

Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Canva Untuk Keindahan Kebersamaan Di Sekolah Dasar

Muhamad Fadhil Ismayana¹, Resyi A. Gani^{2*}, Dendy Saeful Zen Musbihi³

Universitas Pakuan^{1,2,3}, Bogor, Indonesia

muhamadfadhilismayana@gmail.com, resyi@unpak.ac.id*, dendyszen@unpak.ac.id

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN: 3026-6874 Vol: 1, Nomor: 2, Desember 2023 Halaman :213-220	<i>This research aims to determine the development of interactive video learning media using Canva for class IV students at SDN Bojong 03 and the feasibility of interactive video learning media using Canva for the learning process at school. The method used in this research is the ADDIE method which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation. In this research, validation tests were carried out on experts, namely media experts, language experts, and material experts. The validation results from media experts obtained 83% with very feasible criteria. The linguist's validation results were 100% with very feasible criteria. The material expert validation results were 94.4% with very feasible criteria. The results of the student response questionnaire were 97.4% with very adequate criteria. These results show that interactive video learning media using Canva on theme 1 the Beauty of Togetherness subtheme 1 learning 1 is proven valid, interesting, innovative, and very suitable for use in the learning process.</i>
Keywords: Learning Media Interactive Video Canva	

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan canva untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas IV SDN Bojong 03 serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif menggunakan canva terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh sebanyak 83% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan sebanyak 100% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil validasi ahli materi memperoleh 94,4% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respons peserta didik memperoleh sebanyak 97,4% dengan kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif menggunakan canva pada tema 1 indahnnya kebersamaan subtema 1 pembelajaran 1 terbukti valid, menarik, inovatif dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media_Pembelajaran, Video_Interaktif, Canva

PENDAHULUAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di SDN Bojong 03. Penyusunan rencana contoh di kelas membutuhkan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu perangkat yang digunakan dalam pengalaman tumbuh, media pembelajaran yang digunakan adalah sebagai buku tematik 2017.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pendidikan dengan berbagai realisasi intrakurikuler dimana isinya akan lebih optimal dimana peserta didik memiliki kesempatan yang cukup untuk menggali ide dan memperkuat keterampilan. Dalam pengalaman yang terus berkembang pendidik memiliki kemampuan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik yang semakin maju. Keberhasilan penerapan kurikulum mandiri di sekolah dapat dibantu dengan materi pembelajaran interaktif yang tepat. Agar peserta didik dapat belajar, media pembelajaran yang interaktif harus terjadinya interaksi (interkoneksi, umpan balik) antara perangkat pembelajaran dengan siswa. Teks, suara, gambar bergerak, video, atau kombinasinya dapat ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif dalam hal

ini. Media pembelajaran cerdas dapat dibuat dengan memanfaatkan berbasis *Canva*.

Canva merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat banner, rekaman, slide show, buku, dll. Pada aplikasi *Canva*, terdapat ilustrasi hal-hal seperti kota, lanskap, dan tempat umum lainnya di lingkungan sekitar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat mengenalkan para guru dan peserta didik dengan inovasi digitalisasi pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas IV SDN Bojong 03 pada Tema 1 Subtema 1 Keragaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran 1. Media pembelajaran interaktif berisi materi yang perlu dipelajari peserta didik sesuai dengan materi yang mereka pelajari tingkat kelas. Guru bisa berkreasi sesukanya saat membuat media pembelajaran interaktif berdasarkan konten yang diajarkannya berkat aplikasi. Peneliti memilih aplikasi *Canva* karena dapat digunakan pada handphone, laptop, maupun komputer, guru juga dapat menggunakannya secara kreatif dan inovatif untuk menarik minat peserta didik, memudahkan mereka memahami materi yang dipelajari dengan menggunakan berbagai fitur dan gambar di aplikasi *Canva*.

