



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN BANTUAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Anzilar Rahmatan^{1*}, Azmil Hasan Lubis²

^{1*2} Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

*Email: anzilar1@gmail.com, azmilhasan.lubis@ar-raniry.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4698>

Abstrak

Pendidikan IPAS di Sekolah Dasar seringkali masih menggunakan metode konvensional yang berdampak pada kurangnya pemahaman konsep dan minat belajar siswa, khususnya pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) di SDN 54 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang mencakup tahapan Planning, Design, dan Development. Subjek pada penelitian ini terdiri dari tiga ahli (media, materi, dan bahasa) serta 1 guru dan 24 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Hal ini terbukti dari hasil uji kelayakan dari 3 ahli, yaitu ahli media (95,30%), ahli materi (95,00%) dan ahli bahasa (84,90%) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak. Lebih lanjut, hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru (84,00%) dan siswa (89,00%) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Berdasarkan pada hasil tersebut maka media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, IPAS, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, IPAS diartikan sebagai kombinasi berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial (Sulehayati dkk, 2023).

Di Sekolah, pembelajaran yang masih kurang dalam menerapkan konsep-konsep materi melalui pengalaman belajar secara langsung adalah pembelajaran IPAS. Hal tersebut disebabkan karena kebanyakan guru dalam melakukan pembelajaran IPAS hanya melalui penjelasan tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba, dan mengalaminya sendiri. Akibatnya, pembelajaran IPAS hanya diterima oleh siswa tersebut masih kurang bermakna dalam kehidupan peserta didik sehari-hari (Somantri dkk, 2018). IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep ilmiah antara lain menyelidiki penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Proses pembelajaran IPA seharusnya menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi IPA (Akmal, 2023)

Pembelajaran IPA di SDN 54 Banda Aceh masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang berimplikasi pada kurangnya pemahaman konsep siswa, meskipun begitu, metode konvensional juga memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan jelas, khususnya pada



materi daur hidup hewan metamorfosis, siswa juga sulit dalam membedakan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, kemudian pembelajaran yang konvensional satu arah akan menimbulkan kebosanan yang berdampak pada minat belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran juga masih kurang dalam membuat minat belajar siswa tinggi. Rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan praktis dan diskusi kelompok menyebabkan suasana kelas menjadi pasif, dimana siswa cenderung kehilangan fokus dan motivasi karena proses belajar dianggap monoton. Dampak nyata dari kondisi ini terlihat pada hasil belajar yang belum optimal, diperlukan transformasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif untuk meningkatkan interaksi belajar serta menumbuhkan minat belajar siswa secara signifikan.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa. Manfaat media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisa materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Karomah, 2024).

Salah satu media yang menarik untuk diterapkan pada proses pembelajaran adalah media interaktif. Menurut Sharon E. Smaldino mendefinisikan bahwa media interaktif adalah media yang dapat menerima sekaligus memberikan umpan balik bagi siswa untuk melakukan interaksi dengan media tersebut (Wati & Nugraha, 2021). Media pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis teknologi, cenderung lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama generasi yang lebih muda yang sudah sangat terbiasa dengan penggunaan gadget dan perangkat digital. Dengan menyajikan materi kedalam bentuk yang lebih menarik perhatian siswa, seperti game, simulasi, dan video dapat memotivasi siswa untuk belajar meningkat (Sawitri, 2024). Media pembelajaran interaktif adalah alat atau metode yang dirancang untuk meningkatkan teknologi digital seperti multimedia, aplikasi, atau perangkat lunak untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman materi, memberikan umpan balik langsung, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan tempo (Arifin, dkk, 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa, dkk, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif, aplikasi Canva dapat digunakan sebagai instrumen pengembangan media yang efektif. Melalui fitur elemen grafis, animasi, dan video, Canva mampu mentransformasi materi IPA yang abstrak menjadi sajian visual yang dinamis.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang cukup bagus dan menarik. Menurut Trianingsih canva dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, kemampuan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan berbagai manfaatnya membuat media dan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan minat belajar siswa, selain itu Canva juga mempunyai banyak template serta desain grafis gratis yang sangat membantu (Febriana dkk, 2023).

