

Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Google Sites dan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD

M. Erwin Piryanto^{1✉}, Gusti Yarmi² & Astri Dwi Jayanti Suhandoko³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Indonesia

✉ E-mail: erwinpiryanto@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran membuat poster. Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan variasi media yang digunakan guru, sehingga keterlibatan dan kreativitas siswa kurang optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites terintegrasi Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 1 Baleturi dalam membuat poster. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Media dikembangkan melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan konten dan antarmuka, pengembangan produk, implementasi melalui uji coba, serta evaluasi validasi ahli, respon pengguna, dan penilaian kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor validasi ahli media sebesar 92,5%, ahli materi 90,3%, dan ahli bahasa 91,1% (kategori sangat valid). Respon siswa sebesar 93,2% dan respon guru 94,5% (sangat praktis). Penilaian produk poster siswa mencapai 91,8%, menunjukkan kategori sangat efektif. Temuan ini membuktikan bahwa media digital berbasis Google Sites terintegrasi Canva terbukti valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran membuat poster di sekolah dasar. Media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran kreatif berbasis proyek sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka, serta direkomendasikan untuk diseminasi melalui forum guru dan pelatihan teknologi pendidikan.

Kata kunci: media pembelajaran digital; *Google Sites*; Canva; kreativitas; poster

Abstract

This study aims to develop digital learning media based on Google Sites integrated with Canva to improve the creativity of fifth-grade elementary school students in learning to make posters. The background of this study is the limited variety of media used by teachers, so that student engagement and creativity are less than optimal. This study aims to develop digital learning media based on Google Sites integrated with Canva to improve the creativity of fifth-grade students of SDN 1 Baleturi in making posters. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The media was developed through the stages of needs analysis, content and interface design, product development, implementation through trials, as well as expert validation evaluation, user responses, and student creativity assessments. The results showed that the media obtained a validation score of 92.5% from media experts, 90.3% from material experts, and 91.1% from language experts (very valid category). Student responses were 93.2% and teacher responses were 94.5% (very practical). The assessment of student poster products reached 91.8%, indicating a very effective category. These findings prove that digital media based on Google Sites integrated with Canva is proven to be valid, practical, and effective for learning to make posters in elementary schools. This media has the potential to be an innovative alternative in supporting creative project-based learning in accordance with the demands of the Independent Curriculum, and is recommended for dissemination through teacher forums and educational technology training.

Keywords: digital learning media; *Google Sites*; Canva; creativity; posters.

PENDAHULUAN

Sebagai negara berkembang, Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif agar mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi demi meningkatkan kesejahteraan bangsa. Pendidikan menjadi sarana penting dalam mewujudkan tujuan tersebut, khususnya melalui upaya pengembangan kreativitas peserta didik agar mereka mampu memenuhi kebutuhan pribadi sekaligus memberikan manfaat bagi masyarakat dan negara. Kreativitas pada dasarnya merupakan modal penting untuk menghadapi tantangan era teknologi modern, karena kecerdasan yang disertai dengan kemampuan berpikir kreatif akan mengarahkan generasi muda menuju masa depan yang lebih baik.

Meskipun demikian, tingkat kreativitas masyarakat Indonesia masih tergolong rendah di kancah internasional. Data Global Creativity Index (GCI) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 negara di dunia (Armansyah, Nurwahidin, and Sudjarwo 2022). Peringkat ini ditentukan berdasarkan indikator teknologi, talent, dan toleransi. Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan perlunya strategi konkret dalam meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan yang melibatkan perangkat digital, platform pembelajaran daring, aplikasi edukasi, dan media multimedia kini menjadi elemen yang tak terpisahkan dari dunia pendidikan. Kehadiran teknologi memberi peluang bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, serta mendorong siswa untuk belajar secara fleksibel dan sesuai dengan ritme masing-masing.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran memegang peran strategis, karena selain berfungsi sebagai representasi penjelasan guru, juga menjadi sarana yang mendukung siswa dalam mencapai kompetensi inti kurikulum (Kartina, Luritawaty, and Sumartini 2025). Media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui tampilan visual yang menarik, simulasi yang mendekatkan konsep dengan realitas, serta latihan interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan adanya inovasi tersebut, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Namun, hasil Rapor Pendidikan Kemendikbudristek tahun 2024 menunjukkan bahwa aspek metode pembelajaran di SDN 1 Baleturi masih berada pada kategori menengah bawah jika dibandingkan dengan sekolah lain di Kabupaten Nganjuk. Fakta ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara maksimal. Media yang seharusnya menjadi alat untuk memperkuat pemahaman dan mendorong lahirnya kreativitas, ternyata belum sepenuhnya diintegrasikan ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Akibatnya, pengaruh positif media digital terhadap peningkatan kreativitas siswa masih terbatas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi poster yang sesungguhnya membutuhkan dukungan media visual dan interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pengembangan media digital yang lebih terarah agar tujuan pembelajaran tidak hanya tercapai secara kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan keterampilan kreatif siswa.

