dan konkret untuk siswa kelas III MI Al-Awwal Palembang agar memudahkan pemahaman materi abstrak.

d. Menyusun Instrumen Angket**1) Angket Validasi****Tabel 2. Instrumen Angket Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Visual	Background pada media memiliki warna yang sesuai					
2.		Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas III MI/SD					
3.		Ketepatan pemilihan warna tombol					
4.		Ketepatan pemilihan warna teks					
5.		Ketepatan pemilihan jenis font/huruf					
6.		Ketepatan ukuran huruf					
7.		Relevansi penggunaan gambar/ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran					
8.		Kejelasan gambar					
9.		Ketepatan ukuran gambar					
10.		Komposisi elemen pada tiap slide seimbang					
11.	Kesesuaian dan Kelengkapan Materi	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					
12.		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
13.		Materi disajikan secara jelas dan sistematis					
14.	Navigasi dan Kemudahan Penggunaan	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna					
15.		Penempatan tombol sesuai dan mudah dijangkau					
16.		Ukuran tombol sesuai dan mudah diklik					
17.		Media dapat diakses menggunakan berbagai perangkat digital					

Tabel 3. Instrumen Angket Validasi Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kaidah Penulisan	Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI					
2.		Ejaan yang digunakan sesuai dengan EYD					
3.		Penggunaan tanda baca					
4.	Kejelasan	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan runtut					
5.		Materi jelas dan bersifat komunikatif					
6.		Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi					
7.	Ketepatan	Ketepatan pemilihan font/huruf dalam teks					
8.		Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak menimbulkan makna					

		ganda
9.	Kesesuaian	Kosa kata yang digunakan sederhana dan mudah dibaca
10.		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik di kelas III MI/SD

Tabel 4. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran IPAS					
2.		Materi pembelajaran sesuai dengan buku pelajaran yang digunakan di sekolah					
3.		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4.	Penyajian Materi	Materi disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik di kelas III MI/SD					
5.		Penyajian materi pada media pembelajaran yang menarik					
6.		Gambar dan ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran dapat memperjelas materi					
7.	Kedalaman Materi	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung pembelajaran IPAS materi “Ketampakan Alami dan Buatan”					
8.		Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat					
9.		Materi yang disampaikan tersusun secara jelas					
10.	Keterpaduan Materi	Media pembelajaran memuat soal-soal quizz yang disusun sesuai dengan materi pembelajaram					

2) Angket Praktisitas**Tabel 5. Instrumen Angket Praktisitas Media untuk Guru**

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Akses Penggunaan Media	Media mudah dioperasikan oleh pengguna					
2.		Media bisa diakses melalui berbagai perangkat					
3.		Media pembelajaran dapat digunakan berulang kali					
4.		Kejelasan struktur navigasi					
5.	Isi/Materi	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					
6.		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
7.		Materi disajikan secara jelas dan sistematis					
8.		Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi					
9.	Tampilan Media	Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran					
10.		Materi pembelajaran disajikan dalam tampilan yang menarik					
11.		Gambar dan ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran dapat memperjelas materi					
12.		Tampilan teks pada penjelasan materi dapat terbaca dengan mudah					

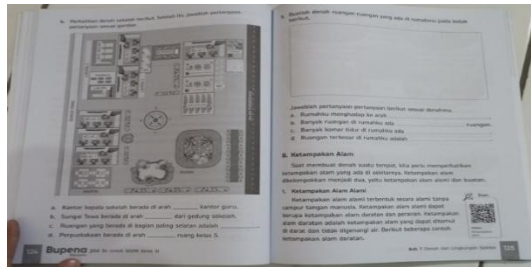
Tabel 6. Instrumen Angket Praktisitas Media untuk Peserta didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Akses Penggunaan Media	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah					
2.		Media ini bisa dibuka melalui hp/laptop					
3.		Media dapat digunakan berkali-kali tanpa kesulitan					
4.	Isi/Materi	Materi yang terdapat dalam media ini sesuai dengan yang					

		diajarkan guru di kelas
5.		Penjelasan materi disusun dengan rapi dan mudah dimengerti
6.		Kalimat yang digunakan mudah saya pahami
7.		Media ini membantu saya lebih memahami pelajaran
8.		Tampilan media menarik dan tidak membingungkan
9.	Tampilan Media	Tulisan dalam media ini mudah dibaca
10.		Gambar dan ilustrasi membantu saya lebih memahami materi