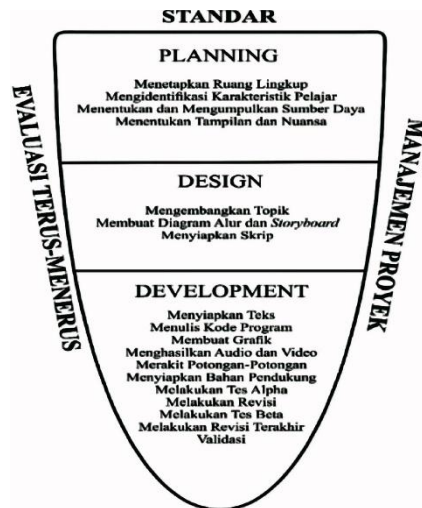
Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif dengan bantuan aplikasi Canva menjadi urgensi untuk mentransformasi materi IPA dari abstrak menjadi konkret. Melalui integrasi elemen visual dan multimedia yang dinamis, media ini mampu meningkatkan atensi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar, tetapi juga berpotensi besar dalam mengoptimalkan target siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran interaktif dengan bantuan Canva untuk pembelajaran di sekolah dasar, serta untuk menilai kelayakan, dan kepraktisan penggunaan media interaktif tersebut dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran melalui platform Canva yang layak dan efektif guna membantu siswa memvisualisasikan materi pada pelajaran IPA. Model



pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Alessi dan Trollip, yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu, *Planning*, *Design*, dan *Development*.



Gambar 1. Proses Pengembangan Media yang Diadaptasi dari Model Pengembangan Alessi & Trollip (Adianto, dkk. 2019)

Penelitian ini menerapkan model pengembangan Alessi dan Trollip yang diawali dengan tahap *Planning* (perencanaan) peneliti melakukan kajian untuk meninjau problematika pembelajaran serta melihat kendala yang terjadi di lingkungan sekolah, termasuk analisis kebutuhan siswa dan karakteristik materi IPA yang akan divisualisasikan. Pada tahap *Design* (desain), peneliti menyusun rancangan media pembelajaran interaktif yang akan dibuat menggunakan bantuan platform Canva. Tahap *Development* (pengembangan) meliputi proses pembuatan produk yang diikuti dengan uji kelayakan oleh tiga orang ahli (ahli materi, ahli media dan ahli bahasa) untuk memastikan kualitas media sebelum digunakan. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan uji kepraktisan melalui penerapan terbatas di kelas untuk melihat kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, serta evaluasi untuk menilai sejauh mana media tersebut berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan hasil yang diperoleh.

Penelitian ini melibatkan validator sebagai subjek yang terdiri dari tiga orang ahli, ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa dengan keahlian khusus di bidang masing-masing untuk uji alpha, serta uji beta pada guru dan siswa. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi untuk para ahli serta angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengawali proses melalui analisis permasalahan menggunakan observasi dan wawancara, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui angket validasi dan angket kepraktisan. Analisis data menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif deskriptif, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi dan tanggapan dari angket kepraktisan, sedangkan pendekatan kualitatif deskriptif mengolah tanggapan, saran, serta kritikan dari validator. Adapun data kuantitatif dari hasil validasi ahli dan angket kepraktisan diolah dengan menggunakan rumus perhitungan persentase:

$$Skor = \frac{Skor\ Yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Sumber: Suharsimi Arikunto, (2010)

Hasil perhitungan presentase dari instrumen penelitian digunakan sebagai indikator untuk menentukan derajat kelayakan dan kepraktisan media interaktif yang dikembangkan. Persentase tersebut diperoleh melalui akumulasi skor validasi ahli serta angket respons guru dan siswa, yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria Asyari dan Silvia (2016) untuk aspek kelayakan, serta merujuk pada kriteria Akbar (2013) untuk aspek kepraktisan. Proses kategorisasi ini berfungsi untuk menyederhanakan interpretasi data sehingga diperoleh simpulan objektif mengenai kualitas



produk.

