

## Media ICAN terhadap *Creative Thinking Skills* pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Imam Muhammad Taufik<sup>1)</sup>, Husni Wakhyudin<sup>1)</sup>, Fine Reffiane<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

\*Corresponding Author: imamtaudik958@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media Ican pada pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan pengembangan model ADDIE. Adapun subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV sejumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, beserta angket. Hasil uji validitas oleh ahli media (93,75%) dan ahli materi (96,25%) menunjukkan hasil sangat valid. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru media sebesar 100% (sangat praktis), tanggapan guru materi sebesar 97,5% (sangat praktis), dan tanggapan siswa sebesar 95%. Dengan demikian, media Ican layak dalam segi validitas dan layak diimplementasikan bagi siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Media Ican; *Creative Thinking Skills*; IPAS

Received: 26 Jan 2025; Revised: 25 Feb 2025; Accepted: 3 Mar 2025; Available Online: 3 Mar 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



### PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk aspek fundamental dalam kehidupan, karena bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, pendidikan juga berperan krusial terhadap pembentukan individu yang berdaya guna, bertanggung jawab, serta berkontribusi dalam kemajuan bangsa dan negara (Kurniati & Ratnaningrum, 2025). Pendidikan merupakan langkah awal dalam menjalani kehidupan. Pada awalnya, setiap individu belum memahami cara membaca, menulis, dan berhitung. Namun, melalui pendidikan, mereka dapat memahami dan menguasai berbagai hal di sekitarnya (Hasani et al., 2025). Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting, salah satunya adalah merancang pembelajaran guna meningkatkan kompetensi siswa (Fauziyah et al., 2023). Kualitas pembelajaran bisa diukur berdasarkan aktivitas yang dilaksanakan oleh siswa selama proses belajar serta kreativitas yang ditunjukkan setelah pembelajaran.

Masalah pembelajaran yang telah diuraikan memerlukan solusi yang tepat. Alternatifnya, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Saat ini, salah satu media berbasis teknologi yang sering digunakan adalah interaktif canva. Peneliti berencana mengembangkan produk media pembelajaran yang mampu mengelompokkan jenis tumbuhan secara generatif, dilengkapi dengan penjelasan dan video pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa. Sebagai alat, media pembelajaran digunakan sepanjang proses pembelajaran. Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berpotensi memengaruhi emosi, pikiran, perhatian, dan keterampilan siswa dengan cara yang meningkatkan pembelajaran mereka (Panggabean et al., 2021). Guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang komunikatif dan menarik untuk memenuhi tujuan pemerintah dalam mendidik generasi muda bangsa. Komunikasi yang efektif, bersama dengan media pembelajaran yang diterapkan guru dalam memberikan materi pada pembelajaran, memainkan peran penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Muttaqin. H.P.S. et al., 2021). Menurut Iqbal Fareza & Zuhdi (2023) pemanfaatan perangkat pembelajaran digital merupakan salah satu cara untuk mengintegrasikan pendidikan berbasis teknologi bagi siswa sekolah dasar.

Untuk memastikan bahwa murid-muridnya memahami materi pelajaran secara menyeluruh, para pendidik menggunakan beberapa bentuk media pembelajaran.

Di internet, guru dapat menemukan aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan (Karyati, 2023). Lakaran et al. (2022) mengemukakan bahwa bila guru memerlukan alternatif untuk alat kreatif yang rumit, guru bisa Canva, yang tersedia pada format situs web dan aplikasi. Kartu ucapan, infografis, tayangan slide, poster, dan grafik media sosial hanyalah beberapa dari sekian banyak pilihan desain grafis yang tersedia di Canva. Salah satu keunggulan utama canva adalah kemampuannya memungkinkan siapa saja untuk membuat desain yang menarik tanpa memerlukan keahlian mendalam dalam bidang desain. Guru bisa menumbuhkan minat siswa dalam belajar beserta mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka dengan menyajikan materi yang menarik dan interaktif menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggunakan Canva sebagai alat untuk membantu mereka mendistribusikan materi pembelajaran kepada siswa (Dwi Cahyani et al., 2023).