3. *Development (Pengembangan)*

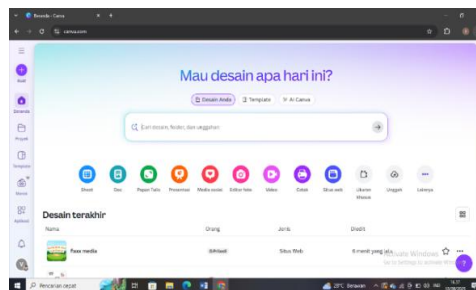
Tahap pengembangan melanjutkan proses desain sebelumnya untuk media pembelajaran IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang. Sebelumnya, guru hanya menggunakan media visual buku pelajaran dengan teks dan gambar statis, yang kurang menarik bagi siswa. Pengembangan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar lebih interaktif melalui situs web Canva.



Gambar 1. Media Awal Sebelum dilakukan Pengembangan

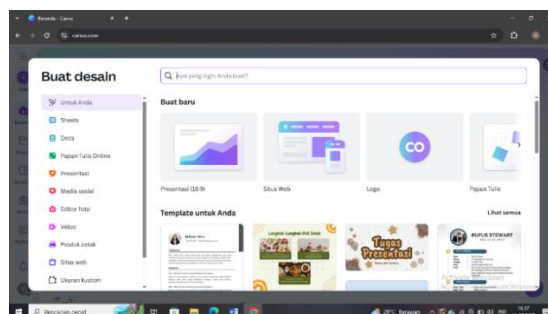
a. **Pembuatan Produk Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Canva Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas III di MI Al-Awwal Palembang**

1) Mengakses Situs Web Canva



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Situs Web Canva

2) Menentukan Jenis dan Ukuran Desain



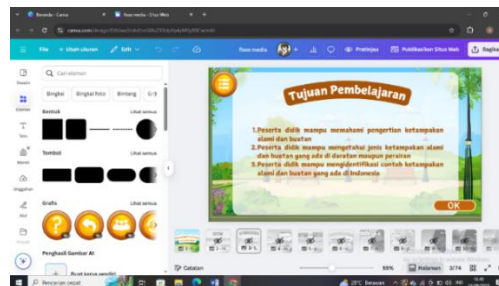
Gambar 3. Tampilan Desain Baru

3) Membuat Halaman Cover



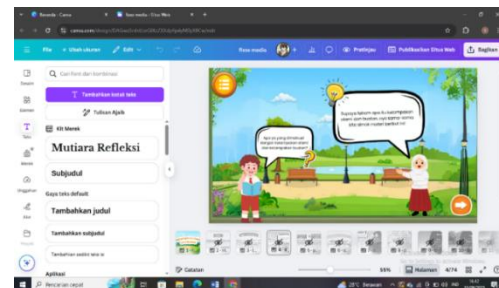
Gambar 4. Tampilan Cover

4) Menambahkan Halaman Menu dan Tujuan Pembelajaran



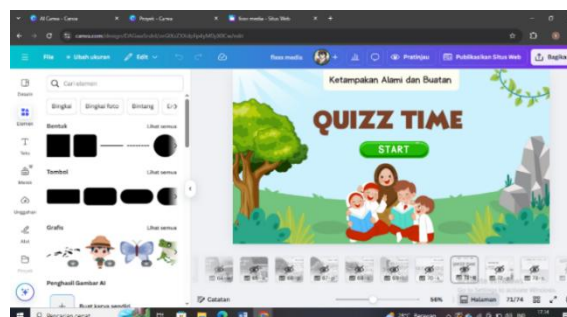
Gambar 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran

5) Menyusun Halaman Materi Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Halaman Pengantar Materi