Rentang Presentase	Kategori Kelayakan
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
≤ 40%	Tidak Layak

Sumber: Asyhari dan Silvia, 2016

Rentang Presentase	Kategori Kepraktisan
81 – 100%	Sangat Praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup Praktis
≤ 40%	Tidak Praktis

Sumber: Akbar, 2013

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk media interaktif berbasis Canva yang difokuskan pada materi metamorfosis untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Proses konstruksi media dilakukan secara sistematis mengadopsi model pengembangan Alessi dan Trollip (2001), yang mencakup fase perencanaan (*planning*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*development*). Seluruh capaian penelitian dipaparkan secara naratif dan terstruktur sesuai dengan urutan tahapan pengembangan tersebut.

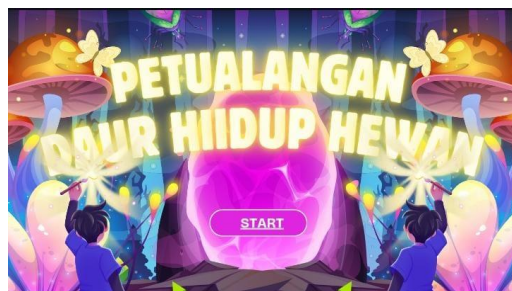
1. *Planning* (Perencanaan)

Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 54 Banda Aceh, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS kelas IV masih bersifat konvensional sehingga kurangnya pemahaman konsep metamorfosis. Masalah utama yang diidentifikasi adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas seperti media gambar yang belum mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, yang membuat suasana kelas menjadi pasif. Dari kondisi tersebut, yang ditetapkan dalam tahap ini adalah pengembangan media berbasis Canva yang memenuhi standar aksesibilitas dan fleksibilitas bagi siswa SD.

2. *Design* (Desain)

Rancangan media pembelajaran disusun berdasarkan temuan dari tahapan perencanaan, peneliti merancang tujuan pembelajaran yang sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) fase B rancangan mencakup komponen utama berupa infografis bergerak, slide pembelajaran dengan fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas praktis. Isi media yang dikembangkan terdiri dari beberapa menu, yaitu TP (Tujuan Pembelajaran), materi pembelajaran, game kuis, latihan soal, serta video pembelajaran terkait tahapan metamorfosis.

Pada bagian navigasi, diterapkan tombol yang berfungsi untuk berpindah antar bagian slide, disertai indikator kemampuan awal yang dapat diakses dengan satu klik. Tampilan antar muka dirancang agar menarik dan mudah digunakan, dengan penempatan tombol yang intuitif serta penyajian konten yang disesuaikan dengan pemahaman siswa Sekolah Dasar.



Gambar 2. Halaman Cover/Home



Halaman 3. Halaman Menu Utama

3. Development (Pengembangan)

Pada fase pengembangan, rancangan diimplementasikan ke dalam platform Canva untuk menghasilkan produk media interaktif. Proses produksi dimulai dengan penyusunan antarmuka utama yang mengintegrasikan menu Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, materi, video pembelajaran, game kuis dan latihan soal. Isi materi divisualisasikan melalui kombinasi ilustrasi hewan dan animasi sederhana untuk memperjelas konsep metamorfosis. Selain itu, fitur kuis dirancang secara kontekstual dengan menyediakan umpan balik (feedback) instan dan penguatan konsep, sementara latihan soal berfungsi sebagai instrumen evaluasi mandiri bagi siswa.

Setelah produk awal selesai dibuat, tahap selanjutnya meliputi produksi media pada platform canva dan diikuti dengan pemeriksaan atau uji fungsionalitas. Setelah selesai, dilakukan evaluasi formatif yang terdiri dari uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan kualitas media. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan untuk mengukur aspek kepraktisan melalui penerapan pada guru dan siswa di kelas nyata guna melihat sejauh mana media mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Jika terjadi kendala teknis pada media, seperti tombol navigasi yang tidak bisa diklik akan langsung melakukan perbaikan.