Pada Kamis, 17 Maret 2023, observasi awal di SDN Bojong 03 mengungkapkan bahwa guru kelas IV telah memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi, khususnya pada pembelajaran tematik. Media yang dilibatkan pendidik dalam pengalaman mengajar dan menumbuhkan, misalnya buku, gambar, dan benda-benda dengan tema yang dapat membantu peserta didik belajar. Bila mengacu pada media pembelajaran yang digunakan guru, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut relatif lugas, kurang variatif, sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik melalui perilaku yang menunjukkan kebosanan. Peserta didik akan mengalami kesulitan untuk belajar secara efektif jika kondisi ini terus berlangsung, yang akan menghambat mereka dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan wawancara awal guru masih belum menguasai media pembelajaran berupa digital, seperti menggunakan aplikasi *canva* dll, guru belum memanfaatkan teknologi sebagai suatu terobosan kemajuan dalam proses pembelajaran. Fakta yang terungkap bahwa di SDN Bojong 03 kelas IV adanya kendala selama proses pembelajaran penggunaan metode tradisional atau ceramah, menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik, media cetak buku pelajaran dari sumber buku guru dan buku siswa saja. Selain itu, kurangnya media pendukung variasi pembelajaran lainnya, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya efektif. Penggunaan teknologi hanya digunakan untuk acara tertentu atau kegiatan seminar seperti menampilkan video atau gambar di layar proyektor, sedangkan penggunaan di kelas belum digunakan. Hal ini sangat disayangkan karena teknologi dapat digunakan untuk membantu peserta didik belajar. Salah satu contohnya adalah pembuatan media video pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Canva*. Jika media pembelajaran menyajikan materi dengan baik dan memudahkan siswa untuk memahami, menganalisis serta dapat mencermati isi materi dengan baik.

Media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* yang dapat membantu peserta didik dalam belajar secara menyenangkan dan optimal harus dikembangkan dengan memperhatikan kondisi dan permasalahan tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Elsa Savrina Putri (2022) bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *canva* pada tema 1 subtema 1 keberagaman budaya bangsa kelas IV SD, diperoleh hasil tingkat kevalidan pengembangan bahan ajar berbasis *canva* pada tema 1 keberagaman budaya bangsa dengan nilai validasi 90% dari ahli materi, hasil validasi bahasa diperoleh nilai 85%, dan validasi media memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat valid. selanjutnya hasil uji kepraktisan untuk respons guru mendapatkan skor rata – rata sebesar 93,5% dan respons peserta didik mendapatkan skor rata – rata sebesar 91,38% dengan kategori sangat praktis, tingkat keefektifan mendapatkan nilai rata – rata sebesar 82,48% dengan kategori efektif. hal ini dapat menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *canva* pada tema 1 keberagaman budaya bangsa di kelas iv sekolah dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan juga efektif untuk tujuan pendidikan.

Sesuai dengan permasalahan di atas, persyaratan untuk penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif menggunakan *Canva*. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Canva Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 Indahnya kebersamaan 1 Kelas IV di SDN Bojong 03 Kabupaten Bogor. Adapun tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* dan untuk mengetahui kelayakan media video interaktif menggunakan *Canva* pada Tema 1 Subtema 1 Indahnya kebersamaan Pembelajaran 1 untuk peserta didik kelas IV di SDN Bojong 03 Kabupaten Bogor. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* pada Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV di SDN Bojong 03 Kabupaten Bogor. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi lembaga pendidikan dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, seperti video interaktif berbasis *Canva*, untuk memfasilitasi kelancaran proses belajar mengajar, menyediakan sumber belajar mengimplementasikan pembuatan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* untuk materi lain yang relevan dan untuk mendorong guru agar kreatif dalam pembuatan media serta memotivasi peserta didik belajar dalam mencermati materi melalui tanyangan video interaktif berbasis *Canva* secara komprehensif.

Sebagaimana yang dikatakn (Nurhasanah dkk., 2022) mengemukakan media merupakan semua hal yang memuat informasi di antara suatu sumber dan si penerima seperti televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, internet, dan sejenisnya. Sejalan dengan itu menurut pendapat (Resyi dkk., 2022) Mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, hal ini didukung dengan referensi teknologi yang harus dikuasai oleh guru.