Pembelajaran IPAS adalah sebuah mata pelajaran berbasis kontekstual dan erat kaitannya terhadap kegiatan siswa sehari-hari (Irman et al., 2025). Pembelajaran IPAS atau “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” ialah proses belajar yang terintegrasi, menggabungkan konsep-konsep dasar dari “Ilmu Pengetahuan Alam” (IPA) dan “Ilmu Pengetahuan Sosial” (IPS). Tujuan pembelajaran ini yakni guna mendorong anak-anak agar lebih ingin tahu tentang dunia di sekitar mereka. Tujuan IPAS meliputi membantu siswa menjadi lebih ingin tahu, lebih terlibat, lebih mahir dalam pembelajaran berbasis penyelidikan, lebih sadar akan identitas mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka, dan lebih berpengetahuan dan mahir dalam topik-topik ilmiah (L. Kamila et al., 2023). Sejalan dengan penelitian (Putri & Nurjannah, 2022) IPAS termasuk ilmu yang mempunyai objek, metodologi, beserta permasalahan yang secara umum serupa dengan ilmu lainnya. Pembelajaran IPAS pada materi perkembangbiakan tumbuhan memerlukan kemampuan menghafal, pemahaman dan penalaran. Pembelajaran IPAS membutuhkan pendekatan yang menarik dan inovatif supaya siswa lebih mudah memahami sejumlah konsep yang bersifat abstrak, seperti perkembangbiakan tumbuhan.

Kemampuan untuk berpikir kreatif adalah kapasitas untuk menghasilkan ide, melihat masalah dari sudut pandang yang cemerlang, dan memberikan jawaban baru pada masalah. Kemampuan berpikir kreatif difokuskan pada proses intelektual, yang terlihat melalui sejumlah aspek, termasuk pengembangan, penerapan, analisis konsep beserta kapasitas guna mengenali informasi dari komunikasi, pengalaman, ataupun observasi kemudian memanfaatkannya selaku dasar guna bertindak ketika membuat kesimpulan (Hasanah et al., 2023). Siswa yang mempunyai keterampilan bernalar kreatif bisa terlihat lebih antusias dan aktif dalam menemukan ide-ide baru dalam memecahkan masalah selama kegiatan pembelajaran (Suwistika et al., 2024). Menurut Rahardjanto et al. (2019) selain mewujudkan hasil belajar yang optimal dan menumbuhkan keterampilan bernalar kreatif siswa, proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika bisa mendorong siswa dalam terlibat aktif pada tahap pembelajaran. Metode dan pendekatan pembelajaran mana yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi dan menentukan gaya belajar siswa. Permasalahan pembelajaran yang tidak nyata dan tidak menyentuh kehidupan sehari-hari siswa, sering kali dianggap remeh oleh siswa dan pada akhirnya menimbulkan kejenuhan, motivasi belajar mereka menurun bahkan hilang, padahal motivasi merupakan hal yang penting untuk mendorong kreativitas (Sukarso et al., 2022). Berpikir kreatif mengharuskan seseorang untuk mempunyai kapasitas dalam menuntaskan persoalan, menghasilkan berbagai solusi, memahami inti permasalahan, serta menyampaikan ide atau gagasan terkait topik tertentu. Oleh karena itu, keterampilan bernalar secara kreatif merupakan sebuah dimensi penting yang harus diolah dalam proses pembelajaran (Hafild et al., 2024). Keterampilan berpikir kreatif dianggap sebagai salah satu kompetensi penting dalam kurikulum saat ini guna membantu siswa supaya siap menghadapi tantangan di masa depan. Pembelajaran berbasis media seperti Ican dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas siswa dalam mendukung pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan media Ican ditunjang oleh sejumlah penelitian sebelumnya. Menurut (Amelia et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh (Widuri et al., 2024) mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan media canva, terlihat dari skor pretest sebesar “62,11%” menjadi “85,19%” pada saat posttest. Selain itu, penelitian oleh (Sari & Pratikto, 2022) menemukan bahwa media canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Ditunjukkan dengan rata-rata nilai *posttest* nilai kelas *eksperimen* 91% dan kelas kontrol 76%. Dikelas eksperimen diajarkan menggunakan media ILC (Interaktif Learning Canva), sedangkan di kelas kontrol hanya PPT sebagai sumber belajar. Dalam konteks ini, penggunaan Canva