Berikut penilaian dari masing-masing ahli terhadap media:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Ahli

DATA KESELURUHAN KELAYAKAN			
NO	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	95,30%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	95,00%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	85,90%	Sangat Layak

Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh tiga pihak ahli dengan fokus pada bidang masing-masing yaitu, ahli media mendapatkan penilaian 95,30% dengan kriteria sangat layak, penilaian dari ahli materi mendapatkan 95,00% dengan kriteria sangat layak, dan penilaian dari ahli bahasa yaitu 85,90% dengan kriteria sangat layak. Masing-masing dari ahli juga memberikan saran serta masukan untuk media pembelajaran agar lebih memenuhi aspek.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa produk interaktif ini berada pada kategori sangat layak, namun terdapat beberapa catatan esensial untuk penyempurnaan produk. Salah satu saran utama yang diberikan oleh validator adalah penambahan petunjuk penggunaan atau panduan navigasi pada tombol-tombol interaktif guna meminimalisir kesalahan operasional pengguna. Masukan tersebut kemudian ditindaklanjuti dengan mengintegrasikan fitur petunjuk penggunaan agar alur eksplorasi media menjadi lebih intuitif bagi guru dan siswa.



Gambar 4. (Sebelumnya Media hanya menunjukkan simbol petunjuk penggunaan tanpa tahu artinya)



Gambar 5. (Sesudah direvisi ditambahkan halaman khusus untuk petunjuk penggunaan)

Berdasarkan validasi oleh ahli materi menempatkan media interaktif ini pada kategori sangat layak, meskipun demikian, terdapat beberapa saran untuk menyempurnakan kualitas substansi produk, diantaranya penambahan elemen Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk memberikan arah pembelajaran yang lebih jelas. Selain itu, validator menyarankan penambahan materi guna memberikan kedalaman pemahaman yang lebih komprehensif bagi siswa serta memastikan relevansi media dengan target ketercapaian kurikulum yang berlaku. Saran tersebut ditindaklanjuti dengan menambahkan elemen Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran serta penambahan materi ke dalam media agar media lebih terstruktur.



Gambar 6. Halaman Menu (Sebelum direvisi hanya terdapat Tujuan Pembelajaran)



Gambar 7. Halaman Menu (Sesudah direvisi sudah menampilkan CP, TP dan ATP)



Gambar 8. Halaman CP, TP dan ATP (Sesudah ditambahkan)

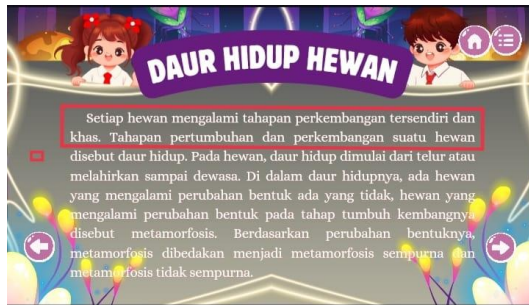


Gambar 9. Halaman Materi (Sesudah ditambahkan)

Pada hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media interaktif ini memenuhi kriteria sangat layak, dengan beberapa catatan revisi untuk mengoptimalkan aspek keterbacaan. validator menyarankan penyesuaian kosakata yang terlalu sulit dipahami oleh siswa. selain itu, dilakukan rekonstruksi kalimat melalui penghapusan dan penambahan kata-kata tertentu agar lebih mudah dipahami. perbaikan ini dilakukan untuk menjamin kualitas bahasa yang digunakan sesuai dengan



kaidah bahasa Indonesia serta selaras dengan tingkat pemahaman bahasa siswa kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 10. Halaman Materi (Sebelum direvisi)



Gambar 11. Halaman Materi (Sesudah direvisi)

Setelah media divalidasi oleh ahli dan telah dikatakan sangat layak serta memenuhi standar, maka media sudah siap untuk digunakan dalam tahap selanjutnya yaitu uji coba dalam aktivitas pembelajaran. Berikut penilaian dari guru dan siswa pada tahap uji coba media.