Hasil observasi di SDN 1 Baleturi menunjukkan bahwa praktik pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, di mana guru mengandalkan buku paket serta contoh poster yang jumlahnya terbatas. Situasi ini menyebabkan siswa kurang memperoleh variasi referensi yang dapat memperkaya ide serta menumbuhkan kreativitas mereka dalam berkarya. Padahal, kemampuan membuat poster tidak hanya berkaitan dengan aspek visual yang menarik, tetapi juga mencakup keterampilan dalam menyampaikan pesan secara jelas, komunikatif, dan efektif melalui perpaduan teks dan gambar (Anindya, Malawi, and Jatmikawati 2023)

Keterbatasan media yang tersedia mengakibatkan hasil karya siswa cenderung monoton dan kurang inovatif, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Idealnya, pembelajaran poster mampu mendorong siswa untuk berani mengeksplorasi ide-ide baru, memadukan unsur estetika dengan pesan yang bermakna, serta menghasilkan karya yang orisinal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Media semacam ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sekaligus menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas serta keterampilan berpikir kritis siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis teknologi, termasuk Google Sites, memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Qona'ah et al. 2024). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada capaian akademik dan belum secara spesifik mengintegrasikan media untuk mendorong kreativitas siswa, terutama dalam konteks pembuatan poster. Selain itu, media

yang pernah dikembangkan, seperti komik, video, dan media interaktif, memiliki keterbatasan dalam fleksibilitas akses maupun interaktivitas untuk mendukung keterampilan pemecahan masalah siswa (Ikram and Nasir 2025).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan media digital berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Canva untuk mendukung pembelajaran materi poster di sekolah dasar. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk memfasilitasi siswa agar lebih kreatif, termotivasi, serta mampu menghasilkan karya poster yang komunikatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg dan Gall (1983), R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan melalui siklus penelitian, pengembangan, dan revisi sehingga menghasilkan produk yang efektif dan berkualitas (Okpatrioka 2023). Sejalan dengan itu, Creswell (2022) menegaskan bahwa R&D adalah pendekatan sistematis yang bertujuan menghasilkan dan memvalidasi produk, seperti perangkat pembelajaran atau media edukatif, melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, uji coba, revisi, hingga implementasi (Rahayu 2025). Dengan demikian, R&D dipandang relevan untuk penelitian ini karena memungkinkan peneliti menghasilkan produk media pembelajaran yang tidak hanya valid, tetapi juga praktis dan efektif untuk digunakan dalam konteks nyata.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada kerangka ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation,*

Evaluation). Pemilihan model ini didasarkan pada sifatnya yang sistematis serta mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan rancangan media pembelajaran yang sesuai (Respasari et al. 2023). Produk yang dikembangkan berupa media digital berbasis Google Sites terintegrasi Canva untuk pembelajaran materi poster di kelas V Sekolah Dasar.

Tahapan pengembangan melalui model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

Analyze (Analisis)

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Baleturi untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran poster masih menggunakan metode konvensional dengan media terbatas sehingga kreativitas siswa kurang berkembang. Oleh karena itu, diperlukan media digital yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti menyusun struktur media, menentukan format Google Sites yang terintegrasi dengan Canva, serta menyiapkan materi, gambar, video, animasi, dan permainan edukatif. Rancangan media disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) kurikulum Merdeka. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket, serta soal pretest-posttest juga disusun untuk mendukung pengembangan.

