

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Irma Armita Apriani¹, Lala Jelita Ananda²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Negeri Medan^{1,2}

Email: 77irmaarmita@gmail.com

Corresponding author:

Irma Armita Apriani

Universitas Negeri Medan

Email: 77irmaarmita@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar pada materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya. Keterbatasan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS menjadi pendorong penelitian ini dilakukan. Adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas V B dan V A dengan jumlah 45 siswa, dua guru kelas V dan beberapa validator ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan materi 91% dengan kategori sangat layak dan kelayakan desain 96% dengan kategori sangat layak. Kepraktisan multimedia bagi guru kelas V B mendapatkan persentase 92% dan bagi guru kelas V A mendapat persentase 93%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan persentase kepraktisan multimedia bagi siswa kelas V B dan V A mendapat 88% dengan kategori sangat praktis. Dari segi keefektifan pada kedua kelas V diperoleh skor N-Gain sebesar 58% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil validasi ahli, praktikalitas dan efektifitas multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

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

Abstract: This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of interactive multimedia learning assisted by Canva in Grade 5 elementary school IPAS lessons on Chapter 6 Indonesiaku Kaya Raya Topic C: Indonesiaku Kaya Alamnya. The limitations of digital learning media in IPAS learning were the driving force behind this study. This research is a research and development (R&D) study using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study involved two classes, namely Grade 5 B and Grade 5 A, with a total of 45 students, two Grade 5 teachers, and several expert validators. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The results showed that the developed learning multimedia obtained a material feasibility of 91% in the very feasible category, and design feasibility of 96% in the very feasible category. The practicality of multimedia for Grade V B teachers obtained a percentage of 92% and for Grade V A teachers obtained a percentage of 93%, both of which were in the very practical category. Meanwhile, the percentage of multimedia practicality for students in classes V B and V A was 88% with a very practical category. In terms of effectiveness in both classes V, an N-Gain score of 58% was obtained with an effective category. Based on expert validation results, the practicality and effectiveness of interactive learning multimedia assisted by Canva can improve student learning outcomes.

Keywords: Multimedia, Interactive Learning, Canva, IPAS, Elementary School

PENDAHULUAN

Pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang kompetitif sangat bergantung pada peran sentral sektor pendidikan. Agar mampu mencetak lulusan yang berdaya saing di kancah internasional, standar pendidikan harus ditingkatkan melalui integrasi teknologi. Seiring dengan pesatnya digitalisasi, teknologi informasi tidak hanya menjadi tren, tetapi menjadi instrumen krusial dalam memperbarui mutu instruksional. Hal ini dipertegas oleh Huraerah dkk. (2023) yang



mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi komunikasi di ranah edukasi berfungsi sebagai pendorong efektifitas belajar sekaligus memperlebar akses layanan pendidikan. Implementasi teknologi ini sangat krusial dimulai sejak level sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis. Melalui metode yang interaktif, siswa didorong untuk mengasah kecakapan berpikir kritis, kemampuan berinteraksi, serta semangat kolaborasi sebagai fondasi intelektual mereka.

Inovasi media pembelajaran menjadi titik temu antara teknologi dan peningkatan mutu edukasi di sekolah dasar, sebagaimana diungkapkan oleh Kusmiyati dan Tobing (2024). Implementasi teknologi ini bertujuan untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan interaktif. Selain memudahkan siswa dalam mengakses materi yang lebih beragam, penggunaan teknologi juga mengubah pola pengajaran di kelas. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat informasi, melainkan bertindak sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, mandiri, dan inovatif dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran berbantuan teknologi merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting dalam mendukung kelancaran dan ketercapaian tujuan proses belajar di kelas. Dalam memilih media pembelajaran berbantuan teknologi, tentunya guru harus memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Dewantara dkk. (2020, h. 16) bahwa memahami keragaman gaya belajar di antara siswa merupakan aspek penting dari kompetensi pedagogis yang harus dimiliki oleh guru. Dengan memahami gaya belajar sebagai bagian dari keunikan setiap individu, guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang lebih efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kreativitas guru merupakan kemampuan guru dalam menciptakan suatu gagasan atau produk baru yang dapat mendukung perannya dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, kesesuaian media berarti bahwa alat yang digunakan harus efektif dan tepat sasaran, disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta selaras dengan perkembangan teknologi. Dalam rangka mengakomodasi perbedaan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang disajikan dalam beragam bentuk, seperti teks, visual, audio, video, dan aktivitas digital yang menarik. Salah satu media berbasis teknologi yang mampu memadukan berbagai format tersebut adalah multimedia pembelajaran interaktif. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dengan mendorong pemahaman dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Indrawan dkk. (2020, h.16) yang menyatakan bahwa multimedia memiliki sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran, antara lain penggabungan berbagai jenis media yang dapat menarik minat belajar siswa, adanya interaksi langsung dengan materi, serta kemudahan dalam mengendalikan jalannya kegiatan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, masih ditemukan guru yang belum menerapkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi menjadi salah satu dampak permasalahan yang akan menjadi faktor tidak terpenuhinya kebutuhan belajar siswa dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Kurangnya pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi menjadi faktor utama di balik lemahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.