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru dan Siswa Kelas IV

DATA KESELURUHAN KEPRAKTISAN			
NO	Responden	Persentase	Kriteria
1	Guru	84,00%	Sangat Praktis
2	Siswa	89,00%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran menunjukkan respon yang sangat positif, baik dari guru maupun siswa. Penilaian oleh guru mendapatkan skor 84,00% dengan kriteria sangat praktis, sementara respon siswa menunjukkan skor 89,00% dengan kriteria sangat praktis. Skor rata-rata yang tinggi dari kedua subjek uji coba ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dalam pembelajaran IPA. Guru dan siswa merasa bahwa media ini mudah digunakan dan tidak membingungkan saat dioperasikan di dalam kelas. Karena kualitasnya yang sudah dianggap baik, guru maupun siswa tidak memberikan komentar maupun saran perbaikan, yang menandakan bahwa media tersebut telah berfungsi secara optimal. Guru memberikan penilaian bahwa media interaktif ini sudah sangat praktis dan siap digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses belajar mengajar, sehingga materi dapat tersampaikan secara lebih cepat dan sistematis.

Pembahasan

Hasil validasi ahli media yang terdiri dari empat aspek: tampilan, desain interaktif, kesesuaian media, dan teknis/operasional menunjukkan skor akhir sebesar 95,3%, yang menempatkan produk media pembelajaran interaktif ini pada kategori sangat layak. Pencapaian skor yang signifikan ini mengindikasikan bahwa kualitas visual, sistem navigasi, dan unsur interaktivitas media telah memenuhi standar pengembangan yang ditetapkan. Meskipun telah dinyatakan layak, peneliti tetap melakukan penyempurnaan pada beberapa aspek teknis sesuai dengan saran validator guna memastikan produk akhir mencapai kualitas optimal.

Dalam upaya mengoptimalkan antarmuka media, peneliti mengacu pada dimensi kualitas *User Interface* (UI) menurut Boll, khususnya pada aspek keterbacaan navigasi dan beban kognitif. Implementasi nyata dari rujukan tersebut adalah penambahan tutorial penggunaan tombol navigasi berdasarkan saran validator. Langkah ini bertujuan untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam memahami mekanisme kerja media secara cepat, sehingga proses interaksi awal tidak membebani proses berpikir pengguna (Oktaroza & Setiawan, 2025).

Keberhasilan pengembangan ini juga didukung oleh pemenuhan kriteria penilaian menurut Winarno, media ini telah menyelaraskan konten materi dengan tujuan instruksional, menyediakan panduan operasional yang jelas, serta mengemas estetika visual secara menarik. Dengan integrasi



sistem navigasi yang sistematis, fitur evaluasi yang interaktif, serta kemudahan aksesibilitas, media pembelajaran interaktif ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak dan siap digunakan sebagai instrumen pembelajaran yang efektif (Ernawati & Sukardiyono, 2017).

Kualitas materi dalam media interaktif ini diuji melalui validasi yang mencakup empat aspek: kesesuaian kurikulum, keakuratan materi, sistematika kedalaman, serta keterlaksanaan materi. Hasil penilaian secara keseluruhan menunjukkan skor 95% dengan kategori sangat layak. Meskipun demikian, peneliti tetap menindaklanjuti sejumlah saran dari validator untuk menyempurnakan struktur konten melalui integrasi Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Hal ini selaras dengan pandangan (Efriani dkk, 2024) bahwa ATP merupakan kompas strategis dalam menjamin arah pembelajaran yang terstruktur.

Selain penguatan struktur, peneliti mengakomodasi masukan validator dengan menambahkan materi pengayaan untuk memperdalam penguasaan konsep siswa. Menurut Maylinda program pengayaan bertujuan memperkuat pemahaman, khususnya pada pembelajaran IPA, sekaligus mendorong siswa membantu rekan yang kesulitan belajar (Febriani dkk., 2022).

Hasil validasi oleh ahli bahasa menempatkan media ini pada kategori sangat layak dengan skor 85,9%. Penilaian dilakukan melalui empat aspek: keakuratan tata bahasa, kesesuaian dengan siswa, bahasa instruksional interaktif, serta kejelasan keterbacaan. Menindaklanjuti saran validator, peneliti menyederhanakan kosakata dan struktur kalimat agar relevan dengan tingkat kognitif siswa SD. Langkah ini sejalan dengan teori bahwa kesederhanaan sintaksis sangat menentukan pemahaman pembaca pemula (Tirza & Harnanto, 2024).

Selain aspek struktural, media ini mengintegrasikan bahasa yang komunikatif dan interaktif agar materi mudah dipahami dan siswa dapat berinteraksi secara aktif. Penggunaan gaya bahasa tersebut merujuk pada argumen (Ulfah, 2017) yang menekankan pentingnya bahasa komunikatif untuk memfasilitasi interaksi serta memperjelas penyampaian pesan. Melalui perpaduan ketepatan linguistik dan unsur interaktivitas ini, media diharapkan mampu menjadi sarana belajar yang efektif bagi siswa.

Selain uji kelayakan, tingkat kepraktisan media pembelajaran ini juga dibuktikan dengan perolehan skor 84% dari guru dan 89% dari siswa, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Media pembelajaran interaktif ini secara signifikan meningkatkan efisiensi waktu melalui pengurangan durasi penjelasan konvensional, yang selaras dengan Suwarna dkk. mengenai efektivitas proses belajar mengajar (Fadillah. dkk, 2023). Sementara itu, tingginya respons siswa didorong oleh terciptanya suasana belajar interaktif dan peningkatan partisipasi aktif, berdasarkan penelitian (Fahrurraz & Jayawardaya, 2024), penggunaan media visual yang tepat sangat membantu siswa dalam mengonstruksi pemahaman atas konsep-konsep abstrak. Sejalan dengan (Kustandi dan Darmawan, 2020), media pembelajaran interaktif diperlukan untuk mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipanaktif. Melalui integrasi umpan balik langsung dan visualisasi yang jelas, media ini tidak hanya mempermudah pemahan materi sulit, tetapi juga memotivasi mempelajari materi secara mendalam.

4. SIMPULAN

Penelitian *Research & Development* ini menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan bantuan aplikasi Canva pada materi metamorfosis untuk siswa kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh melalui model Alessi dan Trollip (*Planning, Design, Development*). Hasil uji validitas para ahli menunjukkan kualifikasi sangat layak dengan ahli media 95,3%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 85,9%. Sedangkakan dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh respon sangat praktis dengan skor sebesar 84% dari guru dan 89% dari siswa. Dengan demikian, media ini efektif dan praktis untuk mengoptimalkan pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA.

5. DAFTAR PUSTAKA

Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119-134.



- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akmal, A. U. (2023). *Pembelajaran IPA SD*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia.
- Arifin, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Berbasis Android. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 5(2), 106–118.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media Pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Efriani, A., Hamzah, R. A., Sari, R., Tirta, G. A. R., Utami, G. A. O., Yawan, H., Suhendi, Hayati, R. M. N., Zulaeha, O., Istamala, M. S., Mutaqin, A., Rahmawati, S., Persada, Y. I., Yansa, H., Janna, M., ... & Effendi. (2023). *Asesmen dalam Kurikulum Merdeka*. Deli Serdang: PT Mifandi Mandiri Digital.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bhasa dan Budaya*. 2(3), 101-110.
- Febriani, S. M., Haryani, S., Prasetya, A. T., Widiarti, N., & Ningrum, P. (2022). Kelayakan dan Keefektifan Bahan Ajar Pengayaan Berbasis Literasi Sains Materi Hidrolisis Garam. *Chemistry in Education*, 11(2), 133-142.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Siknetik*, 7(1), 32-37.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2). 211-222.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pembelajaran Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana (Prenada Media Group).
- Oktaroza, M. L., & Setiawan, A. (2025). Efektivitas dan usability user interface dalam aplikasi modern: Tinjauan Sistematis melalui Studi Literatus Review. *Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan (Mankeu)*, 14(2), 475-485.
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96-102.
- Somantri, A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2018). Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 22-29.
- Sulehayati, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W, R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Tirza, J., & Hananto, H. (2024). Analisis keterbacaan teks bahasa Indonesia dengan program microsoft word. *Artes Liberales: Journal of Humanities Studies*, 1(1), 72-83.
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 1-18.
- Ulfa, N., Az-Zahra, N., & Saputra, F. I. (2025). Analisis efektivitas media interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajran agama Islam di era



- digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 649-659.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65-76.