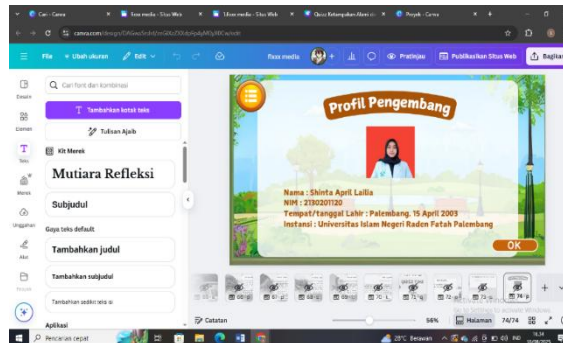
6) Menambahkan Halaman Kuis



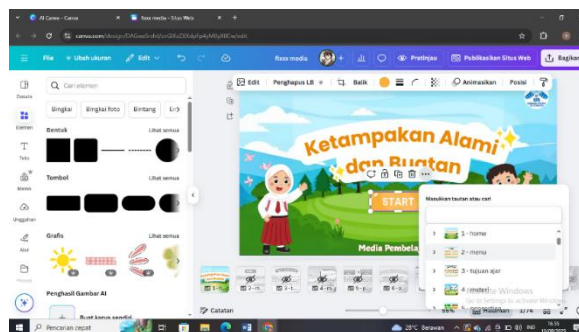
Gambar 7. Halaman Cover Kuis

7) Membuat Halaman Profil Pengembang

Gambar 8. Tampilan Profil Pengembang



8) Menghubungkan Ikon dengan Tautan Halaman

Gambar 9. Menautkan Ikon *Start* dengan Halaman Menu

9) Publikasi Produk



Gambar 10. Publikasi Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MI Al-Awwal Palembang

b. Validasi Produk Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Canva Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas III di MI Al-Awwal Palembang

Setelah tahap pengembangan media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang selesai, proses validasi dilakukan oleh tiga ahli validator, yaitu ahli media yang menilai desain visual, kesesuaian/kelengkapan materi, serta navigasi/kemudahan penggunaan; ahli bahasa yang mengevaluasi kaidah penulisan, kejelasan, ketepatan, dan

kesesuaian bahasa; serta ahli materi yang memfokuskan penilaian pada kesesuaian dengan kurikulum, penyajian, kedalaman, dan keterpaduan materi. Hasil validasi dari ketiga ahli ini menjadi acuan utama bagi peneliti untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 7. Validator Ahli

No.	Nama	Pekerjaan/Instansi	Ahli
1.	Miftahul Husni, M.Pd.I	Dosen FITK UIN Raden Fatah Palembang	Media
2.	Fatmawaty, M.Pd	Dosen FITK UIN Raden Fatah Palembang	Bahasa
3.	Neni Devika, S.Pd	Guru Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MI Al-Awwal Palembang	Materi

4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah produk dinyatakan valid, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis situs web Canva pada pembelajaran IPAS kelas III B MI Al-Awwal Palembang, diikuti pengumpulan data praktisitas melalui angket yang diberikan terlebih dahulu kepada guru Ibu Neni Devika, S.Pd., kemudian kepada siswa dalam uji coba skala kecil (5 siswa) dan skala besar (seluruh kelas) pada 25–26 Juli 2025, bertujuan memperoleh tanggapan pengguna terkait kemudahan dan kepraktisan media.



Gambar 11. Pengisian Angket Uji Coba Skala Kecil



Gambar 12. Pengisian Angket Uji Coba Skala Besar

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk mata pelajaran IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang menggunakan pendekatan formatif yang dilakukan di setiap tahapan, sehingga jika media memenuhi kriteria validitas dan praktisitas sesuai standar skor yang ditetapkan, produk dinyatakan siap digunakan tanpa revisi lanjutan; sebaliknya, jika terdapat masukan, saran, atau kritik yang mengindikasikan kekurangan, peneliti melakukan perbaikan untuk memastikan media tersebut valid, praktis, dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil Validitas Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MI Al-Awwal Palembang

1. Hasil Validitas Media

Tabel 7. Hasil Angket Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Visual	Background pada media memiliki warna yang sesuai					✓
2.		Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas III MI/SD					✓
3.		Ketepatan pemilihan warna tombol					✓
4.		Ketepatan pemilihan warna teks					✓
5.		Ketepatan pemilihan jenis font/huruf					✓
6.		Ketepatan ukuran huruf					✓
7.		Relevansi penggunaan gambar/ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran					✓
8.		Kejelasan gambar					✓
9.		Ketepatan ukuran gambar					✓
10.		Komposisi elemen pada tiap slide seimbang					✓
11.	Kesesuaian dan Kelengkapan Materi	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓
12.		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
13.		Materi disajikan secara jelas dan sistematis					✓
14.	Navigasi dan Kemudahan Penggunaan	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna					✓
15.		Penempatan tombol sesuai dan mudah dijangkau					✓
16.		Ukuran tombol sesuai dan mudah diklik					✓
17.		Media dapat diakses menggunakan berbagai perangkat digital					✓
		Skor Perolehan ($\sum x$)	81				
		Skor Maksimal ($\sum xi$)	85				
		Rata-rata	95,29%				
		Keterangan	Sangat Valid				

Tabel 8. Revisi Validator Ahli Media

Komentar dan Saran Perbaikan : Tombol di perbesar supaya anak mudah mengaplikasikannya.	
Sebelum Revisi : 	
Setelah Revisi : 	