Pemanfaatan instrumen digital seperti multimedia interaktif *Canva* dapat menjadi strategi untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan efektif. Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk mengejar hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga membangun motivasi dari dalam diri siswa. Hal ini selaras dengan riset yang dilakukan oleh Setiyawan dkk. (2024), di mana integrasi teknologi dipandang sebagai katalisator yang memperkuat pemahaman konsep sekaligus membangkitkan semangat belajar di kalangan siswa. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat diakses dan digunakan melalui perangkat elektronik antara lain *smartphone*, tablet, laptop, serta PC. Namun, multimedia pembelajaran interaktif perlu dibuat melalui aplikasi seperti *Canva*, *Powtoon*, *Articulate Storyline*, *Adobe Captivate*, dan sebagainya agar mendapatkan media yang menarik dan interaktif. Dalam hal ini peneliti memilih *Canva* sebagai aplikasi untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia adalah hasil pengolahan berbagai jenis media dalam format digital, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaksi, yang dimanfaatkan untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Indrawan dkk, 2020, h. 12).

Berdasarkan deskripsi dan permasalahan yang ditemukan, muncul sebuah kebutuhan untuk melakukan inovasi pada proses pembelajaran IPAS. Upaya perbaikan tersebut difokuskan pada penyediaan multimedia interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini ditujukan sebagai sarana pemecahan masalah yang efektif dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dan perolehan hasil belajar siswa di masa depan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara sistematis merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi model pembelajaran dalam konteks pendidikan yang sesungguhnya (Ananda dkk. 2025, h. 211). Subjek penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli desain, guru kelas V dan siswa kelas V SDN 104254 Sidodadi Ramunia yang berjumlah 45 orang, kelas V B 21 siswa dan kelas V A 24 siswa. Objek penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* sebagai sasaran untuk diteliti dan dikembangkan. Rancangan dan prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket (kuesioner), tes dan dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis gabungan yang terdiri dari teknik kualitatif dan kuantitatif. Sumber data kualitatif tersebut berasal dari berbagai masukan, ulasan kritis, serta rekomendasi yang disampaikan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan (guru). Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui penilaian berbasis angka, dengan batas nilai tertinggi dan terendah sebagai patokan ketercapaian terhadap produk yang dikembangkan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media instruksional digital dalam format multimedia interaktif berbantuan *Canva*. Pengembangan produk tersebut dipandu oleh model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang melibatkan fase-fase pengerjaan sebagai berikut:

Tujuan analisis adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan menentukan masalah yang dihadapi siswa dalam proses belajarnya. Tahap ini juga penting dalam menentukan desain apa yang akan digunakan saat mengembangkan bahan ajar, seperti multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 104254 Sidodadi Ramunia. Peneliti melakukan analisis termasuk di dalamnya yaitu analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi, analisis kurikulum serta analisis tujuan pembelajaran.

Analisis kebutuhan guru kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih bersifat monoton dan belum optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk inovasi media pembelajaran digital, media pembelajaran yang diterapkan hanya media fisik seperti gambar, pemanfaatan barang bekas, dan media yang ada di sekolah, sehingga kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Canva* yang mampu menyajikan materi secara variatif dan fleksibel. Selain untuk meningkatkan keterlibatan siswa, media ini juga bertujuan untuk mengintegrasikan sistem kuis interaktif dan memperkuat literasi digital di sekolah. Melalui inovasi ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih bermakna.