sebagai platform pembelajaran interaktif dinilai sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Canva dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menampilkan gambar-gambar kehidupan nyata, yang mampu merangsang imajinasi dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti Canva memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan gaya belajar individual siswa, menjadikannya alat yang sangat cocok untuk diterapkan dalam kelas empat. Anak-anak sekolah dasar pun lebih menyukai media ini karena elemen-elemen grafis, sulih suara video, dan warna yang menarik, yang membantu membuat pembelajaran lebih hidup dan menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian yang berjudul “Media ICAN terhadap *Creative Thinking Skills* pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Kuta.” Media pembelajaran mencakup segala bentuk komunikasi yang dapat mengungkapkan beserta menyalurkan pesan antar individu melalui cara yang mendukung pembelajaran. Distribusi instrumen pembelajaran, seperti media pembelajaran, merupakan salah satu strategi untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran (Sulistiyono & Triyanti, 2024). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media Ican pada pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV sekolah dasar. Dengan media pembelajaran yang baik, siswa dapat menjalani tahapan pembelajaran melalui langkah yang efektif dan efisien. Tanpa media pembelajaran yang memadai, guru akan mengalami kesulitan ketika menyampaikan materi sehingga guru haruslah menggunakan imajinasinya saat menyajikan materi pendidikan untuk membangkitkan minat dan menginspirasi siswa untuk belajar. Materi pembelajaran yang dibuat juga harus valid. Jika pakar media dan materi telah melakukan uji kelayakan, maka media tersebut dapat dinyatakan valid. Peneliti akan melakukan tahap validasi terhadap media ini dengan bantuan dosen media dan pakar materi pelajaran yang berpengetahuan luas untuk menjamin kualitasnya.

## METODE

Metode *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang bertujuan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Model ADDIE, yang mencakup 5 tahapan, diterapkan dalam penelitian ini, yaitu: “*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.” Kelima tahapan tersebut harus dilaksanakan secara terstruktur dan berkesinambungan.

Peneliti menemukan persyaratan dan sumber daya yang relevan untuk mendukung pengembangan Ican Media pada tahap analisis. Pada tahap desain, peneliti berupaya menyiapkan ide Media Ican dan membuat alat untuk melihat seberapa praktis media tersebut. Media Ican dibangun berdasarkan konsep yang dibuat sebelumnya dan dievaluasi oleh para ahli media dan materi selama tahap pengembangan. Untuk mempraktikkan Media Ican yang telah divalidasi dan melihat seberapa baik fungsinya untuk pembelajaran, kami beralih ke tahap implementasi. Pada akhir setiap siklus pengembangan, tahap evaluasi model penelitian ADDIE dijalankan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada produk. Untuk menentukan seberapa sukses Media Ican untuk pembelajaran, pemeriksaan menyeluruh juga dilakukan.

Bulan Agustus 2023 dipilih sebagai bulan pelaksanaan penelitian di SD Negeri 04 Kuta. Sebanyak enam belas siswa kelas empat SD menjadi populasi uji coba. Penelitian telah dilaksanakan dengan mengumpulkan data menyesuaikan sejumlah tahapan yang sudah ditetapkan. Penelitian ini menerapkan metodologi observasi, wawancara, beserta angket guna mengumpulkan data. Untuk mengumpulkan umpan balik, rekomendasi, dan kritik dari para validator media, dibuatlah alat lembar validasi Media Ican. Dengan menyediakan Media Ican dan lembar validasi kepada validator, proses validasi dapat dilakukan. Langkah selanjutnya adalah meminta validator untuk mengevaluasi Media Ican dengan membuat catatan koreksi langsung pada naskah atau mengisi lembar validasi sesuai petunjuk. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk memeriksa hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang adalah kategori umum yang digunakan untuk mengevaluasi hasil validasi. Evaluasi ini akan menentukan apakah materi yang dibuat sangat layak pakai, layak pakai, kurang layak pakai, atau sangat tidak layak pakai.

Skala Likert dan Guttman digunakan dalam angket penelitian ini. Pertanyaan yang diajukan kepada spesialis media pembelajaran dan materi kursus menggunakan skala Likert, sementara pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk memberikan jawaban pasti “Ya” atau “Tidak” diukur menggunakan Skala Guttman.