2. Hasil Validitas Bahasa

Tabel 9. Hasil Angket Validasi Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kaidah Penulisan	Istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI					✓
2.		Ejaan yang digunakan sesuai dengan EYD					✓
3.		Penggunaan tanda baca					✓
4.		Struktur kalimat yang digunakan jelas dan runtut					✓
5.	Kejelasan	Materi jelas dan bersifat komunikatif					✓
6.		Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi					✓
7.		Ketepatan pemilihan font/huruf dalam teks					✓
8.	Ketepatan	Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak menimbulkan makna ganda					✓
9.		Kosa kata yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					✓
10.	Kesesuaian	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik di kelas III MI/SD					✓
Skor Perolehan ($\sum x$)			47				
Skor Maksimal ($\sum xi$)			50				
Rata-rata			94 %				
Keterangan			Sangat Valid				

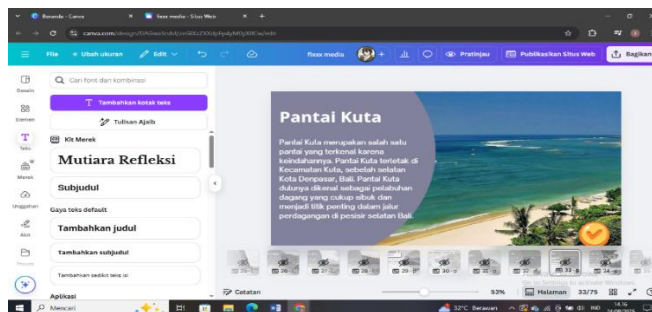
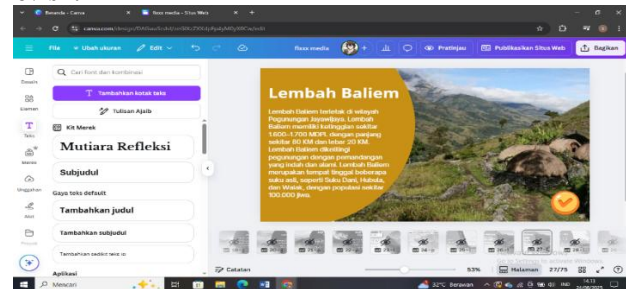
Media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang memperoleh skor validasi media 47 dari 50 (94%), dikategorikan "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun validator mencatat perlunya revisi pengulangan kata pada penjelasan materi, sehingga peneliti melakukan perbaikan sebelum dan sesudah revisi untuk menyempurnakan produk.

Tabel 10. Revisi Validator Ahli Bahasa

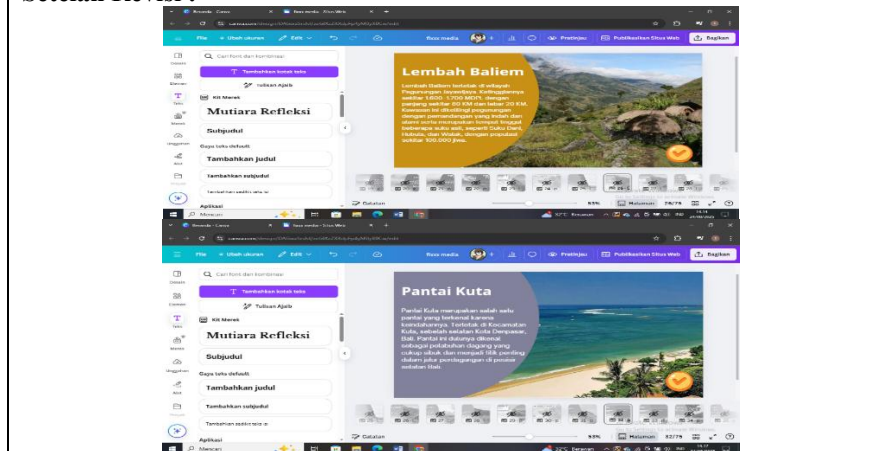
Komentar dan Saran Perbaikan :

Media pembelajaran baik, dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran

Sebelum Revisi :



Setelah Revisi :