Development (Pengembangan)

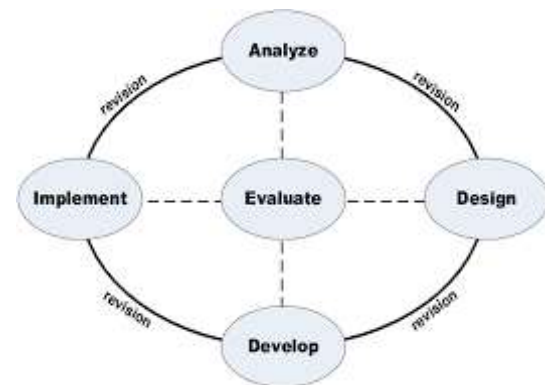
Media dikembangkan sesuai rancangan yang telah dibuat. Draf awal produk dimasukkan ke dalam Google Sites, kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masukan dari para validator digunakan untuk merevisi media hingga diperoleh produk yang layak uji coba.

Implementation (Implementasi)

Media yang telah divalidasi diujicobakan pada siswa kelas V SDN 1 Baleturi (24 siswa) menggunakan desain one group pretest-posttest. Tahap ini meliputi pemberian pretest, uji coba terbatas, pembelajaran menggunakan media, serta penugasan pembuatan poster. Respon guru dan siswa juga dihimpun melalui angket untuk menilai kepraktisan dan daya tarik media.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan media terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster. Analisis hasil karya siswa, angket respon, serta refleksi pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan kualitas media serta perbaikan produk di tahap berikutnya.



Gambar 1. Model ADDIE

Subjek penelitian ditentukan secara purposive, meliputi guru kelas V, siswa SDN 1 Baleturi, validator (ahli media, materi, dan bahasa), serta siswa uji coba terbatas dari SD lain. Pemilihan ini bertujuan untuk memperoleh data komprehensif sesuai kebutuhan tiap tahap pengembangan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, serta analisis hasil karya siswa. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif (validasi ahli, angket, hasil tes) dan kualitatif

(komentar, masukan, serta tanggapan siswa maupun guru).

Instrumen penelitian disusun untuk menilai tiga aspek utama: a. Kevalidan: diukur melalui lembar validasi ahli media, materi, dan Bahasa, b. Kepraktisan: diperoleh dari angket respon siswa dan guru serta observasi keterlaksanaan pembelajaran, c. Keefektifan: dinilai melalui rubrik kreativitas karya poster siswa dengan indikator orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan daya tarik visual.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert dan perhitungan persentase. Kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan ditentukan berdasarkan interval skor yang telah ditetapkan. Suatu media dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan

Tahap Analisis

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep poster secara utuh. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dengan sumber terbatas pada buku paket, membuat minat dan kreativitas siswa rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang interaktif, visual, dan mampu menumbuhkan keterlibatan siswa. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa berusia 10–11 tahun, berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Mereka memerlukan media visual dan pengalaman langsung untuk memahami konsep (Imanulhaq and Ichsan 2022). Selain itu, siswa cukup akrab dengan teknologi digital, sehingga penggunaan media berbasis Google Sites dan Canva dianggap tepat untuk mendorong keterampilan kreatif. Dari sisi materi, konten

yang dikembangkan mencakup pengertian, tujuan, ciri-ciri, unsur, jenis poster, serta langkah-langkah pembuatannya. Media ini juga menyajikan contoh poster, video panduan, animasi, serta akses langsung ke Canva untuk memfasilitasi proses pembuatan poster secara digital.

Tahap Perancangan

Pada tahap ini ditentukan bahwa media yang dikembangkan berupa Google Sites interaktif yang terintegrasi dengan Canva. Google Sites digunakan untuk menyusun materi dalam bentuk laman web yang mudah diakses, sedangkan Canva digunakan untuk mendesain poster secara kreatif. Desain antarmuka dibuat ramah pengguna dengan menu utama, materi, video, simulasi, galeri karya siswa, serta evaluasi. Konten dilengkapi infografis, animasi, dan contoh poster untuk memperkuat daya tarik visual. Selain itu, materi yang ditampilkan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka. Perancangan juga memperhatikan dimensi Profil Pelajar Pancasila, terutama aspek kreatif dan mandiri. Instrumen penelitian yang disusun meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta analisis hasil karya poster siswa.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran digital berbasis Google Sites dengan integrasi Canva. Media ini menyajikan materi, contoh, video tutorial, serta tautan interaktif ke Canva untuk praktik pembuatan poster. Produk dirancang untuk melatih dimensi kreativitas siswa, meliputi orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan daya tarik visual. Fitur yang tersedia antara lain galeri karya siswa, kuis interaktif, serta simulasi pembuatan poster. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi

sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan aktualisasi ide kreatif siswa.

