

ABSTRAK

Nurjannah, Fitrima. (2025) *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Canva Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing : (I) Drs. Maryono, M.Pd., (II) Risdalina, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Bahan Ajar Digital, Canva, Kekayaan Budaya Indonesia*

Penelitian Bertujuan (1.) Memaparkan hasil analisis Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (2.) Mendeskripsikan Hasil validasi desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (3.) Mendeskripsikan hasil validasi produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (4.) Mendeskripsikan hasil uji coba produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik IV Sekolah Dasar. (5.) Mendeskripsikan hasil evaluasi produk pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data diperoleh dari validator, guru, dan peserta didik. Data kualitatif berasal dari komentar serta saran perbaikan yang diberikan oleh validator, sementara data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket validasi dari ahli desain, media, materi dan bahasa, serta angket yang diisi oleh praktisi dan peserta didik sebagai responden.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 182/I Hutan Lindung. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli desain memperoleh total skor 98 dengan rata-rata skor 4,9 termasuk katagori sangat valid. Hasil validasi media memperoleh total skor 40 dengan rata-rata 5 termasuk katagori sangat valid. Hasil validasi materi memperoleh total skor 4,79 dengan rata-rata 4,8 termasuk katagori sangat valid. Hasil validasi bahasa memperoleh total skor 28 dengan rata-rata 4,6 termasuk katagori sangat valid. Kepraktisan produk diperoleh dari angket praktisi guru menunjukkan total skor sebesar 50 dengan rata-rata 5, yang dikategorikan "sangat valid." Sedangkan kepraktisan dari perolehan angket respon peserta didik kelompok kecil memperoleh total skor 319 dengan persentase kelayakan 4,8%, yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis", respon peserta didik kelompok besar total skor yang diperoleh mencapai 1.152 dengan persentase kelayakan sebesar 4,9% yang dikatagorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Oleh karena itu, bahan ajar digital ini layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.