Dengan menggunakan kriteria yang ditetapkan dalam Tabel 1, evaluasi kuesioner dilakukan menggunakan skala Likert untuk mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif.

**Tabel 1.** Pedoman Pemberian Skor (Sugiyono, 2019)

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Tahapan analisis kelayakan penilaian ahli pada tahap validasi ini menerapkan rumus pada Persamaan 1 dalam memperoleh skor pada format persentase.

$$\text{Nilai Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Temuan analisis persentase kelayakan yang dihasilkan pada tahap validasi, akan dilangsungkan penilaian lebih lanjut menurut kriteria di Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Validasi (Ramadani et al., 2024)

Persentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak Valid
25% - 50%	Cukup
50% - 75%	Valid
75% - 100%	Sangat Valid

Mengenai alat yang digunakan untuk mengevaluasi jawaban yang diberikan siswa dalam survei mereka, alat tersebut didasarkan pada *skala Guttman*. Pedoman yang ditetapkan terlihat di Tabel 3.

**Tabel 3.** Penetapan Nilai Skala *Guttman* Pemberian Skor Tanggapan Siswa (Sugiyono, 2019)

Tanggapan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Setelah data terkumpul menggunakan skala *Guttman*, maka persentasenya dihitung menggunakan perhitungan pada Persamaan 2.

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Hasil analisis persentase respon siswa dan guru, kemudian diberikan penilaian lebih lanjut berdasarkan kriteria kepraktisan di Tabel 4.

**Tabel 4.** Kriteria kepraktisan (Ramadani et al., 2024)

Persentase	Kriteria
0% - 25%	“Tidak Praktis”
25% - 50%	“Cukup”
50% - 75%	“Praktis”
75% - 100%	“Sangat Praktis”

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE, yang mencakup lima langkah, digunakan untuk memandu pada pengembangan ini. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan seluruh informasi atau persyaratan yang dijadikan acuan dalam penelitian pengembangan (Setiani et al., 2024). Untuk mulai mengembangkan suatu produk, seseorang harus melalui tahap analisis. Analisis kurikulum dan penilaian kebutuhan merupakan dua komponen utama dari fase analisis. Salah satu aspek analisis kurikulum adalah keakraban dengan program pendidikan. Kurikulum otonom sudah menjadi bagian dari kurikulum kelas empat. Analisis kebutuhan berbasis wawancara mengungkapkan bahwa para pendidik tidak terbiasa dengan alat media pembelajaran interaktif Canva. Menurut

hasil wawancara, guru sering kali mengandalkan buku teks, acara televisi, dan benda nyata. Media pembelajaran memiliki keterbatasan, dan keterbatasan ini tidak selalu sejalan dengan apa yang tersedia untuk digunakan di kelas. Pemahaman siswa terhadap konten yang dijelaskan guru kurang baik karena keterbatasan ini. Akibatnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah guru tertarik untuk membuat produk media interaktif menggunakan Canva.

Tahap kedua adalah perencanaan, peneliti membuat desain media Ican berdasarkan hasil analisis yang sudah dilangsungkan. Desain media Ican dibuat menggunakan program Canva dengan tujuan menghasilkan produk akhir yang menarik secara visual, kemudian bentuk dan skema warna disesuaikan untuk menyesuaikan kepribadian siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian (Kamila Z. & Kowiyah, 2022) mengemukakan bahwa Aplikasi Canva memungkinkan terciptanya media pembelajaran interaktif yang menarik secara visual, yang dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif di kelas. Selain itu, pada tahap ini, langkah-langkah seperti survei dan ujian disiapkan untuk menilai kelayakan media Canva. Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup kuesioner untuk guru dan siswa, beserta kuesioner validasi untuk spesialis di bidang media dan materi.

Peneliti membuat materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap sebelumnya pada tahap ketiga, pengembangan. Ican adalah jenis media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti dengan memanfaatkan situs web Canva. Media ini memiliki komponen yang disukai anak-anak dan dibuat dengan warna-warna cerah. Untuk menarik minat siswa, media Ican berisi teks, grafik, audio, dan video. Tujuan dari proses pengembangan ini adalah untuk melakukan revisi yang diperlukan pada media Ican yang dibuat sebelumnya. Dengan pembaruan ini, peneliti berharap dapat menjadikan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Canva sebagai produk yang valid dan mudah digunakan (Paramitha et al., 2023). Relevan terhadap studi yang dilangsungkan oleh (Rambe et al., 2024) yang menjabarkan bahwa peneliti kemudian mulai menyempurnakan produk multimedia interaktif berbasis Canva setelah mendapatkan validasi dari para ahli di bidang media dan materi. Proses validasi ini tujuannya guna memastikan kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan, sehingga dapat diterima dan digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran. Para ahli materi memberikan masukan terkait kesesuaian konten pembelajaran, sementara para ahli media mengevaluasi aspek teknis dan desain produk, memastikan bahwa media Canva tidak hanya menarik, tetapi juga mudah diakses dan efektif dalam menyampaikan informasi. Dengan bantuan para ahli ini, peneliti dapat meningkatkan kualitas produk multimedia tersebut agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Produk media Ican dapat dilihat pada link <https://bit.ly/4iho6Sg>.

Tiga aspek utama ditinjau guna memvalidasi temuan ahli media, yakni: “rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.” Memastikan alat evaluasi tersebut valid dan relevan adalah inti dari proses validasi media Ican. Tabel 5 menampilkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media di Media Ican.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Rekayasa perangkat lunak	27
2	Desain pembelajaran	15
3	Komunikasi visual	33
Jumlah skor		75
Skor maksimal		80
Persentase		93,75%

Merujuk pada Tabel 5, temuan validasi ahli media menunjukkan persentase yakni sejumlah 93,75%, mengindikasikan media Ican masuk dalam kategori sangat valid. Di bawah ini yakni temuan revisi ahli media:

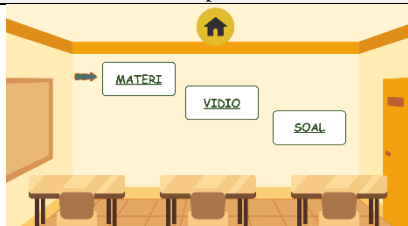
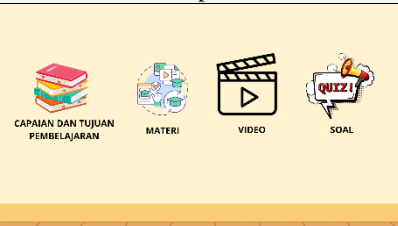


**Tabel 6.** Ringkasan Revisi Ahli Media

Revisi	Perbaikan pada produk
Tambahkan tombol capaian pembelajaran pada bagian home untuk memudahkan pengguna	Menambahkan tombol capaian pembelajaran pada bagian home dan menambahkan gambar sesuai elemen yang ada
Tambahkan tombol home pada setiap slide	Menambahkan tombol home pada setiap slide pada bagian atas



Sebagai temuan pada ringkasan ahli media, sudah dilangsungkan penyesuaian yang meliputi penyempurnaan elemen pada media. Penyesuaian pada media Ican pada dilihat pada tabel 7:

**Tabel 7.** Produk Sebelum dan Sesudah Perbaikan Media Ican Oleh Ahli Media

Sebelum perbaikan	Sesudah perbaikan	Keterangan
		Menambahkan tombol capaian pembelajaran pada bagian home dan menambahkan gambar sesuai elemen yang ada
		Menambahkan tombol home pada setiap slide pada bagian atas

Kemudian, validasi dari ahli materi dilangsungkan melalui meninjau lima aspek utama, yakni: “tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.” Temuan validasi ahli materi terhadap media Ican bisa diamati di tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Tujuan pembelajaran	8
2	Materi pembelajaran	38
3	Metode pembelajaran	8
4	Sumber pembelajaran	8
5	Kegiatan pembelajaran	15
	Jumlah skor	77
	Skor maksimal	80
	Persentase	96,25%

Merujuk pada Tabel 8, nilai persentase yang didapatkan pada validasi ahli materi yakni sejumlah 96,25%, mengindikasikan media Ican dinyatakan skor valid. Di bawah ini yakni revisi dari ahli materi:

**Tabel 9.** Ringkasan Revisi Ahli Materi

Revisi	Perbaikan pada produk
Ketidakesesuaian pada penulisan kata “Setek”	Memperbaiki penulisan untuk kata “Stek”
Belum menambahkan nama-nama pada bagian bunga	Menambahkan nama pada bagian bunga

Sebagai hasil ringkasan ahli materi, penyesuaian sudah dilakukan dengan perbaikan pada penulisan. Perbaikan pada penulisan pada media Ican bisa diamati di Tabel 10:

**Tabel 10.** Produk Sebelum dan Sesudah Perbaikan Media Ican Oleh Ahli Materi

Sebelum perbaikan	Sesudah perbaikan	Keterangan
		Memperbaiki penulisan untuk kata “Stek”



Langkah selanjutnya, yaitu implementasi. Penerapan atau pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh pengguna merupakan langkah implementasi yang dilakukan setelah tahap pengembangan selesai. Dengan menggunakan umpan balik dari guru dan siswa, tahap ini melibatkan penggabungan media Ican ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menilai tingkat kelayakannya. Berikut ini tabel respon guru terhadap media bisa diamati di Tabel 11.

**Tabel 11.** Angket Respon Guru Terhadap Media

No	Aspek	Skor
1	Desain media	15
2	Indikator penggunaan	12
3	Indikator penyajian	12
Jumlah skor		29
Skor maksimal		30
Persentase		97,5%

Dilihat dari Tabel 11, bisa dijabarkan respon guru terhadap media mendapatkan nilai 97,5%, yang mengindikasikan bahwa media Ican masuk kategori sangat praktis. Sementara itu, guru melakukan penilaian terhadap materi yang akan dikembangkan dengan meninjau tiga aspek utama, yaitu indikator kesesuaian, indikator kelayakan media, dan indikator penyajian. Hasil respon guru terhadap materi diamati di Tabel 12.

**Tabel 12.** Angket Respon Guru Terhadap Materi

No	Aspek	Skor
1	Indikator kesesuaian	12
2	Indikator kelayakan media	16
3	Indikator penyajian	12
Jumlah skor		30
Skor maksimal		30
Persentase		100%

Berdasarkan Tabel 12, nilai yang didapat dari angket respon guru terhadap materi mendapatkan nilai 100%, yang berarti sangat praktis. Temuan angket tanggapan siswa bisa diamati di Tabel 13.

**Tabel 13.** Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Media	Tampilan media	16
		Kesesuaian warna pada media	16
		Kejelasan dalam penggunaan media	16
		Kesesuaian gaya penulisan dalam media	15
		Ketertarikan siswa terhadap media	29
2	Materi	Kejelasan isi materi	16
		Kemudahan dalam memahami isi materi	15
		Bahasa pada materi mudah dipahami	16
		Cara penyampaian materi	16
		Jumlah skor	155
		Skor maksimal	160
		Persentase	95%

Merujuk pada Tabel 13, menurut temuan perhitungan dari angket respon tanggapan siswa menggunakan media Ican mendapatkan nilai 95% dan masuk dalam kategori dalam sangat praktis dan memperoleh respon dari guru dan murid yang sangat positif saat menggunakan media Ican.

Sebagai model penelitian dan pengembangan, ADDIE berpuncak pada langkah evaluasi. Setelah evaluasi selesai, para spesialis memberikan umpan balik kepada peneliti dalam bentuk catatan, komentar, dan rekomendasi untuk meningkatkan materi pendidikan. Para ahli dalam materi dan media akan menilai media Ican setelah tahap penting ini untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan standar. Karena temuan survei respon guru dan siswa memerlukan tinjauan lebih lanjut dari setiap fase pengembangan media pembelajaran Ican, para peneliti membuat perubahan pada setiap tahap model pengembangan. Fase penilaian ini berguna untuk menemukan kelemahan dan kekurangan media Ican. Relevan terhadap studi dari (Setiani et al., 2024) yang menjabarkan Kelemahan media pembelajaran ini adalah harus diakses secara online dan memerlukan koneksi internet yang stabil agar dapat digunakan secara efektif. Meskipun media ini dapat diakses secara offline, penggunaannya menjadi kurang maksimal karena tidak semua fitur atau konten dapat diakses secara keseluruhan.