Validasi Media

Proses validasi melibatkan tiga aspek, yaitu media, materi, dan bahasa.

Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media menunjukkan skor 92,3%, yang termasuk kategori *sangat valid*. Umpan balik yang diberikan di antaranya perlunya penambahan video pada setiap submateri, penyisipan pertanyaan setelah video, penyajian yang lebih menyentuh aspek visual, auditori, dan kinestetik, serta perbaikan beberapa tombol navigasi yang belum berfungsi.

Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi memperoleh skor 91,2% (*sangat valid*). Saran yang diberikan meliputi penambahan fitur refleksi pembelajaran dan game edukasi, pemisahan antara video dan teks penjelasan, serta menjadikan game sebagai prasyarat sebelum mempelajari materi berikutnya agar guru dapat memantau pemahaman siswa.

Validasi Ahli Bahasa

Aspek bahasa memperoleh skor 96% (*sangat valid*). Masukan yang diberikan adalah perlunya penulisan teks yang lebih cermat serta penyesuaian ejaan sesuai kaidah EYD.

Revisi Produk

Berdasarkan masukan para validator, dilakukan sejumlah revisi, antara lain: a. Penggantian warna agar teks lebih jelas terbaca, b. Penambahan video pada setiap submateri, c. Pemberian keterangan pada setiap gambar, d. Perbaikan navigasi tombol agar berfungsi optimal, e. Penambahan fitur refleksi pembelajaran dan game edukasi, dan f. Perbaikan teks sesuai kaidah bahasa Indonesia.

Hasil revisi menunjukkan media menjadi lebih interaktif, komunikatif, serta mendukung siswa dalam mengeksplorasi keterampilan membuat poster.



Gambar 2. Gambar *Google Sites* tampilan halaman muka setelah direvisi

Implementasi

Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba terbatas menunjukkan skor keefektifan 91,4% (*sangat efektif*). Respon siswa umumnya positif; mereka menilai media menarik, mudah dipahami, serta memberikan kesempatan bereksplorasi melalui Canva. Siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk membuat poster karena adanya panduan langkah demi langkah, contoh visual, dan kombinasi teks, gambar, serta video. Namun, ditemukan kendala pada akses game akibat jaringan internet dan kualitas suara salah satu video.

Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, media memperoleh skor kepraktisan sebesar 95,3% (*sangat praktis*). Guru dan siswa menilai media mudah diakses, navigasi jelas, serta tampilannya sederhana tetapi menarik. Integrasi Canva memudahkan praktik langsung, meningkatkan motivasi, dan memperkaya variasi metode pembelajaran. Angket respon siswa juga menunjukkan skor 91,7% (*sangat praktis*), dengan catatan bahwa media ini mudah digunakan baik melalui ponsel maupun komputer, membantu pemahaman materi, serta menumbuhkan kemandirian dan kreativitas.

Evaluasi

Hasil uji kreativitas siswa menunjukkan skor 91,8% (*sangat efektif*). Media terbukti mampu meningkatkan kreativitas dalam pembuatan poster berdasarkan lima indikator, yaitu orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan daya tarik visual. Poster yang dihasilkan siswa lebih variatif, komunikatif, dan kreatif. Dengan demikian, penerapan media berbasis Google Sites terintegrasi Canva terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran materi poster di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Canva terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi poster. Sebelum penggunaan media, tingkat kreativitas siswa cenderung rendah (39,6%), tetapi setelah penerapan media meningkat signifikan menjadi 91,8% dengan kategori sangat kreatif. Peningkatan ini sejalan dengan pandangan Ayuni (2021) bahwa pernyataan tersebut menegaskan bahwa kreativitas bukanlah sesuatu yang lahir secara otomatis atau hanya dimiliki oleh orang tertentu sejak awal, melainkan kemampuan yang bisa dibentuk dan ditumbuhkan (A 2021). Kreativitas dapat berkembang apabila seseorang terbiasa berlatih memecahkan masalah, mencoba hal-hal baru, dan mengeksplorasi berbagai ide. Pengalaman juga berperan penting, sebab melalui interaksi dengan beragam situasi, individu memperoleh sudut pandang yang lebih luas untuk menghasilkan gagasan kreatif (Asrofi and Masnawati 2024). Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung, seperti suasana yang terbuka, menghargai perbedaan, serta memberi ruang untuk bereksperimen, akan semakin memperkuat

potensi kreativitas seseorang. Dengan kata lain, kreativitas bukanlah bakat tetap, melainkan keterampilan yang bisa diasah secara berkelanjutan.