3. Hasil Validitas Materi

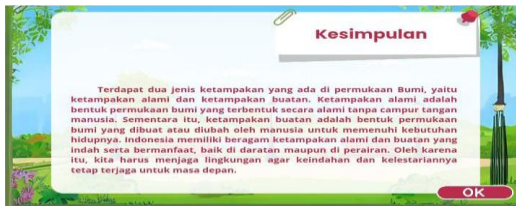
Tabel 11. Hasil Angket Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor					
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran IPAS						✓
2.	Materi dengan	Materi pembelajaran sesuai dengan buku pelajaran yang digunakan di sekolah						✓
3.	Kurikulum	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran						✓
4.	Penyajian Materi	Materi disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik di kelas III MI/SD					✓	
5.		Penyajian materi pada media pembelajaran yang menarik						✓
6.		Gambar dan ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran dapat memperjelas materi						✓
7.	Kedalaman Materi	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung pembelajaran IPAS materi “Ketampakan Alami dan Buatan”						✓
8.		Cakupan pembahasan materi lengkap dan tepat					✓	
9.	Keterpaduan Materi	Materi yang disampaikan tersusun secara jelas					✓	
10.		Media pembelajaran memuat soal-soal quizz yang disusun sesuai dengan materi pembelajaram					✓	
		Skor Perolehan ($\sum^x$)	46					
		Skor Maksimal ($\sum^{xi}$)	50					
		Rata-rata	92 %					
		Keterangan	Sangat Valid					

Media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang memperoleh skor validasi materi 46 dari 50 (92%), dikategorikan "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun validator mencatat perlunya penambahan kesimpulan di akhir materi, sehingga peneliti melakukan revisi untuk menyempurnakan produk.

Tabel 12. Revisi Validator Ahli Materi

Komentar dan Saran Perbaikan : Tambahkan di akhir materi kesimpulannya.
Setelah Revisi:



Hasil Praktisitas Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Canva Pada Mata Pelajaran IPAS kelas III di MI Al-Awwal Palembang

1. Hasil Angket Uji Praktisitas oleh Guru

Tabel 13. Hasil Angket Praktisasi oleh Guru

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Akses Penggunaan Media	Media mudah dioperasikan oleh pengguna					✓
2.		Media bisa diakses melalui berbagai perangkat					✓
3.		Media pembelajaran dapat digunakan berulang kali					✓
4.		Kejelasan struktur navigasi				✓	
5.	Isi/Materi	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓
6.		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
7.		Materi disajikan secara jelas dan sistematis					✓
8.		Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi					✓
9.		Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran					✓
10.	Tampilan Media	Materi pembelajaran disajikan dalam tampilan yang menarik					✓
11.		Gambar dan ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran dapat memperjelas materi					✓
12.		Tampilan teks pada penjelasan materi dapat terbaca dengan mudah				✓	
		Skor Perolehan ($\sum x$)	57				
		Skor Maksimal ($\sum xi$)	60				
		Rata-rata	95 %				
		Keterangan	Sangat Valid				

2. Hasil Angket Uji Praktisitas oleh Peserta didik

a. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Tabel 14. Hasil Angket Praktisasi Peserta didik dalam Skala Kecil

No	Nama	Aspek Penilaian										$\sum x$	$\sum xi$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AAG	3	4	5	5	4	3	4	4	5	5	42	50
2	AA	4	5	3	5	3	4	4	4	4	4	40	50
3	AN	4	5	3	4	5	5	5	3	4	5	43	50
4	LKN	4	5	3	4	5	4	5	3	4	4	41	50
5	SN	3	5	4	4	3	3	4	5	4	4	39	50
Jumlah												205	250
Rata-rata (%)												82 %	
Kategori												Sangat Praktis	

Media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang memperoleh skor praktisitas dari angket peserta didik skala kecil sebesar 205 dari 250 (82%), dikategorikan "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Uji Coba Skala Besar

Tabel 15. Hasil Angket Praktisasi Peserta didik dalam Skala Besar

No	Nama	Aspek Penilaian										Σx	Σxi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AAG	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	45	50
2	AZF	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45	50
3	AFR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
4	AN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
5	AA	4	5	5	5	3	4	4	5	5	4	44	50
6	AA	4	4	5	3	4	4	5	3	4	5	41	50
7	BKR	3	4	3	4	4	3	4	5	5	4	39	50
8	GA	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	45	50
9	LKN	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	45	50
10	MARF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
11	MFIP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
12	MKR	5	3	4	4	4	5	4	5	4	3	41	50
13	MDI	3	5	4	4	4	3	5	5	4	5	42	50
14	MAA	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	44	50
15	MHH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
16	MN	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	45	50
17	NOR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
18	NF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
19	NAYB	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	40	50
20	QGA	4	4	3	4	5	3	5	5	5	5	43	50
21	RAAS	4	3	4	4	5	5	3	5	4	5	42	50
22	RAA	4	5	4	4	5	3	4	5	4	4	42	50
23	RA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
24	SN	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	42	50
25	URA	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	44	50
26	UPW	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	44	50
27	ZAA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah												1.173	1.300
Rata-rata (%)												90,23%	
Kategori												Sangat Praktis	