Menurut pendapat (Hasanah, 2021) Media pembelajaran Video interaktif berbasis teknologi dapat memberikan informasi pendidikan terkini kepada siswa, berbagi instruksi yang menarik melalui media elektronik, dan memperkenalkan kecanggihan teknologi, yang berkontribusi pada profesionalisme guru. Sejalan dengan itu, video merupakan media pembelajaran audio visual yang dapat menampilkan gambar, suara, dan gerak secara bersamaan (Deddy & Cecep, 2020). Sedangkan interaktif, di sisi lain, merupakan komunikasi melibatkan dua pihak yang terlibat dalam hubungan timbal balik yang aktif melalui tindakan timbal balik. (Bahtiar, 2022) mengemukakan video interaktif merupakan teknik bercerita berbasis audio visual yang akan melibatkan penonton sebagai pengguna, pemilik, dan peserta aktif dalam media yang dikemas secara sinematik. (Widiya dkk, 2021) mengatakan dari segi keberhasilan belajar siswa, penggunaan video interaktif dalam kegiatan belajar mengajar juga dinilai lebih efektif.

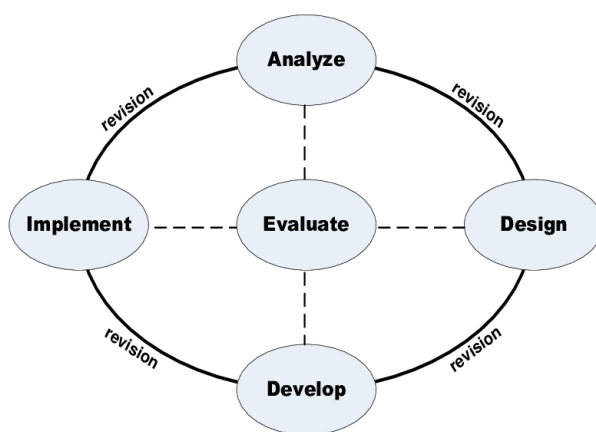
Canva merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Menurut (Mahardika dkk., 2021) *Canva* merupakan sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Sedangkan menurut (Alfian dkk., 2022) *Canva* sebagai program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster. Sejalan dengan pendapat (Sa’diah dkk., 2022) *Canva* merupakan salah satu teknologi digital praktis yang bagus untuk mendesain video, presentasi, pamflet, dan slide. Selain itu (Ani & Yanto, 2022) mengatakan dengan adanya aplikasi *canva* ini guru dapat dijadikan sebagai suatu kesempatan membuat video pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan atau (*R&D*) ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, menunjukkan bahwa

penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan model penelitian yang memiliki tujuan untuk pengembangan produk yang dimulai dengan riset kebutuhan selanjutnya dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk tersebut seperti media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yaitu pada tahap analisis dalam tahapan ini, menganalisis produk, mengidentifikasi masalah dan produk dengan sebuah target. Pola pikir terhadap produk yang akan dilakukan pengembangan. Selanjutnya tahap design pada tahapan ini peneliti mulai melakukan perancangan terhadap produk yang akan di uji coba. Selain itu akan dilakukan perancangan lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Tahap *development*, dalam tahapan ini peneliti mulai proses mewujudkan perancangan sebelumnya menjadi nyata. Dimana rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan uji validasi ahli, untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Lalu tahap *implementation* tahap menguji untuk membuktikan tahap produk dalam tahapan penyajian yang sedang dibuat. Dan tahap akhir yaitu, *evaluation* sebagai tahap akhir dimana hasil pengembangan produk yang dibuat berhasil dengan harapan awal atau tidak. Produk yang telah diperbaiki akan diuji coba melalui angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk.

Dapat di sajikan tahapan metode ADDIE pada Gambar 1., berikut:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknik analisis data kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, angket validasi ahli serta angket responden peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan *Canva*.