Hasil analisis kebutuhan siswa kelas V SDN 104254 Sidodadi Ramunia menunjukkan perlunya transformasi media pembelajaran ke arah digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan minat mereka. Siswa membutuhkan multimedia yang dapat memudahkan pemahaman serta ingatan terhadap materi IPAS, yang didukung oleh strategi pembelajaran variatif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif. Kehadiran elemen interaktif seperti kuis dan permainan sangat diharapkan karena mampu memberikan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman. Dengan demikian, pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *Canva* menjadi solusi strategis untuk menciptakan pengalaman belajar IPAS yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.

Analisis kurikulum dan materi yang digunakan di SDN 104254 Sidodadi Ramunia menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam kerangka kurikulum tersebut, muatan IPAS kelas V dirancang agar siswa tidak sekadar menguasai teori, namun juga memiliki kecakapan dalam berpikir kritis serta mampu menerapkan prinsip ilmiah dan sosial dalam interaksi mereka sehari-hari. Topik C: "Indonesiaku Kaya Alamnya" dalam Bab 6 merupakan bagian krusial dari materi IPAS untuk siswa kelas V. Tujuan utamanya adalah memberikan edukasi mengenai klasifikasi sumber daya alam dan dampak negatif yang muncul apabila pemanfaatannya dilakukan secara berlebihan. Penggunaan media yang bersifat interaktif diproyeksikan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa, selaras dengan semangat pembelajaran yang bermakna.

Hasil analisis perangkat pembelajaran di SDN 104254 Sidodadi Ramunia yaitu sudah sesuai dengan Kurikulum Merdeka, namun masih kurang dalam mengintegrasikan teknologi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Maka dari itu, dikembangkanlah media pembelajaran seperti multimedia interaktif berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa dan membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

Analisis terhadap tujuan pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai melalui desain multimedia yang dikembangkan. Hasil analisis tujuan pembelajaran di SDN 104254 Sidodadi Ramunia, tujuan pembelajaran IPAS untuk kelas V dirancang agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu berpikir, bersikap, dan bertindak secara ilmiah serta sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Berdasarkan kerangka yang dikembangkan dari analisis tersebut, peneliti menyusun konten materi dan *storyboard* sebagai dasar pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*. Selain itu, disusun pula angket validasi bagi ahli materi dan ahli desain, angket praktikalitas untuk guru serta siswa, serta instrumen tes yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap pengembangan merupakan proses perakitan produk media pembelajaran berupa multimedia berdasarkan rancangan yang telah disusun dalam *storyboard*. Pada tahap ini juga dilakukan validasi terhadap aspek materi dan desain untuk memastikan kesesuaian dan kualitas produk. Sebelum digunakan siswa, hasil pengembangan multimedia harus melalui proses validasi terlebih dahulu. Proses validasi dilakukan oleh dosen validator ahli materi dan validator ahli desain. Tingkat kelayakan media diukur menggunakan instrumen Skala Likert yang mencakup lima kategori penilaian, mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Sebagai bagian dari proses pengembangan, produk telah melalui tahap evaluasi oleh para ahli dan direvisi berdasarkan saran serta rekomendasi validator guna menjamin kualitasnya dalam proses pembelajaran. Secara terperinci, data hasil penilaian kelayakan dari aspek materi maupun media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor	Subtotal Skor	Skor Maksimal
		Tahap I	Tahap II	
1	Muatan Materi	12	13	70
2	Penyajian Materi	23	32	
3	Bahasa	19	19	
Total Skor		54	64	
Persentase Kelayakan (%)		77%	91%	
Kategori		Layak	Sangat Layak	

Hasil akhir dari skor validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi menunjukkan peningkatan. Berdasarkan tabel di atas, validasi materi tahap I diperoleh hasil 77% yang masuk kategori “layak” dengan adanya perbaikan berdasarkan catatan komentar dan saran untuk memaksimalkan produk multimedia ini, yaitu memperbaiki penyajian materi supaya lebih berurutan, jelas dan gambar jelas. Hasil validasi materi tahap II diperoleh hasil 91% yang masuk kategori “sangat

layak”. Dengan hasil tersebut, multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Desain

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor Tahap I	Subtotal Skor Tahap II	Skor Maksimal
1	Tampilan	44	47	75
2	Pemrograman	15	15	
3	Kebermanfaatan	10	10	
Total Skor		69	72	
Persentase Kelayakan (%)		92%	96%	
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak	

Hasil akhir dari skor validasi desain yang dilakukan oleh validator ahli desain menunjukkan peningkatan. Berdasarkan tabel di atas, validasi desain tahap I diperoleh hasil 92% yang masuk kategori “sangat layak” dengan adanya perbaikan berdasarkan catatan komentar dan saran untuk memperhatikan pemilihan jenis dan ukuran huruf serta pemilihan audio yang tepat. Hasil validasi desain tahap II diperoleh hasil 96% yang masuk kategori “sangat layak”. Dengan hasil tersebut, multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Canva* dalam mendesain dan membuat video pembelajaran, serta aplikasi kuis berbasis *website* yaitu *Zep Quiz* untuk menambahkan kuis interaktif seperti *game* di multimedia. Berikut adalah hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dilakukan yang telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli desain serta telah dilakukan perbaikan berdasarkan catatan komentar dan saran sehingga multimedia dikatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 3. Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva*

No	Item	Visual	Deskripsi
1	Cover		Cover multimedia berisi judul materi, nama pengembang serta gambar menarik yang berkaitan dengan materi, mencerminkan tema pembelajaran IPAS.
2	Kata Pengantar		Kata pengantar berisi ucapan rasa syukur peneliti, penjelasan tujuan dan latar belakang singkat penyusunan multimedia, serta ucapan terima kasih.

3 Daftar Materi



Daftar materi berisi judul BAB dan topik pembahasan yang ada di dalam multimedia.

4 Tombol Navigasi



Penjelasan fungsi tombol navigasi untuk membantu guru dan siswa berpindah halaman maupun mengarahkan untuk memulai video ataupun kuis di multimedia.

5 Home



Tampilan *home* multimedia berisi tombol-tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman yang diinginkan.

6 Petunjuk Penggunaan Multimedia



Petunjuk penggunaan berisi penjelasan tata cara penggunaan multimedia untuk guru dan siswa.

7 CP dan ATP



Tampilan ini berisi penjelasan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran di kelas V mata pelajaran IPAS BAB 6 dengan materi yang sudah ditentukan.

8 Materi Pembelajaran



Tampilan materi pembelajaran berisi tombol-tombol yang akan mengarahkan guru dan siswa ke setiap materi yang akan dipelajari.

9 Video Animasi



Tampilan video animasi yang berisi pemaparan materi sumber daya alam dilengkapi dengan video ilustrasi dan audio penjelasan materi.

10 Kuis Interaktif



Tampilan kuis interaktif berisi halaman petunjuk pengerjaan kuis untuk membantu guru dan siswa membuka kuis, selanjutnya halaman untuk masuk ke *Zep Quiz* dan memulai kuis, selanjutnya adalah tampilan kuis interaktif yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan pilihan jawaban sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Dalam kuis ini guru dan siswa bisa langsung melihat hasil pengerjaan saat sudah *finish*.

11 Profil Pengembang



Tampilan profil peneliti berisi informasi data diri pengembang dan judul skripsi peneliti.

Pada fase implementasi, peneliti menerapkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang telah melalui tahap validasi serta revisi oleh ahli media dan materi hingga dinyatakan layak. Tahap implementasi bertujuan untuk mengukur dua aspek yaitu tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru dan siswa, serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 104254 Sidodadi Ramunia. Efektivitas tersebut diukur melalui analisis perbandingan skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat adanya peningkatan pemahaman siswa. Data mengenai hasil uji kepraktisan oleh guru dipaparkan pada bagian berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Guru Kelas V

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor Guru Kelas V B	Subtotal Skor Guru Kelas V A	Skor Maksimal
1	Penyajian Multimedia	26	27	90
2	Penyajian Materi	28	28	
3	Kebermanfaatan	15	15	
4	Bahasa	14	14	
Skor Total		83	84	
Persentase Kepraktisan (%)		92%	93%	
Keterangan		Sangat Praktis	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa guru kelas V B memberikan penilaian kepraktisan multimedia dengan persentase sebesar 92%. Selain itu, guru kelas V A memberi

penilaian kepraktisan multimedia dengan persentase sebesar 93%. Perolehan persentase dari kedua guru kelas V ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menandakan adanya tingkat penerimaan yang sangat baik terhadap penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran. Selanjutnya disajikan hasil uji kepraktisan oleh siswa:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

	Skor Maksimal V B	Skor Perolehan V B	Persentase V B	Keterangan V B
<i>Mean</i>	50	44	88%	Sangat Praktis
(Rata-rata)	Skor Maksimal V A	Skor Perolehan V A	Persentase V A	Keterangan V A
	50	44	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa siswa dari kelas V B dan V A menilai tingkat kepraktisan multimedia sebesar 88%. Hasil persentase dari kedua kelas tersebut mengindikasikan bahwa multimedia yang digunakan masuk ke dalam kategori ‘sangat praktis’. Hasil tersebut menandakan adanya tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran.

Efektivitas produk multimedia yang dikembangkan diukur melalui analisis perbandingan hasil belajar siswa antara skor *pretest* dan *posttest*. Untuk menentukan sejauh mana media tersebut memberikan pengaruh signifikan, peneliti menggunakan perhitungan skor N-Gain berdasarkan data nilai yang diperoleh. Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil N-Gain yang menunjukkan tingkat efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Skor N-Gain Kelas V

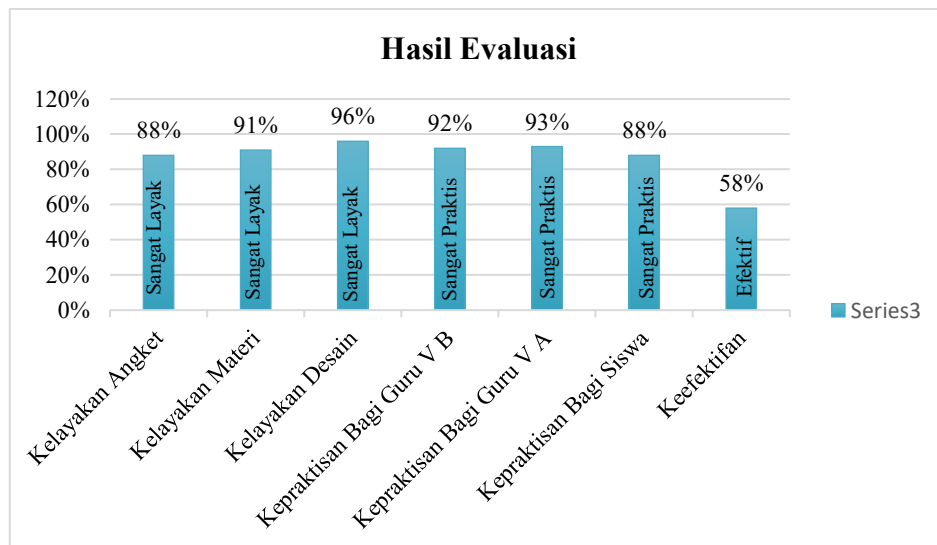
	<i>Pre-test</i> V B	<i>Post-test</i> V B	Skor N-Gain V B	Kategori Kelas V B	N-Gain (%) V B
<i>Mean</i>	69	87	0,58	Sedang	58%
(Rata-rata)	<i>Pre-test</i> V A	<i>Post-test</i> V A	Skor N-Gain V A	Kategori Kelas V A	N-Gain (%) V A
	70	86	0,58	Sedang	58%

Berdasarkan tabel di atas, pada kelas V B dari 21 siswa, sebanyak 8 siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi dan termasuk kriteria sangat efektif dengan persentase N-Gain > 70%. Sementara itu, 13 siswa lainnya mengalami peningkatan pada kategori sedang dan masuk kriteria efektif berdasarkan persentase N-Gain 30%–70%. Pada kelas V A, dari 24 siswa, sebanyak 7 siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi dan termasuk dalam kriteria sangat efektif (persentase N-Gain > 70%). Sementara itu, 17 siswa lainnya mengalami peningkatan pada kategori sedang dan termasuk kriteria efektif. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas V B dan V A mencapai skor N-Gain 0,58, termasuk dalam kategori sedang dan tergolong efektif. Berdasarkan hasil tersebut, pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS di kelas V terbukti efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya oleh Oktavia (2024), yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD. Selanjutnya, penelitian oleh Heraya dkk. (2024) dengan subjek yang sama, yaitu siswa

kelas IV SD namun menggunakan materi berbeda, serta penelitian oleh Warda dkk. (2025) yang melibatkan siswa kelas V pada materi Kenampakan Alam, juga menunjukkan hasil serupa. Penelitian saat ini menggunakan model yang serupa dan membuktikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh ketiga penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dengan menambahkan dimensi baru berupa video animasi disertai ilustrasi, kuis interaktif berbasis *website* dengan fokus pada subjek dan materi yang berbeda yaitu di kelas V dan dengan materi sumber daya alam.