## SIMPULAN

Merujuk pada temuan serta penjabaran pada studi ini, bisa disimpulkan media Ican terhadap *creative thinking skills* pada materi perkembangbiakan tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 04 Kuta, yang dikembangkan melalui model penelitian ADDIE, berjalan dengan baik. Penelitian ini menghasilkan produk media Ican terhadap *creative thinking skills* pada materi perkembangbiakan tumbuhan yang mendapat respon sangat baik dari validator ahli, guru, dan siswa. Temuan uji kevalidan dari ahli media yakni sejumlah 93,75% atau “sangat valid” dan penilaian ahli materi yakni sejumlah 96,25% atau “sangat valid”. Sementara hasil uji kepraktisan didapat melalui penilaian respon guru media yakni sejumlah 100% atau “sangat praktis”, respon guru materi 97,5% atau “sangat praktis” dan penilaian respon siswa yakni sejumlah 95% atau “sangat praktis”.

## Daftar Pustaka

- Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 80 PALEMBANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 797-810.
- Dwi Cahyani, M., Reffiane, F., & Wakhyudin, H. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA CANVA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN SENDANGMULYO 02 SEMARANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 2030-2042.
- Fauziah, A., Hendrayana, A., & Hariyadi, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA MATERI SUHU IPA KELAS VII. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10765>
- Hafild, M. N. R., Putri, T. P., Pramudiyanti, & Dewi, P. S. (2024). Pengembangan LKPD IPAS Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Lentera JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN*, 17(1), 69-80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v17i1.1433>
- Hasanah, U., Astra, I. M., & Sumantri, M. S. (2023). Exploring the Need for Using Science Learning Multimedia to Improve Critical Thinking Elementary School Students: Teacher Perception. *International Journal of Instruction*, 16(1), 417-440. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16123a>
- Hasani, B., Ulya, N. R., Nabila, S., & Murni, A. W. (2025). Pengembangan Media Ajar Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPA SD Pada Materi Sistem Saraf Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 94-107. <https://doi.org/https://doi.org/10.37729/jpd.v6i1.5957>
- Iqbal Fareza, H., & Zuhdi, U. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD DALAM MATERI PERKEMBANGBIAKAN PADA TUMBUHAN SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR.



- Irman, I., Surahman, E., Agustian, D., Herawati, D., & Badriah, L. (2025). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 60–67. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2318>
- Kamila, L., Taufik, M., & Dewi, R. S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Website Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Topik Perkembangbiakan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar* (Vol. 15, Issue 2).
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Karyati, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(03). <https://doi.org/10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023>
- Kurniati, F., & Ratnaningrum, I. (2025). Pengembangan E-Asesmen Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 20–30. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2253>
- Lakaran, J., Mettang, S. A., & Tanan, O. (2022). *Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di SDN 4 Makale*.
- Muttaqin. H.P.S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613)
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). ANALISIS PERAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SMP.
- Paramitha, M., Fadillah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *JURNAL BIOEDUIN*, 13, 58.
- Putri, F., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Temaekosistem Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 8(1), 19–27.
- Rahardjanto, A., Husamah, & Fauzi, A. (2019). Hybrid-PjBL: Learning outcomes, creative thinking skills, and learning motivation of preservice teacher. *International Journal of Instruction*, 12(2), 179–192. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12212a>
- Ramadani, T. N. S., Puspita, Y., & Oktavia, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT DAERAH KU KELAS IV SD NEGERI 72 PALEMBANG. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 693–702. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3670>
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 19 RANTAU UTARA T.A 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(4), 715. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2), 236–245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9 (1), 57–68. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Sukarso, A., Artayasa, I. P., Bahri, S., & Azizah, A. (2022). Provision of Creative Teaching Materials in Improving Creative Disposition and Creative Thinking Skills of High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2728–2736. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2514>
- Sulistiyono, & Triyanti, M. (2024). Pengembangan LKPD IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 357–364. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1526>
- Suwistika, R., Ibrohim, I., & Susanto, H. (2024). Improving critical thinking and creative thinking skills through POPBL learning in high school student. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(1), 115–122. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i1.30172>
- Widuri, Fatimah, A. E., & Purba, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 7(3).