

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS

Ainun Hafizh Nurfajria¹, Ahmad Gawdy Prananosa², Cahyo Dwi Andita³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
hafizhnurfajriaainun@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada materi Cerita Tentang Daerahku mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kuto Baru serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil validasi berdasarkan Aiken's V menunjukkan media berada pada kategori valid. Uji kepraktisan memperoleh persentase 88% dari guru, 86,6% pada uji one to one, dan 82,6% pada uji kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain rata-rata sebesar 81% dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media interaktif berbasis canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV.

Kata Kunci: Media Interaktif, Canva, IPAS, Pengembangan, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based interactive media for the "Stories About My Region" (Stories About My Region) subject in fourth-grade science at Kuto Baru State Elementary School and test its validity, practicality, and effectiveness. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. Validation results based on Aiken's V indicate the media is valid. The practicality test obtained a percentage of 88% from teachers, 86.6% in the one-to-one test, and 82.6% in the large group test, categorized as very practical. The effectiveness test showed an average N-Gain value of 81%, categorized as high. Thus, Canva-based interactive media is declared valid, practical, and effective for use in fourth-grade science learning.

Keywords: Interactive Media, Canva, Science, Development, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk menghasilkan perubahan pada pengetahuan, pemahaman, sikap, serta keterampilan peserta didik melalui interaksi yang terjadi antara guru dan siswa (Majid, 2019). Dalam pelaksanaannya, guru dituntut memiliki kompetensi, pengalaman, dan kreativitas dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Hasan, 2021). Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga diarahkan untuk membentuk pengalaman belajar yang bermakna guna mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Lebih lanjut, pembelajaran modern menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses belajar yang aktif membangun pengetahuannya melalui kegiatan eksplorasi dan interaksi. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rusman, 2021). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena materi IPAS menggabungkan konsep IPA dan IPS yang bersifat abstrak menuju konkret. Karakteristik materi tersebut menuntut penyajian pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan menarik agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan metode konvensional yang bersifat satu arah. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan (Sardiman, 2020). Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS (Kusumawati & Prastiwi, 2025). *Canva* sebagai platform desain digital memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif (Pelangi, 2020; Resmini et al., 2021). Media interaktif juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 06 Oktober 2025 di kelas IV SD Negeri Kuto Baru, diperoleh informasi bahwa dari 23 siswa, sebanyak 14 siswa (60,87%) belum mencapai KKTP 70, sedangkan hanya 9 siswa (39,13%) yang telah tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih rendah dan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar tersebut diduga disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Minimnya variasi media menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, sedangkan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Sardiman, 2020).

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media berbasis Canva dapat membantu penyajian materi menjadi lebih menarik, terstruktur, dan mudah dipahami. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui gambar, animasi, dan kuis interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media visual sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis *canva* memiliki keunggulan dibandingkan media konvensional karena mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, dan interaktivitas dalam satu media yang lebih menarik (Pelangi, 2020). Media konvensional seperti buku teks dan papan tulis cenderung bersifat statis, sedangkan *canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat memperjelas pesan pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa (Munadi, 2020). Media berbasis visual juga membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Hidayat et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* secara valid, praktis, dan efektif, serta memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Kuto Baru. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, serta mendukung ketercapaian KKTP secara optimal sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kuto Baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode R&D dipilih karena tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, tetapi juga menekankan pada proses pengujian kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan produk yang dihasilkan agar dapat digunakan secara nyata dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitasnya melalui serangkaian prosedur ilmiah yang sistematis. Model ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis

yang digunakan untuk merancang pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan ADDIE yang saling berkaitan dan berkesinambungan. Tahap pertama adalah *analysis* (analisis), yaitu tahap untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam pengembangan media. Tahap analisis merupakan langkah penting dalam pengembangan media karena menjadi dasar penentuan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap materi IPAS khususnya “Cerita tentang Daerahku” untuk memastikan kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan), yaitu proses penyusunan rancangan awal media pembelajaran yang meliputi pemetaan materi, pemilihan desain visual, penentuan fitur interaktif, serta penyusunan alur navigasi media. Pada tahap ini, media dirancang agar memiliki struktur yang sistematis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Tahap perancangan dalam pengembangan pembelajaran bertujuan untuk menyusun strategi pembelajaran yang tepat sebelum produk dikembangkan secara nyata. Selain itu, Desain media yang baik harus memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik agar produk yang dihasilkan lebih efektif digunakan.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yaitu proses realisasi dari desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi produk media pembelajaran yang nyata. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, video, serta kuis interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kombinasi elemen verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena mengurangi beban kognitif dalam proses belajar. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kebahasaan media sebelum diujicobakan.

