

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsite Canva pada Mata Pembelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD**

Sonia Rizka Safitri<sup>1</sup>, Qorrik Nur Hidayah<sup>2</sup>, Dede Kaswaraningsih<sup>3</sup>

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

E-mail: sonia2100005191@webmail.uad.ac.id<sup>1</sup>,

qorrik2100005204@webmail.uad.ac.id<sup>2</sup>, dede2100005114@webmail.uad.ac.id<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya pemanfaat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif hanya menggunakan buku paket yang isinya materi saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Microsite pada mata pelajaran IPAS untuk materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V SD. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Kelima tahapan tersebut akan dilakukan analisis melalui analisis materi, bahasa dan media yang akan divalidator oleh Kepala Sekolah SD N Tegaldowo yaitu Ibu Riri Praktikalitas yang dilakukan dengan membagikan angket kepada guru dan siswa untuk melihat respon yang diberikan, sedangkan untuk efektifitas dilakukan dengan membagikan soal kepada siswa untuk menguji kemampuan belajarnya dengan media pembelajaran microsite. Hasil dari pengembangan media pembelajaran microsite ini dinyatakan Sangat Valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator media dengan rata-rata 83% masuk dalam kategori Sangat Valid dengan hasil praktikalitas dengan rata-rata 87% dikategorikan Sangat Praktis dan untuk efektifitas dengan rata-rata 87% dan dikategorikan Sangat Efektif. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Microsite yang sudah dibuat dan dikembangkan sudah Sangat Valid, Praktis dan Efektif digunakan oleh guru saat kegiatan pembelajaran.

---

**Kata Kunci:** Pengembangan, Microsite, Canva, IPAS

---

**Abstract**

This research is motivated by the lack of use of interesting learning media for students. Teachers still do not use interactive learning media, only using textbooks containing the material. This research aims to develop Microsite learning media in the science and sciences subject for material on Harmony in Ecosystems for class V elementary school. This type of research and development uses Research and Development (RnD) research with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The five stages of analysis will be carried out through analysis of material, language and media which will be validated by the Principal of SD N Tegaldowo, namely Mrs. Riri. Practicality is carried out by distributing questionnaires to teachers and students to see the responses given, while for effectiveness it is carried out by distributing questions to students. to test their learning abilities with microsite learning media. The results of developing this microsite learning media were declared Very Valid. Based on the results obtained from validator media

with an average of 83%, it is in the Very Valid category with practicality results with an average of 87% being considered Very Practical and for effectiveness with an average of 87% and recommended as Very Effective. Thus, it can be concluded that the Microsite learning media that has been created and developed is very valid, practical and effective for use by teachers during learning activities.

---

**Keywords:** Development, Microsite, Canva, IPAS

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas, kesadaran, dan pemikiran ilmiah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses yang kompleks karena tidak hanya melibatkan penyerapan informasi dari guru tetapi juga memerlukan banyak aktivitas dan tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Pembelajaran juga merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini metode pengajaran dan media yang digunakan guru harus agar dapat menarik perhatian siswa. Sebab sebagian besar siswa akan mudah bosan saat belajar jika hanya mendengarkan saja tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat mencoba memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif agar siswa lebih tertarik dan senang dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Karena dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang optimal dan bermakna. Pemilihan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pembelajaran kepada siswa juga mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menghindarkan siswa dari rasa bosan, terlebih untuk mata pelajaran yang memiliki banyak materi seperti IPAS. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2014:38), media pembelajaran interaktif adalah suatu mekanisme untuk menampilkan materi tersaji yang dihasilkan oleh komputer selain hanya melalui kontak mata dan pendengaran. Hal ini juga berpotensi memberikan rangsangan positif dan reaksi balik yang ditimbulkan siswa terhadap media tersebut. Media interaktif menawarkan kesempatan kepada pengguna untuk terlibat dalam percakapan dengan pengguna lain, melatih pemikiran kritis, dan menerima pemberitahuan konten baru (Smaldino et al., 2011:68). Media juga dapat membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale (Wina Sanjaya, 2008:199-200) yang lebih dikenal dengan kerucut pengalamannya atau dikenal dengan cone of experience mengatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung ataupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Media digunakan untuk menunjang kelangsungan pembelajaran, sedangkan pembelajaran selalu diawali dengan kurikulum. Aunurrahman (2009:34) menyatakan bahwa mengajar atau belajar adalah suatu sistem yang membantu proses belajar siswa, yang meliputi serangkaian peristiwa yang terencana, terorganisir sehingga menunjang dan mempengaruhi proses belajar internal siswa.

Kurikulum selalu menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Pasal 19 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan ajar serta metode yang dijadikan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada kurikulum merdeka, di jenjang kelas V, terdapat tema Harmoni dalam Ekosistem dengan topik “Memakan dan dimakan”.