Selain itu, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden. Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket, yang berupa angka. Menurut Arikunto (2012) untuk menentukan persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x1$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan berdasarkan persentase rata – rata

No	Tingkat pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	75 – 89 %	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3	65 – 74 %	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
4	55 – 64 %	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0 – 54 %	Sangat Kurang	Tidak layak, harus direvisi total

(Puspasari, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data kualitatif digunakan untuk menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, saran para ahli dan aspek lainnya sehingga dapat diinformasikan dan mudah dimengerti oleh orang lain. Didapatkan dari hasil data pengumpulan angket yang diberikan pada responden. Data angket akan dianalisis kembali agar mendapatkan ilustrasi tentang media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* yang diterapkan.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan pada media pembelajaran video interaktif. Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi ahli diantaranya adalah validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan juga ahli materi. Untuk mengetahui mengenai kelayakan media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik. Setiap validator yang melakukan validasi terhadap produk media pembelajaran video interaktif nantinya akan memberikan penilaian, saran, dan komentar pada produk media yang dikembangkan.

Uji coba dan validasi produk media dilakukan oleh ahli media yang merupakan salah satu dosen Program Studi Ilmu Komputer di Universitas Pakuan, yaitu oleh Bapak Aries Maesya, M. Kom. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2023. Validasi ahli media dilakukan dengan pengisian lembar validasi penilaian dengan beberapa aspek serta indikator yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan presentase 83% dengan kriteria sangat layak. Presentase tersebut sudah dengan melakukan tahap perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

Setelah validasi oleh ahli media, selanjutnya dilakukan validasi ahli bahasa oleh salah satu ahli bahasa yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. untuk memvalidasi kelayakan bahasa yang digunakan dalam produk media pembelajaran video interaktif. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 09 November 2023. Validasi ahli bahasa dilakukan dengan pengisian lembar validasi penilaian dengan beberapa aspek serta indikator yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Presentase tersebut sudah dengan melakukan tahap perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga layak untuk di implementasikan kepada peserta didik.

Setelah melakukan validasi ahli media dan ahli bahasa, selanjutnya dilakukan validasi kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi yang disajikan dalam media

pembelajaran video interaktif. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 13 November 2023. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru di SDN Bojong 03 Kabupaten Bogor, yaitu oleh Ibu Multi Susanti, S.Pd. Validasi ahli materi dilakukan dengan pengisian lembar validasi penilaian dengan beberapa aspek serta indikator yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan presentase 94,4% dengan kriteria sangat layak. Presentase tersebut sudah dengan melakukan tahap perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga layak untuk di implementasikan kepada peserta didik.

Tabel 2. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Rata-rata Nilai
Ahli Media	83%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	94,4%
Rata-rata	92.4%

Tabel 3. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian produk video interaktif secara keseluruhan
Ahli Media	Layak digunakan tanpa revisi
Ahli Bahasa	Layak digunakan tanpa revisi
Ahli Materi	Layak digunakan tanpa revisi

Dari hasil tersebut penilaian media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* pada tema 1 subtema indahnya kebersamaan pembelajaran 1 bahwa media tersebut sudah layak untuk digunakan, dengan rata-rata total penilaian ahli sebesar 92.4% dengan kategori "Sangat Layak, tidak perlu revisi".

Selanjutnya yaitu hasil penilaian angket respon peserta didik serta hasil evaluasi pada tema tema 1 subtema indahnya kebersamaan pembelajaran 1 di kelas IV sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Respons Peserta Didik Pada Penggunaan Produk Video Interaktif Menggunakan Canva

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase %	Rata-rata Persentase
1	48	50	96%	97,4%
2	47	50	94%	
3	50	50	100%	
4	49	50	98%	
5	50	50	100%	
6	49	50	98%	
7	49	50	98%	
8	49	50	98%	
9	49	50	98%	
10	50	50	100%	
11	48	50	96%	
12	48	50	96%	
13	49	50	98%	
14	49	50	98%	
15	49	50	98%	
16	48	50	96%	
17	48	50	96%	
18	48	50	96%	
19	49	50	98%	
20	48	50	96%	

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian yang sudah dipaparkan diatas, yang telah dilakukan oleh 20 peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* tema 1 subtema indahny kebersamaan di kelas IV SDN Bojong Gede 03 Kabupaten Bogor, memperoleh nilai respon peserat didik yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jumlah rata-rata persentase dari hasil respon peserta didik yaitu 97,4% jumlah ini berada diantara 80%-100% dengan kategori "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan.