Tahap keempat adalah *implementation* (implementasi), yaitu tahap penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas secara langsung. Pada tahap ini, media digunakan oleh guru dan peserta didik untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran serta respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. (Implementasi media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan bermakna. Data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi), yaitu tahap penilaian menyeluruh terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba, serta respon pengguna baik dari guru maupun peserta didik. Evaluasi dalam pengembangan produk bertujuan untuk menilai kualitas produk dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Evaluasi ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi kekurangan yang masih terdapat pada media serta menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, melalui kelima tahapan ADDIE tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek teoritis dalam pengembangan media, tetapi juga memenuhi aspek praktis dan empiris yang dibuktikan melalui validasi ahli serta uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel. 1
Hasil Uji Coba Kevalidan

Nama Validator	Ahli	Tingkat Kevalidan	Klasifikasi
Dr. Y. Satinem, M.Pd	Bahasa dan Sastra	0,94%	Tinggi
M. Nejatullah Sidqi, M.Pd	Media	0,96%	Tinggi
Siti Rokayah, S.Pd	Materi	0.95%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan memperoleh skor 0,94 dari validator ahli bahasa dan sastra, 0,96 dari validator ahli media, dan 0,95 dari validator ahli materi. Seluruh hasil penilaian berada pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa produk memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel. 2
Hasil Uji Kepraktisan

Aspek	Presentase	Klasifikasi
Respon Guru	88%	Sangat Praktis
<i>One to one</i>	88,67%	Sangat Praktis
<i>Small Group</i>	82,6%	Sangat Praktis
Rata-rata	85,73%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2, hasil uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* menunjukkan bahwa respon guru memperoleh presentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba perorangan (*One to one*) memperoleh presentase sebesar 88,67% dengan kategori sangat praktis, sedangkan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) memperoleh presentase sebesar 82,6% dengan kategori sangat praktis.

Secara keseluruhan, rata-rata presentase kepraktisan media mencapai 85,73% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu proses pembelajaran IPAS pada materi Cerita tentang Daerahku bagi siswa kelas IV SD Negeri Kuto Baru.

Tabel. 3
Hasil Uji Coba Keefektifan

Data	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	41,52
Rata-rata <i>Posttest</i>	88,69
<i>N-Gain</i>	0,81
Kategori	Tinggi

Berdasarkan tabel uji coba keefektifan, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 41,52 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,69. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Selain itu, nilai *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,81 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, produk yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan.

Tabel. 4
Hasil Validasi

Variabel	Koefisien (B)	t hitung	Sig.
Konstanta	-98,667	-5,736	0,000
Nilai MK PKN	3,153	14,634	0,000

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Temuan ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, serta desain visual pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran menurut Branch (2020) dalam pengembangan produk pendidikan harus mencakup kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan materi, serta kemudahan penggunaan oleh peserta didik. Sejalan dengan itu, media yang dikembangkan telah disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka sehingga memiliki kesesuaian dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku.

Dari aspek isi materi, penyajian materi “Cerita tentang Daerahku” disusun secara sistematis, runtut, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret (Piaget dalam teori perkembangan kognitif). Hal ini sejalan dengan pendapat Tegeh et al.,(2020) yang

menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik agar materi lebih mudah dipahami dan bermakna. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep secara bertahap.

Kevalidan media juga didukung oleh penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Arsyad (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus menggunakan bahasa yang jelas, tidak ambigu, dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif. Selain itu, Sugiyono (2021) juga menjelaskan bahwa validitas suatu produk pengembangan tidak hanya dilihat dari isi, tetapi juga dari keterbacaan dan keterpahaman pengguna terhadap media tersebut. Oleh karena itu, penggunaan bahasa dalam media ini dinilai mampu memudahkan siswa dalam memahami materi tanpa menimbulkan kesalahan interpretasi konsep.