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SDN Tegaldowo yang sudah menerapkan kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Tegaldowo peneliti memperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan masih

kurang bervariasi dan kurang interaktif untuk menarik perhatian siswa. Guru menggunakan media pembelajaran gambar serta menggunakan buku paket “Harmoni dalam Ekosistem” yang menunjukkan bahwa keterbatasan dan penggunaan media menjadi salah satu masalah utama yang harus diperhatikan. Adanya kurikulum baru, mengharapkan guru mampu menggunakan dan mengembangkan media. Terlebih ini untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas, adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *microsite canva*. Pengembangan media ini, digunakan untuk mempelajari Harmoni dalam Ekosistem, selain itu juga memberikan pengetahuan terhadap siswa akan peristiwa memakan dan dimakan dalam ekosistem. Media ini berbentuk *mini web* yang dapat diakses siswa dimanapun dan kapanpun dengan memiliki desain yang menarik. Cara memainkan media ini pun mudah seperti kita akan memainkan sebuah game yang terdapat tombol dan petunjuk penggunaannya. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa dapat mengembangkan keaktifannya dalam memahami suatu materi dan dapat mengembangkan pengetahuannya yang diperoleh langsung saat menggunakan *mini web* ini.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang telah dilaksanakan adalah jenis penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development R&D (Research & Development)*. Peneliti menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Jenis data yang akan diambil pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa wawancara, angket/kuesioner, serta test. Analisis data berupa analisis praktikalitas dan efektivitas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *microsite canva* agar dapat meningkatkan minat, motivasi, dan interaksi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA dengan melakukan 5 tahapan yang pertama tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian dan pengembangan di SD Negeri Tegaldowo yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbasis *microsite canva* pada mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD dengan menggunakan model *ADDIE*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang digunakan sebagai proses pengembangan. Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

#### **Hasil Tahap *Analyse* (Analisis)**

Pada tahap analisis ini digunakan dalam mengumpulkan informasi terkait kebutuhan mendasar suatu pembelajaran, kekurangan dan kelebihan yang terkait dengan media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Pada tahap ini peneliti sudah melakukan serangkaian kegiatan analisis melalui observasi yang dilakukan di SD N Tegaldowo, berkaitan dengan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem kelas V. Adapun hasil analisisnya yaitu: a) Siswa membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa. b) Siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar siswa di kelas. c) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan untuk dapat berpikir terhadap gambar maupun video yang dilihatnya.

#### **Hasil Tahap *Design* (Perancangan)**

Perancangan ini ditujukan untuk mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengimplementasikan kemajuan IPTEK sebagai media untuk mempermudah suatu proses pembelajaran pada siswa. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan aplikasi canva.

Berikut merupakan tampilan desain dari media pembelajaran microsite canva:

### Hasil Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Microsite Canva

Penyajian media pembelajaran interaktif berbasis microsite canva disusun secara berurutan seperti menu dalam game yang terdiri dari cover, menu utama, petunjuk, cp dan tujuan, materi, latihan soal dan profil. Rancangan media interaktif berbasis microsite canva dapat dilihat dibawah ini.

Tampilan	Keterangan Cover/Halaman Utama	Tampilan	Keterangan Materi
	Cover ini memuat bagian dari judul media interaktif pembelajaran IPAS, kelas, topik pembelajaran dan tombol “play”		Materi ajar “Harmoni dalam Ekosistem” topik Jaring-jaring makanan
	Daftar perintah-perintah yang apabila dipilih akan menjalankan suatu perintah tertentu dari aplikasi. Menu utama ini berisi petunjuk, CP dan tujuan, materi, latihan soal dan profil		Halaman Benar Halaman ini akan muncul apabila siswa memilih jawaban yang benar pada latihan soal
	Keterangan tentang cara-cara menggunakan produk		Halaman Salah Halaman ini akan muncul apabila siswa memilih jawaban yang salah pada latihan soal



**CP dan Tujuan**  
 pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode belajar.



**Profil**  
 Data gambaran singkat dari pembuat media interaktif



**Materi**  
 Materi ajar "Harmoni dalam Ekosistem" topik rantai makanan



**Halaman Penutup**  
 Sebagai tanda selesai bahwa media telah digunakan hingga akhir



**Latihan Soal**  
 Pada bagian ini memuat tentang soal-soal dari materi yang telah dipelajari

### Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbasis microsite canva yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas V SD. Pada tahap ini mencakup tindak lanjut dari tahap sebelumnya. Setelah hasil rancangan media pembelajaran divalidasi oleh beberapa ahli, mencakup ahli materi, dan ahli media, yang berikutnya yaitu direvisi dengan mengacu pada perolehan hasil dari validasi yang didapatkan dari kedua validator tersebut. Tahap pengembangan ini dilihat dari tiga tahapan yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Media Interaktif

Validator	Hasil Validasi		
	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Media	34	85,00%	Valid
Ahli Materi	32	80,00%	Valid
Rata-rata		83,00%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel, dapat dilihat hasil yang diberikan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 83,00% dengan berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Media interaktif berbasis microsite canva pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem dapat diuji cobakan kepada siswa kelas V SD.

