

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI CANVA PADA MATERI PETUNJUK ARAH
KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Petunjuk Arah kelas IV-A SD Negeri 065013 Medan. Penelitian ini berpopulasi di Kelas IV SD Negeri 065013 Medan dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV-A SD Negeri 065013 Medan. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model PPE yang mencakup tiga langkah antara lain: Planning (Perencanaan), Production (Produksi), dan Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui Penelitian ini menggunakan data uji kevalidan oleh validator media dan validator materi sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi petunjuk arah kelas IV SD " Sangat Valid" dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 88,3% dan setelah melakukan revisi kepada ahli media, dihasilkan kembali 96,6% dengan kategori "Sangat Valid", oleh ahli dihasilkan 93,3% dengan kategori "Sangat Valid". Rincian Presentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas IV SD melalui angket Respon Guru sebesar 100% dengan kategori "Sangat Praktis", dan Respon peserta didik kelas IV SD sejumlah 20 orang sebesar 85,5% dengan kategori "Sangat Praktis". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi petunjuk arah kelas IV SD Negeri 065013 Medan "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis aplikasi canva

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON THE CANVA APPLICATION ON DIRECTIONS MATERIALS CLASS IV SD NEGERI 065013 MEDAN

ABSTRACT

This development research aims to develop canva application-based learning media on subjects Indonesian class IV-A SD Negeri 065013 Medan. This study had a population in Grade IV SD Negeri 065013 Medan and the sample in this study was all students of grade IV-A SD Negeri 065013 Medan. This development research is also to determine the level of validity and practicality of Canva application-based learning media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a PPE model that includes three steps, including: Planning, Production, and Evaluation. Data collection techniques in this study were carried out through this study using validity test data by media validators and material validators while practicality test data by grade IV teachers and grade IV elementary school students. Research instruments used in data collection are questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study showed that the canva application-based learning media on the grade IV elementary school direction material was "Very Valid" with details of the percentage of validity given by media experts 88.3% and after revising to media experts, 96.6% was generated again with the category "Very Valid", by experts produced 93.3% with the category "Very Valid". Details The percentage of practicality given by teachers through grade IV elementary school through the Teacher Response questionnaire was 100% with the category "Very Practical", and the response of grade IV elementary students was 85.5% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that the Canva application-based learning media in grade IV direction material at SD Negeri 065013 Medan is "Very Valid" and "Very Practical" used for students during the learning process.

Keyword: Canva app-based learning