Tabel. 1 hasil validasi ahli

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
Ahli Media	92,3	Sangat Tinggi
Ahli Materi	91,2	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	96,0	Sangat Tinggi

Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk memperoleh apresiasi yang sangat baik dari ketiga kelompok ahli. Penilaian dari ahli media menegaskan bahwa aspek tampilan, desain, dan kualitas teknis sudah sangat baik dan sesuai standar. Ahli materi menilai bahwa isi dan substansi materi telah memenuhi kriteria kelayakan, relevansi, dan ketepatan konsep. Sementara itu, ahli bahasa memberikan penilaian tertinggi dengan menekankan bahwa penggunaan bahasa, baik dari segi struktur, kejelasan, maupun keterbacaan, sangat baik dan komunikatif. Secara keseluruhan, ketiga penilaian tersebut mengonfirmasi bahwa produk layak digunakan tanpa perlu revisi besar dan telah memenuhi kriteria kualitas yang diharapkan.

Persentase tersebut menegaskan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, kebahasaan, dan tampilan visual. Hal ini mendukung pendapat Arsyad (2021) yang menekankan bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga harus relevan dengan isi materi, mudah digunakan oleh guru maupun siswa, serta didukung oleh desain yang menarik agar mampu meningkatkan motivasi belajar (A 2021). Dalam hal ini, integrasi Google Sites

dapat berperan sebagai wadah penyajian materi secara sistematis, terstruktur, dan mudah diakses, sehingga memudahkan siswa dalam memahami alur pembelajaran. Sementara itu, Canva memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih secara kreatif melalui praktik langsung dalam menghasilkan karya visual. Kombinasi keduanya tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi dengan jelas, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta pengembangan kreativitas siswa dalam proses belajar. Kombinasi keduanya menjadikan media tidak hanya valid secara konten, tetapi juga atraktif dan ramah pengguna.

Dari sisi kepraktisan, hasil respon guru (95,3%) dan siswa (91,7%) menegaskan bahwa media mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru merasa terbantu karena materi tersaji lengkap dalam satu platform, sementara siswa merasa lebih nyaman berinteraksi dengan media yang interaktif dan instruksi yang jelas. Kepraktisan media pembelajaran pada dasarnya ditentukan oleh sejauh mana media tersebut dapat diakses dengan mudah serta sesuai dengan konteks belajar yang ada (Zebua 2023). Aksesibilitas menjadi faktor penting karena media yang sulit dijangkau, baik dari sisi perangkat, jaringan, maupun keterampilan pengguna, tidak akan memberikan manfaat optimal meskipun secara teknis terlihat canggih. Sementara itu, kesesuaian dengan konteks belajar menunjukkan bahwa media harus relevan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan kondisi lingkungan (Shabrina, Putri, and Khairi 2025). Artinya, media yang baik adalah media yang bukan hanya mudah digunakan oleh guru dan siswa, tetapi juga mampu mendukung kebutuhan belajar secara nyata

sesuai situasi yang dihadapi. Dengan demikian, kepraktisan media terletak pada kombinasi antara kemudahan akses dan relevansi dengan kondisi pembelajaran.

Adapun dari segi keefektifan, media terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa berdasarkan lima indikator utama, yaitu: orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan daya tarik visual. Hasil uji coba lapangan menunjukkan capaian 91,8% dengan kategori sangat efektif. Hal ini memperkuat teori Munandar (2020) bahwa kreativitas dapat dilihat dari kemampuan seseorang dalam menghasilkan produk baru yang orisinal, bervariasi, dan memiliki nilai tambah (Munandar 2020). Dalam konteks pembelajaran, integrasi Canva menjadi sarana yang mendorong siswa untuk menuangkan ide-ide kreatif ke dalam bentuk karya nyata, seperti poster. Melalui penggunaan Canva, siswa tidak hanya dituntut untuk mendesain secara estetis, tetapi juga diarahkan agar hasil karyanya komunikatif, menarik, dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan (Zahroh, Restian, and Ismanto 2025). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada pemahaman materi semata, melainkan berkembang menjadi pengalaman yang lebih bermakna karena siswa dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif sekaligus mengekspresikan gagasan secara visual.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga dirancang dengan struktur sistematis yang mendukung pengalaman belajar siswa. Fitur-fitur utama yang dihadirkan, seperti navigasi ramah anak, materi berbasis multimedia, template interaktif, galeri karya siswa, serta evaluasi melalui kuis, menjadikan media ini lebih menarik sekaligus fungsional. Pemanfaatan teknologi berbasis web dan cloud, seperti