### **Hasil Tahapan *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap ini, merupakan tahap penerapan/memaparkan produk media pembelajaran interaktif microsite di SD N Tegaldowo. Awal penggunaan media pembelajaran ini dengan mempersiapkan semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan serta mengkondisikan kelas. Setelah semuanya siap, peneliti dapat menerapkan media pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti membagikan angket untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran ini, sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPAS Harmoni dalam ekosistem.

### **Hasil Uji Praktikalitas**

Penyajian data praktikalitas uji coba media microsite ini berguna untuk mengetahui kepraktisan media microsite yang dibuat oleh peneliti. Rata-rata hasil yang diperoleh guru sebesar 87% dan tergolong praktis, karena media ini dikembangkan dan dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran. Dengan demikian, media microsite ini dapat menunjang dan membantu dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan dari media microsite ini pada proses pembelajaran IPAS kelas V SD, materi Harmoni dalam Ekosistem. Terlihat dari hasil uji coba dari implementasi media microsite yang dilakukan di kelas V 85% tergolong sangat berkualitas karena dikembangkan dengan baik dan siswa dapat menggunakan media microsite dalam proses pembelajaran, sehingga media ini dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran di sekolah.

### **Hasil Uji Efektifitas**

Penyajian data efektivitas pada uji coba media microsite ini berguna untuk mengetahui keefektifan media microsite yang telah dibuat oleh peneliti. Uji efektifitas dilakukan dengan melakukan test kepada siswa. Hasil dari test diperoleh rata-rata 84% siswa tuntas dan rata-rata 12% siswa tidak tuntas dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) 70. Dari hasil uji data tersebut media microsite ini dapat dikategorikan efektif karena telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan ketidaktuntasan siswa dengan rata-rata 12% masuk dalam kategori tidak tuntas karena tidak memenuhi KKM, namun media pembelajaran dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dilihat dari hasil belajar siswa berdasarkan angket respon siswa yang mendapatkan rata-rata 87% dengan termasuk kategori efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

### **Hasil Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi merupakan tahapan paling akhir dari model pengembangan ADDIE. Saat berada ditahap ini, kegiatan evaluasi dilaksanakan dengan melihat pada hasil penilaian angket dari respon siswa terhadap media pembelajaran Microsite ini sejauh mana tingkat keefisienannya digunakan saat pembelajaran berlangsung. Apabila di tahap ini masih terdapat kelemahan ataupun kekurangan, maka diperlukan perbaikan kembali terhadap produk. Namun jika produk ini tidak terdapat revisi maka produk Microsite ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif.

### **Revisian Produk**

Produk ini diujicobakan dan direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator sebelum dicobakan. Berikut adalah komentar dan saran validator yang perlu diperbaiki atau di revisi dalam penyempurnaan media interaktif berbasis microsite canva. Berikut gambar media interaktif sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Revisian Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Belum ada lagu backsound dalam media pembelajaran</p>	 <p>Sudah ada lagu backsound saat media pembelajaran akan digunakan</p>
 <p>Tidak terdapat tombol “back” sehingga banyak peserta didik yang kebingungan saat hendak kembali ke halaman sebelumnya</p>	 <p>Sudah terdapat tombol “back” sehingga peserta didik dapat kembali ke halaman berikutnya</p>
 <p>Jumlah latihan soal (empat) masih terlalu sedikit</p>	 <p>Ditambahkannya (delapan) soal-soal berikutnya</p>

### Pembahasan

Media interaktif berbasis microsite canva pada mata pelajaran IPAS materi “Harmoni dalam Ekosistem” dikembangkan untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa kelas V SD merupakan salah media interaktif yang dapat menjadi acuan guru dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar di dalam kelas. Dalam pengembangan bahan ajar ini jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and deveploment (R&D)*. Model pengembangan modul pembelajaran berbantu canva ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Kelima tahapan tersebut dilakukan mulai dari awal hingga akhir, yaitu tahapan analisis sampai ke tahapan evaluasi. Tahapan analisis digunakan dalam mengumpulkan informasi terkait kebutuhan mendasar suatu pembelajaran, kekurangan dan kelebihan yang terkait dengan media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Tahap analisis disini melakukan analisis media pembelajaran yang sudah ada dan analisis karakter siswa. Tahap perancangan ini melakukan perancangan design media pembelajaran interaktif. Tahap pengemabangan melakukan validasi modul pembelajaran divalidator oleh ahli media dan ahli materi, ada dua aspek yang divalidasi yaitu aspek media dan isi dari materi yang dilakukan dengan cara melihat respon, efektifitas yang dilihat dari hasil angket. Tahap implementasi yaitu uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis microsite canva yang dilaksanakan di SD Negeri Tegaldowo dengan subjek

penelitian kelas V. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahapan evaluasi, hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tes soal yang sudah divalidasi.

#### **Validitas Media Interaktif Berbasis Microsite Canva**

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Riris Wahyuni Susilowati, S.Pd selaku kepala sekolah SD N Tegaldowo. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran microsite berbasis canva yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validasi Harmoni dalam Ekosistem media pembelajaran Microsite dikategorikan "Sangat Valid" dengan rata-rata 83% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

#### **Praktikalitas Media Interaktif Berbasis Microsite Canva**

Praktikalitas akan dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penilaian. Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis microsite canva ini diuji kepraktisannya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses belajar mengajar. Praktikalitas media pembelajaran interaktif ini dinilai oleh guru menggunakan lembar angket. Guru diminta untuk mengisi lembar angket sesuai dengan petunjuk yang ada pada lembar tersebut. Berdasarkan respon guru dalam mengisi lembar praktikalitas tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis microsite Canva dapat membantu siswa mengidentifikasi hal-hal baru dalam dunia pendidikan dengan fokus dan penuh semangat, serta siswa merasa antusias dan termotivasi selama menggunakan media pembelajaran interaktif ini.

Hasil uji coba dari implementasi media microsite yang dilakukan di kelas V 87% tergolong sangat berkualitas karena dikembangkan dengan baik dan siswa dapat menggunakan media microsite dalam proses pembelajaran, sehingga media ini dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran di sekolah serta dapat dikategorikan sangat praktis.

#### **Efektivitas Media Interaktif Berbasis Microsite Canva**

Hasil efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis microsite canva pada mata pelajaran IPAS materi "Harmoni dalam Ekosistem" diperoleh dari hasil tes siswa setelah mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis microsite canva. Efektivitas merupakan ukuran berhasil tidaknya dalam mencapai tujuannya. Pendapat ini didukung dengan teori (Fransisca, 2017) menyatakan bahwa aspek efektivitas diteliti dengan mengadakan test hasil belajar kepada peserta didik. Tes hasil ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil dari test diperoleh rata-rata 85% siswa tuntas dan rata-rata 12% siswa tidak tuntas dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) 70. Dari hasil uji data tersebut media microsite ini dapat dikategorikan efektif karena telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dilihat dari hasil belajar siswa berdasarkan angket respon siswa yang mendapatkan rata-rata 90% dengan termasuk kategori efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsite Canva pada mata pelajaran IPAS "Harmoni dalam Ekosistem" berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi dan interaktif, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji validasi model pembelajaran microsite mendapatkan validasi 85% dengan kategori Sangat Valid. Media pembelajaran ini dikembangkan tidak hanya bisa digunakan saat kegiatan pembelajaran namun dapat digunakan dimanapun kapan saat siswa ingin belajar di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Maisarah, & Yusnita, N. S. (2024). Development of Canva Multimedia-Assisted Interactive Learning Videos in Grade IV Science Lessons in Elementary Schools. *Madako Elementary School*, 3(1), 1–14.
- Mulyana, A. 2020. Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-Langkah R&D
- Nunu Mahnun. (2020). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274.
- Yulis Suwandi. (2015). Peningkatan hasil Belajar IPA tentang Ekosistem Melalui Metode. 93–102.
- Putri fadilah, dkk.(2022).Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema ekosistem Kelas V SD.8(1)
- Barus rani.(2024).PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 060938 KECAMATAN MEDAN JOHOR TAHUN PELAJARAN 2023/2024.8
- Aryono, R. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Dwiqi, S. S. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTCH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(35).
- Shoffan, S. 2021. Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. Jawa Timur: AGRAPANA MEDIA.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *lantanida journal*, 4(1), 35.
- Wiryani, P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Edufortech*, 6(1).
- Rosyada, D. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis S.id berbantuan canva pada pembelajaran materi siklus air kelas V siswa sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 355-361
- Nurfalah, E., & Rahayu, P. (2023). Microsite-Based Mathematical Statistics Educational Media to Increase Student Study Motivation after the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 7(1), 67-74.
- Adi, B. P. S., Atiqoh, A., & Karyono, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 652-663.
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58-68.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
- Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Model Addie Berbasis Canva Microsite Pada Mata Pembelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD
- Desstya, A., & Razzaq, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Perkembangbiakan MakhluK Hidup sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 90-99.
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era

Kurikulum Merdeka. JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education), 6(1), 133.



**This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.**