Media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang memperoleh skor praktisitas dari angket peserta didik skala besar sebesar 1.173 dari 1.300 (90,23%), dikategorikan "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Validitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang divalidasi oleh tiga ahli (media, bahasa, materi) sebelum implementasi. Skor validitas mencapai 95,29% (ahli media), 94% (ahli bahasa), dan 92% (ahli materi), semuanya dikategorikan "Sangat Valid" karena memenuhi standar visual, kebahasaan, dan isi materi.

Hal ini selaras dengan Reformasi Zega dan Netti Kariani Mendrofa yang menyatakan media valid jika layak dari materi, bahasa, dan tampilan, serta Van den Akker dalam Achsanudin Nursy

dkk. yang menekankan validitas isi, konstruk, tampilan, serta bahasa. Andi Ichsan Mahardika *et al.* menambahkan bahwa validitas tinggi dari pakar menandakan kelayakan. Dengan demikian, media dinilai "Sangat Valid" dan siap digunakan.

Praktisitas Media Pembelajaran

Kepraktisan dinilai melalui angket dari guru IPAS kelas III (95%, "Sangat Praktis") dan siswa kelas III B via uji coba skala kecil (5 siswa, 82%, "Sangat Praktis") serta skala besar (26 siswa, 90,23%, "Sangat Praktis").

Temuan ini sejalan dengan Winda Aulia dan Mintohari yang mengukur kepraktisan dari kegunaan, bahasa, isi, tampilan; Putri Diana dan Putra Jaya yang menekankan kemudahan dan daya tarik siswa; serta Lestia Elvida Al-Baru dkk. yang menyebut media praktis jika minim revisi dan respons siswa positif [Winda Aulia dan Mintohari, JPGSD Vol.11 No.1][Putri Diana dan Putra Jaya, Jurnal Vocational Teknik Vol.9 No.1][Lestia Elvida Al-Baru dkk., JUPEIS Vol.2 No.3]. Media terbukti mudah digunakan, isi sesuai capaian, bahasa jelas, dan tampilan menarik, sehingga "Sangat Praktis" untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis situs web Canva untuk mata pelajaran IPAS kelas III MI Al-Awwal Palembang, dengan fokus materi ketampakan alami dan buatan, melalui model ADDIE yang sistematis. Temuan utama menunjukkan validitas sangat tinggi dari ahli media (95,29%), bahasa (94%), dan materi (92%), serta praktisitas luar biasa dari guru (95%), uji coba skala kecil siswa (82%), dan skala besar (90,23%), sehingga produk dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk mendukung Kurikulum Merdeka. Implikasi praktisnya adalah media ini dapat langsung diterapkan guru guna mengubah konsep abstrak menjadi visual interaktif, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa usia 8-9 tahun sesuai tahap operasional konkret Piaget.

Meski demikian, keterbatasan penelitian terletak pada cakupan lokal hanya di satu kelas (27 siswa) dan minimnya pengukuran efektivitas pembelajaran pasca-implementasi, seperti tes hasil belajar jangka panjang atau perbandingan kelompok kontrol. Saran untuk penelitian selanjutnya mencakup pengujian efektivitas pada skala lebih luas di berbagai MI/SD, integrasi fitur gamifikasi lanjutan pada Canva, serta evaluasi dampak terhadap keterampilan proses IPAS seperti mengamati dan menganalisis data. Pendekatan ini akan memperkaya referensi e-learning inovatif di era digital Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdahamidah, P. (2021). Media pembelajaran audio visual berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Emzir. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Rajawali Pers.
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston.
- Jurnal PTAM. (2023). Media pembelajaran interaktif dalam peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal PTAM*.
- Mahmudi, A., et al. (2025). Implementasi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nurfadhillah, S. (2024). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.

- Resmini, S., et al. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2).
- Rohmad, R., & Sarah, S. (2021). *Pengembangan instrumen angket*. K-Media.
- Saputri, D. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sudaryono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winda Lestari. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran tematik kelas V di MI Marfu'ah Palembang. Skripsi. UIN Raden Fatah Palembang.
- Wulandari, R., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
-