Selain aspek kebahasaan, tampilan visual media juga memberikan kontribusi besar terhadap tingginya nilai validitas. Media dikembangkan menggunakan fitur Canva yang meliputi gambar, ilustrasi, animasi, warna, serta tata letak yang menarik dan terstruktur. Menurut Mayer (dalam teori multimedia *learning*), kombinasi teks dan visual yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, (Resmini et al., 2021) menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain digital yang mampu mendukung pengembangan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh Hidayat et al., (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis visual dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* selanjutnya diuji tingkat kepraktisannya. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respons yang sangat positif dari guru maupun peserta didik. Respon guru memperoleh persentase sebesar 88%, uji coba perorangan (*one to one*) sebesar 88,67%, dan uji kelompok kecil (*small group*) sebesar 82,6%, dengan rata-rata keseluruhan 85,73% dalam kategori sangat praktis. Menurut Nieveen (2020), aspek kepraktisan dalam pengembangan media menunjukkan sejauh mana produk mudah digunakan, dipahami, dan diimplementasikan dalam pembelajaran nyata.

Tingginya tingkat kepraktisan tersebut tidak terlepas dari desain media yang sederhana, sistematis, dan mudah dioperasikan. Rusman (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan interaksi dua arah antara peserta didik dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Selain itu, Smaldino et al., (2020) menjelaskan bahwa media yang baik harus memberikan kemudahan akses, navigasi yang jelas, serta pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengguna. Dalam penelitian ini, fitur seperti petunjuk penggunaan, video, animasi, dan kuis interaktif membantu siswa belajar secara mandiri dan lebih terarah.

Setelah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tahap berikutnya adalah menguji keefektifan media terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari nilai pretest 41,52 menjadi posttest 88,69, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Menurut Hake (2020), nilai *N-Gain* tinggi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang signifikan setelah penerapan suatu intervensi pembelajaran.

Keefektifan media ini juga didukung oleh penyajian materi yang lebih variatif melalui teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif. Menurut Munadi (2020), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, Gagné (2021) menyatakan bahwa media yang baik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kusumawati & Prastiwi (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang telah diperoleh, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* pada materi *Cerita tentang Daerahku* untuk siswa kelas IV SD Negeri Kuto Baru berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi untuk memperoleh media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek validitas dibuktikan melalui hasil penilaian ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi yang memperoleh skor rata-rata pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, kebahasaan, penyajian, serta tampilan visual sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Materi yang disajikan juga telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada Kurikulum Merdeka.

Dari aspek kepraktisan, media pembelajaran memperoleh respons yang sangat positif dari guru maupun peserta didik. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Rata-rata persentase kepraktisan sebesar 85,73% berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat diterapkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, aspek keefektifan media juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 41,52 meningkat menjadi 88,69 pada *posttest*. Hasil perhitungan *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada materi Cerita tentang Daerahku. Peningkatan ini terjadi karena media menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Selain itu, media yang dikembangkan juga memiliki potensi untuk digunakan pada materi maupun jenjang pendidikan lainnya dengan melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jawa Barat: Rajawali Pers
- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Gagné, R. M. (2021). *Principles of Instructional Design* (6th ed.). Cengage Learning
- Hake, R. R. (2020). *Analyzing Change/gain Scores*. Indiana University. <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group
- Hidayat, H., Arifin, A., & Akbar, I. W. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas V SDN 01 Pajo. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 3(2), 160–167. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.200>

- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Majid, A. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Munadi, Y. (2020). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nieveen, N. (2020). Formative Evaluation in Educational Design Research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design research*. Netherlands Institute for Curriculum Development
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.8354>
- Resmini, N., Satriani, I., & Rafiq, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Digital Guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1), 15–22. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Rusman, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jawa Barat: Rajawali Pers.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2020). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson
- Sugiyono, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jawa Barat: Alfabeta
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu