



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN KEARIFAN LOKAL DI MASYARAKAT SEKITARKU KELAS IV SD

Zuhroh^{1*}, Trinindi Eriswan Fitri², Ahmad Ilham Asmaryadi³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharma Indonesia

*Email: zuhrohjambi123@gmail.com, trinindi26@gmail.com, ilhamasmaryadi@undhari.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5765>

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dikarenakan tenaga pendidik masih menggunakan media seadanya seperti buku paket, LKS dan video dari *youtube* yang bersifat satu arah dan kurang interaktif. Peserta didik hanya menjadi penerima informasi tanpa ada keterlibatan langsung dalam pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Untuk mengatasi hal tersebut penulis berupaya mengembangkan bahan ajar berupa media interaktif menggunakan *canva* dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran khususnya materi keberagaman budaya dan kearifan lokal yang ada disekolah dan menghasilkan pengembangan media interaktif menggunakan *canva* dikelas I sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat, meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 19 Sitiung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, validasi media interaktif menggunakan *canva*, Instrumen kepraktisan media interaktif menggunakan *canva*, instrumen efektivitas media interaktif menggunakan *canva*, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang dalam penelitian menggunakan analisis validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Dari hasil validasi media interaktif menggunakan *canva* yang berjumlah 3 orang, memperoleh persentase 81,9% dengan kategori valid, media interaktif menggunakan *canva* layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SD tersebut. Praktikalitas yang dinilai dari respon guru 85% dengan kategori sangat praktis, dan angket respon peserta 97,2% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis tersebut disimpulkan media interaktif menggunakan *canva* 91,1% sangat praktis. Dari efektifitas media interaktif menggunakan *canva* mendapat nilai 85% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Canva*, ADDIE, SD.

1. PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangatlah dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan usaha sadar manusia untuk mengembangkan potensi dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pendidikan saat ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi, yang mendorong munculnya teknologi pendidikan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Teknologi pendidikan berperan sebagai sarana menghubungkan tujuan pendidikan dengan pemanfaatan teknologi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Dalam pembelajaran teknologi berperan penting untuk perkembangan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar, media pembelajaran LKPD dan perangkat lainnya agar pembelajaran lebih menarik, interaktif dan efektif (Fitri et al, 2024). Teknologi pendidikan merupakan sebuah



sistem untuk memfasilitasi jalannya kegiatan pembelajaran baik itu perorangan maupun kelompok agar terwujudnya proses belajar dan mengajar yang efektif dan efisien (Suharto, 2023). Melalui teknologi pendidikan ini, kita dapat menyelesaikan masalah dalam pendidikan dan dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan potensi peserta didik. Menurut Kharisna & Amini, 2023 dalam (Kharisna et al., 2026) Era digital menuntut pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kompetensi abad 21 seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, dan kesadaran lingkungan (environmental awareness). Untuk meningkatkan kualitas teknologi pendidikan dibutuhkan kurikulum yang sesuai atau tepat.

Secara umum kurikulum merupakan suatu sistem yang berisi rangkaian rencana serta pengaturan mengenai proses dan materi pembelajaran yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, kurikulum memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Menurut (Hana, 2024) kurikulum merupakan kumpulan rencana pembelajaran yang terstruktur, baik kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas. Seluruh kegiatan tersebut bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan dilaksanakan di bawah bimbingan serta tanggung jawab sekolah dan pendidik. Salah satu kurikulum yang ada di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Menurut (Fitri et al., 2024) mengatakan Kurikulum merupakan salah satu elemen penting dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, seperti sebuah software yang dibutuhkan untuk menjalankan suatu sistem. Menurut Yulia Darniyanti dan Wiwik Okta Susilawati, dalam (Fitri et al., 2024) mengatakan bahwa Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang resmi diluncurkan oleh mendikbudristek kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi sebagai kerangka kurikulum yang lebih luas dan berpusat pada materi mendasar serta mengembangkan keunikan dan kemampuan peserta didik. Salah satu pembelajaran yang ada di kurikulum merdeka yaitu mata pelajaran IPAS.