Google Sites, Canva, YouTube, dan Google Drive, memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar baik secara mandiri maupun kolaboratif, dengan akses yang fleksibel melalui berbagai perangkat. Dengan demikian, media pembelajaran ini bersifat inklusif, adaptif terhadap kebutuhan beragam peserta didik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berbasis Google Sites dan Canva tidak hanya memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar kreatif yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada keterampilan abad 21, khususnya kreativitas, literasi visual, dan komunikasi persuasif melalui karya poster.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan Canva menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses pengembangan menghasilkan media yang terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mampu mendukung pembelajaran materi poster di sekolah dasar. Dari aspek validitas, media memperoleh skor rata-rata tinggi, yakni 92,3% (ahli media), 91,2% (ahli materi), dan 96% (ahli bahasa), sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Dari aspek kepraktisan, hasil uji coba menunjukkan respon positif dengan rata-rata 91,7% dari siswa dan 95,3% dari

guru, menegaskan bahwa media mudah diakses, ramah pengguna, serta bermanfaat dalam pembelajaran. Dari aspek efektivitas, penilaian kreativitas siswa melalui lima indikator (orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan daya tarik visual) memperoleh skor 91,8% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis Google Sites terintegrasi Canva terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat poster, serta dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran kreatif berbasis proyek sesuai Kurikulum Merdeka.

DAFTAR RUJUKAN

- A, Arsyad. 2021. "Media Pembelajaran." in *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anindya, Kharisma, Ibadullah Malawi, and Melina Jatmikawati. 2023. "Media Poster Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 9(2).
doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4509>.
- Armansyah, Muhammad Nurwahidin, and Sudjarwo. 2022. "Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis." *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2(4).
doi:<https://doi.org/10.53625/jcijurnalca krawailmiah.v2i4.4329>.
- Asrofi, Muhammad Imam, and Eli Masnawati. 2024. "Peran Kreativitas Dalam Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak." *Indonesian Journal of Research and Service Studies* 1(2).
- Ikram, Dzul, and Muhammad Nasir. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar."

- Jurnal Penelitian Dan Penalaran* 12(1).
- Imanulhaq, Rela, and Ichsan. 2022. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran." *Jurnal WANIAMBAY: Journal of Islamic Education* 3(2). doi:<https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.
- Kartina, Tina, Irena Puji Luritawaty, and Tina Sri Sumartini. 2025. "Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Interaktif." *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)* 7(1). doi:<https://doi.org/10.37729/jipm.v7i1.6000>.
- Munandar. 2020. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Darma Acaria Nusantara* 1(1). doi:<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Qona'ah, Indah, Devi Puspitasari, Abdul Khobir, and Umi Mahmudah. 2024. "Bahan Ajar Interaktif Dan Inovatif Berbasis Teknologi Google Sites." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(7). doi:<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.5231>.
- Rahayu, Ade. 2025. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(3). doi:<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Respasari, Barinta Nur, Fahmi Firdaus, Gunawan, and Susilawati. 2023. "Studi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Implementasi Model ADDIE Di Mataram." *Indonesian Journal of STEM Education* 5(2).
- Shabrina, Arrifatul, Rosita Putri, and Achmad Khairi. 2025. "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1(2).
- Zahroh, Rini, Arina Restian, and Puguh Ismanto. 2025. "Analisis Kreativitas Siswa Dalam Membuat Poster Persuasif Melalui Media Canva Dengan Model Pembelajaran PJBL Pada Siswa Kelas 6C SDN Kauman 1 Kota Malang." *J-SES: Journal of Science, Education and Studies* 4(1). doi:<https://doi.org/10.30651/jses.v4i1.26247>.
- Zebua, Nofamataro. 2023. "Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2(1). doi:<https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>.