Hasil penelitian terhadap media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* pada materi tema 1 subtema 1 keragaman budaya bangsaku pembelajaran 1 sangat layak diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SD. Hal tersebut ditunjukkan dengan media pembelajaran video interaktif ini sangat membantu dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran terkesan menarik dan variatif. Dengan adanya media video interaktif ini juga dapat meningkatkan fokus dan semangat peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, karena tampilan media didalamnya membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil analisis data angket ahli media yang memperoleh hasil sebesar 83%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 94,4% yang artinya berdasarkan penilaian dari ketiga ahli tersebut maka media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* ini sangat layak digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari proses pengembangan dan hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* pada Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 1 Pembelajaran 1 dapat disimpulkan bahwa video interaktif menggunakan *canva* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan pengembangan media pembelajaran video interaktif ini dilaksanakan di SDN Bojong 03 Kabupaten Bogor pada kelas IV menggunakan model pengembangan ADDIE.

Hasil validasi pada pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* pada Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 1 Pembelajaran 1 yaitu, menurut ahli media berada pada kualifikasi layak digunakan tanpa revisi, 83%, ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat layak digunakan tanpa revisi yaitu, 100%, ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak digunakan tanpa revisi yaitu, 94,4%, dan berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak yaitu, 97,4%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah menyatakan bahwa media pembelajaran video interaktif menggunakan *canva* dapat digunakan untuk peserta didik, maka berikut saran bagi peserta didik, dengan adanya keterbatasan pada media video interaktif ini diharapkan peserta didik dapat mencari dari berbagai sumber lain sebagai materi tambahan seperti internet, buku, dan bertanya pada guru. Bagi guru, dapat mengembangkan produk video interaktif berbasis *canva* dengan menambahkan fitur yang jauh lebih banyak agar peserta didik jauh lebih semangat dalam proses pembelajaranya. Bagi sekolah, media pembelajaran video interaktif ini dapat dijadikan pilihan media alternatif untuk memudahkan penyampaian materi saat proses pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya membutuhkan sarana yang mendukung seperti; laptop, layar proyektor, dan speaker. Dan juga diharapkan agar sekolah menyediakan alat-alat pendukung tersebut sehingga pembelajaran terkesan lebih efektif dan efisien. Bagi peneliti, dapat di manfaatkan sebagai sarana alternatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkanya secara optimal dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

REFERENCES

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>

- Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* (Ariyanto (ed.)). Literasi Nusantara.
- Anggari, Afriki, Wulan, Puspitawati, Khasanah, & Santi. (2020). *Buku Tema 1 Kelas 4* (Hartono & Maryani (eds.)).
- Ani, A. A., & Yanto, I. T. R. (2022). Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *ReTII*, x, 1–7.
<https://journal.itny.ac.id/index.php/ReTII/article/view/3427%0Ahttps://journal.itny.ac.id/index.php/ReTII/article/view/3427/1515>
- Bahtiar, R. D. A. A. (2022). *Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi Pendekatan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Hubungan Ekosistem Dengan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 5 Sd*. 1236–1247.
- Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2020). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran untuk Jenjang SD di Saluran Youtube Ruangguru dan Labedu Channel. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 132–144. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25827>
- Darmawan, & Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (I. Fahmi (ed.)). Jakarta
- Deddy, & Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Irfan Fahmi (ed.)). Kencana.
- Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, Resyi. A. G. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Elementary*, 6(1), 104–108.
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Farizan, Muwahidah, Yamin, & Wibawati. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif* (Henida & Hariandy (eds.)).
- Hasanah, L. iliatul. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif pada materi pengeritingan desain. *Jurnal Tata Rias*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/11.1.5.2009>
- Jannah, Z. R., Harjono, H. S., & Suryani, I. (2022). Pengembangan Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 389–398.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Miftachul, Retno, Angi, Nuniek, Lely, & Hendriyeti. (2020). *Buku Guru Tematik 1 Kelas 4* (Sastromiharjo & Budiono (eds.)). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.