IPAS merupakan mata pelajaran baru yang memadukan ilmu alam dan ilmu sosial dan hanya ditawarkan dalam kurikulum sekolah dasar sendiri. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Rahmawati & Kurniawati, 2024). Dalam proses pembelajaran IPAS pendidik harus merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, serta mengembangkan pembelajaran tersebut dengan menggunakan media yang menarik, metode pembelajaran, dan model pembelajaran, yang tepat untuk digunakan (Fitri, T. E., Ahmad, S., Bentri, A., Sukma, E., & Helsa, 2024). Bagi peserta didik pelajaran IPAS itu pembelajaran yang membosankan, sebenarnya pembelajaran ipas itu menarik dan mudah dimengerti jika menggunakan media yang tepat seperti media interaktif menggunakan canva.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan pada SD 19 Sitiung pada tanggal 04 agustus – 20 desember 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam melaksanakan pembelajaran khususnya di kelas IV sekolah dasar salah satunya yaitu : (1) Dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran IPAS peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran terlalu monoton dan hanya fokus pada LKS. (2) Banyaknya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku. Hal ini disebabkan minimnya media pembelajaran yang menunjang pemahaman konsep secara konkret dan visual. (3) Peserta didik juga masih terlalu sibuk dengan dirinya sendiri, seperti tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik. (4) Guru sudah menggunakan media pembelajaran namun masih berupa video dari *youtube* yang bersifat satu arah dan kurang interaktif. Peserta didik hanya menjadi penerima informasi tanpa ada keterlibatan langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu proses pembelajaran IPAS pada kearifan lokal. Salah satu keuntungan teknologi saat ini adalah dapat membuat media pembelajaran interaktif. media



interaktif menggunakan *canva* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran IPAS. Media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan materi melalui berbagai fitur, seperti pilihan menu, simulasi, latihan, serta umpan balik langsung. Media ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan interaktif, seperti bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksperimen. Selain itu, media interaktif mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk sesuai dengan gaya belajar peserta didik, baik visual, audio, maupun teks, sehingga membantu meningkatkan pemahaman yang lebih baik (Jafnihirida et al., 2023). Dalam mengimplementasikan media interaktif peneliti menggunakan aplikasi *canva* agar media interaktif mudah diaplikasikan dan di terapkan dikelas.

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. *Canva* memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran *Adobe* seperti *Photoshop* dan *Illustrator*, namun *Canva* merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam kesederhanaannya (Kharissidqi et al., 2022). Aplikasi *canva* juga menyediakan beragam template desain yang menarik, seperti presentasi, resume, pembuatan *curriculum vitae*, pamflet, infografis, buletin, desain sampul buku, penanda buku, dan berbagai kebutuhan desain lainnya.

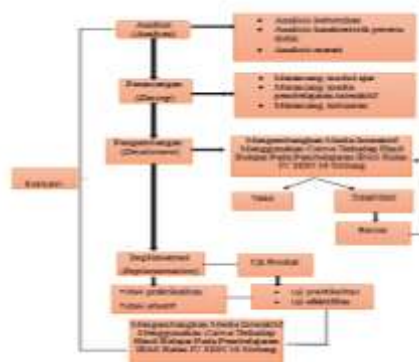
Berdasarkan permasalahan dan hasil dari penelitian terdahulu peneliti juga tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Sitiung”

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian R&D (*Research & Development*). Menurut (Okpatrioka, 2023) *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Metode penelitian R&D (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

Media interaktif menggunakan *canva* ini menggunakan model ADDIE. Menurut Setiawan et al., 2021) dalam (Abbas & Hukrandi, 2024) mengatakan ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. ADDIE adalah sebuah konsep pengembangan produk, maksudnya sebuah konsep yang diterapkan untuk membangun performa dasar pembelajaran. Model pembelajaran ADDIE merupakan model pembelajaran berorientasi sistem yang mencakup semua komponen pembelajaran.

Prosedur pengembangan ADDIE ini dapat dijabarkan sebagai berikut :



Gambar prosedur pengembangan



Subjek uji coba pada penelitian ini adalah murid kelas IV SD dan guru wali kelas IV. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan yaitu praktikalitas lembar validasi, dan efektivitas. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media interaktif menggunakan *canva* terhadap hasil belajar pada pembelajaran ipas kelas IV SD tersebut yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Desing*), Pengembangan (*Develoment*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (ADDIE). Proses pengembangan dimulai dari uji validitas, uji praktikalitas, dan efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut:

A. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi:

1) Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan didalam belajar pada materi kearifan lokal dan keberagaman budaya dikelas IV SD khususnya pada pembelajaran ipas. Di dalam analisis kebutuhan mengenai media di SD menggunakan buku pendididk dan buku peserta didik dengan adanya media interaktif ini peserta didik lebih tertarik dalam belajar dan di dalam media interaktif terdapat cover, daftar menu, video pembelajaran, materi, dan latihan agar mengetahui apa saja yang akan dipelajari, dengan adanya media interaktif ini dapat memberikan perubahan terhadap belajar peserta didik dan peserta didik lebih mudah untuk memahami.

2) Analisis karakteristik peserta didik

Hasil analisis peserta didik di SD tersebut kelas IV diketahui siswa berjumlah 20 orang yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, mak peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik peserta didik dalam belajar, yaitu peserta didik kurang memperhatikan guru saat pembelajaran dikelas. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa siswa asyik mengobrol dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran, hal ini dikarenakan media yang kurang kreatif dan kurang inovatif dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku, video dari *youtube* dan media seadanya.

3) Analisis materi

Analisis materi dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis tentang materi keberagaman budaya dan kearifan lokal BAB VII pembelajaran IPAS kelas IV. Pada tahap ini telah dilakukan penelitian terhadap kurikulum merdeka pada kelas IV SD. Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi. Tujuan pembelajaran, dan memilih strategi berdasarkan pondasi atau landasan yang dikembangkan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Materi akan diajarkan ulang oleh peneliti dengan menggunakan media interaktif. Sangat berharap semoga dapat membantu dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap rancangan yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Merancang modul ajar

Proses pengembangan media pembelajaran diawali dengan merancang sebuah modul ajar. Perancangan modul ajar disusun karena akan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, terlebih dahu pendidik perlu adanya persiapan agar pembelajaran bisa terarah. Merancang modul ajar disusun sesuai dengan CP dan TP terlebih dahulu. Peneliti merancang



untuk BAB VII materi keberagaman budaya dan kearifan lokal.

2) Merancang media interaktif

Pada tahap ini peneliti merancang media interaktif berbantuan aplikasi *canva* pada pembelajaran kearifan lokal di masyarakat sekitarku kelas IV Sekolah Dasar yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.



Gambar.tampilan awal media interaktif



Gambar. Bagian ini mebahs tentang materi pembelajaran

3) Penyusunan Instrumen Penelitian

a. Lembar instrumen validasi

Lembar validasi dirancang untuk mengetahui hasil dari kevalidan media interaktif menggunakan *canva* pada pembelajaran kearifan lokal di masyarakat sekitarku yang didapat dari dua validator yaitu, ibu Ayu Ningsih Almirus, M.Pd , dan bapak Feby Kharisna, M.Pd dalam lembar validasi terdapat petunjuk pengisian dan 5 aspek yang di nilai yaitu media pembelajaran, modul ajar dan materi serta skor yang akan diisi oleh validator adapun hasil dari perancangan lembar validasi dapat di lihat pada lampiran.

b. Lembar instrumen praktikalitas

Hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang akan di nilai oleh guru dan peserta didik. Lembar praktikalitas dirancang bertujuan untuk mengetahui data penilaian praktisan media interaktif menggunakan *canva* dalam pembelajaran kearifan lokal di masyarakat sekitarku. Data praktisan interaktif menggunakan *canva* yang dikembangkan diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

1. Angket respon guru

Angket respon guru dirancang untuk mengetahui kepraktisan produk media interaktif menggunakan *canva* pada pembelajaran Kearifan Lokal dimasyarakat sekitarku angket respon guru diisi oleh wali kelas IV yaitu Ibu IAS.

2. Angket respon

Angket respon peserta didik dirancang untuk mengetahui kepraktisan produk media interaktif menggunakan *canva* mata pelajaran IPAS yang diisi oleh peserta didik yang telah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif menggunakan *canva* kelas IV sekolah dasar.

c. Lembar instrumen efektivitas

Lembar efektifitas dirancang bertujuan untuk mengetahui data hasil efektifitas media interaktif menggunakan *canva*. Pembelajaran dengan media interaktif menggunakan *canva* dilaksanakan di alokasi waktu 1 hari pertemuan. Pada hasil rancangan lembar efektifitas terdapaat petunjuk pengisian dalam aspek penilaian oleh peneliti.



C. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media interaktif menggunakan *canva* yang sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil media interaktif dengan melihat validasi materi, bahasa, kegrafikan, modul ajar, dan soal.

a. Validas modul ajar

Data yang diperoleh dari validasi modul ajar yang dilakukan oleh validator dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Validitas Modul Ajar

Validator	Aspek	Skor jyang diperoleh	Skor jmax	Nilai j%	Kategori
Feby Kharisna, M.Pd	Modul Ajar	30	5x7= j35	$V = \frac{30}{35} \times 100\%$ $V = 85,7\%$	Sangat valid
Rata-rata				85,7%	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat uji validasi modul ajar dilakukan oleh satu validator dengan rincian sebagai berikut : dengan hasil 85,7% dikategorikan sangat valid

a. Validitas Media Pembelajaran interaktif

Penyajian data validasi pada uji coba produk media *interaktif* berguna untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan media *interaktif* yang telah dibuat oleh peneliti, berikut adalah data validasi media *interaktif*.

Tabel 2. Data Hasil Validitas Ahli Media

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor max	Nilai %	Kategori
Ayu Ningsih Almirus, M.Pd	Media	5x8= 40	5x8= 40	$V = \frac{33}{40} \times 100\%$ $V = 82,5\%$	valid
Ayu Ningsih Almirus, M.Pd	Isi/ Materi	5x6= 30	5x6= 30	$V = \frac{25}{30} \times 100\%$ $V = 83,3\%$	valid
Ayu Ningsih Almirus, M.Pd	Bahasa	5x8= 40	5x8= 40	$V = \frac{32}{40} \times 100\%$ $V = 80\%$	valid
Jumlah				245,7	
Rata-rata				81,9%	valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat uji validitas media *interaktif* yang telah divalidasi oleh satu validator dengan rincian sebagai berikut : validator dengan hasil 81% dikategorikan valid maka dari itu media *interaktif* dapat digunakan kepada peserta didik Sekolah Dasar

b. Validasi instrument Soal

Data yang diperoleh dari validasi soal yang dilakukan validator dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Hasil Validitas Soal**

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor max	Nilai %	Kategori
Feby Kharisna, M.Pd	Soal	36	5x8=40	$V = \frac{36}{40} \times 100\%$ $V = 90\%$	Sangat valid
Rata-rata				90 %	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat uji validasi soal dilakukan oleh satu validator dengan rincian sebagai berikut : dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid.

Setelah mendapatkan penilaian dari validator media, validator isi, validator bahasa, validator modul ajar dan validator soal ada beberapa validasi yang perlu direvisi yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Nama validator dan saran revisi validator

Validator	Aspek	Komentar dan saran	Tindak lanjut
Ayu Ningsih Almirus, M.Pd	Media Bahasa Isi	Tambahkan variasi soal Tambahkan gambar pada soal	Sudah diperbaiki
Feby Kharisna, M.Pd	Modul Soal	Bagus	Sudah diperbaiki

1. Hasil Tahap Pelaksanaan (Implementation)

Setelah media interaktif materi keberagaman budaya dan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS dinyatakan sangat valid oleh validator, media interaktif dapat diimplementasikan yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba akan dijadikan acuan media interaktif yang dikembangkan, uji coba media interaktif dilaksanakan di SD dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah 20 peserta didik uji coba ini dilaksanakan 3 kali pertemuan, pertemuan satu, kedua dan ketiga dilaksanakan dengan pembelajaran menggunakan media interaktif sesuai dengan modul ajar. Berdasarkan langkah-langkah tahapan uji coba di atas diperoleh hasil kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran powerpoint interaktif sebagai berikut

a. Data Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba media interaktif menggunakan *canva* pada pembelajaran IPAS materi kearifan lokal di masyarakat sekitarku dikelas IV Sekolah Dasar ini berguna untuk mengetahui kepraktikalitas media interaktif dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan mengisi angket respon pendidik, dan angket respon peserta didik. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk Media interaktif menggunakan *canva* pada pembelajaran kearifan lokal di masyarakat sekitarku untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Data Hasil Praktikalitas Respon Pendidik

No	Praktisi	Jumlah	Skor max	Presentase	Kategori
	Guru Kelas	34	40	85%	Sangat praktis
Rata-rata				85%	Sangat praktis

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas menggunakan angket respon pendidik, dengan hasil presentase 85% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil penelitian praktikalitas media interaktif ini tepat digunakan dan bisa diimplementasikan di sekolah dasar.



Hasil praktikalitas menggunakan angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis dengan jumlah sebanyak 972 dengan skor rata-rata 97,2%. Jadi berdasarkan kategori praktikalitas media interaktif menggunakan *canva* dinyatakan sangat praktis.

b. Efektifitas Media Interaktif

Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau soal evaluasi kepada peserta didik di kelas IV sekolah dasar setelah belajar menggunakan media interaktif menggunakan *canva*. Soal berupa pilihan ganda dan soal isian singkat dengan jumlah soal yang diberikan sebanyak 25 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat.

hasil peserta didik telah mencapai kktip 75 dari 20 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 17 orang peserta didik dan tidak tuntas 3 orang peserta didik. Maka rata-rata efektifitasnya 85 % sehingga media interaktif menggunakan *canva* masuk dalam kategori “sangat efektif”

2. Hasil Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk serta menentukan tindak lanjut perbaikan yang diperlukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Berikut ini adalah hasil evaluasi berdasarkan tiap tahapan pengembangan.

a. Tahapan analisis

Tahap analisis dimulai dengan menggali kebutuhan peserta didik dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV dan pengisian angket peserta didik, ditemukan bahwa pembelajaran masih berpusat pada ceramah dan media yang digunakan hanya buku LKS dan video dari *youtube* saja, sehingga peserta didik kurang aktif dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.

b. Tahap perancangan

Setelah analisis dilakukan, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan media. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain awal yaitu menu utama yang berisi tujuan pembelajaran, video pembelajaran, materi pembelajaran, kuis dan kesimpulan pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

c. Tahap Pengembangan

Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,9% yang termasuk dalam kategori valid. Kemudian hasil validasi modul ajar memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,7% yang di kategori sangat valid, dan terakhir validasi soal memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan di kelas IV SD untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media. Berdasarkan hasil praktikalitas, guru memberikan skor 85% (kategori sangat praktis), sementara peserta didik memberikan skor 97,2% (kategori sangat praktis). Berdasarkan hasil efektifitas, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 17 orang dan tidak tuntas 3 orang. Maka rata-rata efektifitasnya 85 % kategori sangat efektif.

1. Validasi Media Interaktif Menggunakan *Canva*

Hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif menggunakan *Canva* pembelajaran kearifan lokal di masyarakat sekitaku memperoleh kategori valid. Setelah dilakukan analisis, diperoleh persentase validitas pada aspek media sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa sebesar 80% dengan kategori valid, dan aspek materi sebesar 83,3% dengan kategori valid. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi mencapai 81,93% sehingga termasuk dalam kategori valid. Meskipun hasil rata-rata berada pada kategori valid dan belum mencapai kategori sangat valid, media ini tetap dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa produk dengan kategori valid telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Fitri et al., 2025), misalnya, juga menggunakan produk yang memperoleh kategori valid dan tetap melanjutkan ke tahap penelitian.



2. Praktikalitas Media Interaktif Menggunakan *Canva*

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media pembelajaran ini, untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat peneliti. Data uji coba praktikalitas oleh guru dan peserta didik diperoleh dari angket respons guru dan angket peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media media interaktif menggunakan *canva* pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Berdasarkan lembar praktikalitas dapat dilihat bahwa praktikalitas media interaktif menggunakan *canva* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 85% dikategorikan sangat praktis dan peserta didik dengan hasil 97,2% dengan kategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media interaktif menggunakan *canva* adalah 91,1% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar kepraktisan

3. Efektifitas Media Interaktif Menggunakan *Canva*

Data keefektifitas pada uji coba media interaktif menggunakan *canva* sebagai media pembelajaran yaitu digunakan untuk melihat keefektivan media interaktif menggunakan *canva* sebagai media pembelajaran yang dibuat peneliti. Hasil dari efektivitas bahwa media interaktif menggunakan *canva* dapat dilihat dari hasil belajar kelas IV SD dengan jumlah peserta didik 20 orang. Apakah nilai yang diperoleh telah mencapai KKTP yang di tentukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan persen nilai 97% yang terdiri dari 17 orang tuntas KKTP dan 3 orang tidak tuntas KKTP, maka media interaktif menggunakan *canva* di kategorikan sangat efektif Yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil belajra yang diperoleh menunjukkan bahwa media interaktif menggunakan *canva* materi keberagaman budaya dan kearifan lokal yang telah diuji cobakan oleh peneliti kepada peserta didik saat proses pembelajaran sangat efektif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Interaktif menggunakan *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 19 Sitiung yang menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dapat disimpulkan bahwa:

1. Validasi pengembangan media interaktif menggunakan *canva* menunjukkan bahwa media interaktif menggunakan *canva* memperoleh rata-rata persentase 84,3% dengan kategori sangat valid, sehingga media interaktif menggunakan *canva* dikatakan sangat layak untuk digunakan.
2. Praktikalitas media interaktif menggunakan *canva* dinilai dari angket respon pendidik dan respon peserta didik terhadap media interaktif menggunakan *canva* dengan memperoleh persentase dari pendidik sebanyak 85% dan sebanyak 97% dari peserta didik yang sama-sama termasuk kedalam kategori sangat praktis, maka nilai rata-rata nya sebanyak 91% dikategorikan sangat praktis.
3. Efektifitas media interaktif menggunakan *canva* yang dinilai dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDV 19 Sitiungy ang tuntas 17 peserta didik yang memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, & Hukrandi. (2024). Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual dan Praktik di Sekolah Dasar. *Shautut Tarbiyah*, 30(1), 137–146.
- Fitri, T. E., Ahmad, S., Bentri, A., Sukma, E., & Helsa, Y. (2024, October). Learning through the use of book creator in elementary schools. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3220, No. 1, p. 020019). *AIP Publishing LLC*.
- Fitri, T. E., Almairus, A. N., & Filahanasari, E. (2025). Improving Students' Computational Thinking Skills Based on Minangkabau Literature. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 119–130.



- Fitri, T. E., Devi, R., Masni, N., Anisah, A., & Marsidin, S. (2024). Manajemen Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (September).
- Hana, F. B. (2024). Prinsip Manajemen Kurikulum, Pembelajaran Dan Kepesertadidikan (Kajian Kurikulum Merdeka). *Journal of Islamic Education Manajemet Research*, 3(1), 9–25.
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Journal Of Social Science Research*, 3, 227–239.
- Kharisna, F., Fitri, T. E., & Norasiah. (2026). Pengembangan Media Digital Storytelling Bertema Lingkungan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 20–31.
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113.
- Okpatrioka. (2023). Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 87–99. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Rahmawati, P., & Kurniawati, W. (2024). Miskonsepsi Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Putri. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 16 (02),
- Suharto, D. (2023). Peranan Psikologi Pendidikan dalam Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 16–23. <https://journal.uns.ac.id/ijolii>