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah evaluasi. Tujuan evaluasi adalah untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan dan harapan yang telah ditetapkan. Pada fase ini, peneliti mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi, termasuk guru dan siswa, sekaligus mempertimbangkan hasil tes belajar siswa.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Hasil Evaluasi

Berdasarkan gambar di atas, tahap evaluasi memperoleh hasil bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase 88% oleh ahli angket dengan kategori sangat layak. Selanjutnya kelayakan multimedia setelah melakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar oleh ahli materi sebesar 91% dengan kategori sangat layak dan kelayakan multimedia oleh ahli desain sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Adapun persentase kepraktisan dari guru kelas V B sebesar 92% dan 93% dari guru kelas V A, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Berikutnya kepraktisan oleh siswa kelas V mendapat persentase 88% yang termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS. Terakhir pada uji keefektifan dari *pre-test* dan *post-test*, kedua kelas mendapat skor N-Gain sebesar 0,58 dengan persentase 58% yang termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

Penilaian kelayakan multimedia yang dilakukan oleh ahli materi mencapai persentase 91% dan penilaian kelayakan multimedia oleh ahli desain mencapai persentase 96%. Hasil penilaian oleh kedua validator memenuhi kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dinyatakan bahwa multimedia yang dikembangkan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Penilaian kepraktisan dilakukan oleh ahli praktisi melalui angket respon. Penilaian kepraktisan oleh guru kelas V B mencapai persentase 92% dan 93% oleh guru kelas V A. Sedangkan penilaian kepraktisan oleh siswa kelas V mencapai persentase 88%. Secara keseluruhan, multimedia ini memenuhi kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, dinyatakan bahwa multimedia yang dikembangkan sangat praktis digunakan, yang berarti para guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi, serta siswa merasa lebih nyaman dan terbantu dalam proses pembelajaran.

Hasil uji keefektifan diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata hasil *pre-test* di kelas V B sebesar 69 dinyatakan belum tuntas dan nilai rata-rata hasil *post-test* sebesar 87 dinyatakan tuntas. Sedangkan di kelas V A nilai rata-rata hasil *pre-test* sebesar 70 dinyatakan tuntas namun belum memuaskan, dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 86 dinyatakan tuntas. Evaluasi melalui N-Gain menunjukkan persentase rata-rata 58%, yang menempatkan multimedia ini pada kategori efektif. Hasil tersebut menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* ini efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan pengembangan dan penelitian multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada mata pelajaran lain. Selain itu, penelitian berikutnya diharapkan dapat meneliti efektifitas jangka panjang dari penggunaan media ini dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Ananda, L. J., Suwandayani, B. I., Anggoro, K. J., Simanihuruk, L., & Ratno, S. (2025). Caplaire Learning Model: An Effective Strategy to Improve Science Literacy Skills. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1), 208-223.
- Asyri, D., Habibi, M., Aramudin, A., & Sophia, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran game interaktif IPA menggunakan Canva terintegrasi HOTS di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4).



- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan modul pembelajaran berbantu Canva mata pelajaran IPAS untuk mendukung Merdeka Belajar kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Dewantara, A. H., B, A., & Harnida, d. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Al- Gurfah : Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.
- Heraya, A. H., Husnaya, S. Z., & Sulistiowatiningsih, d. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPA Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas 4 SD Tegaldowo. *Journal on Education*, 7(1), 4148-4157.
- Heraya, A. H., Husnaya, S. Z., & Sulistiowatiningsih, S. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada pembelajaran IPA materi bagian dan fungsi tumbuhan kelas 4 SD Tegaldowo. *Journal on Education*, 7(1), 4148–4157. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6826>
- Huraerah, A. J., Abdullah, A. W., & Rivai, d. A. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2), 133-146.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M., & Wardani, d. E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada.
- 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>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning. *Annual Review of Psychology*, 72, 369–390. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-051047>
- Oktavia, T. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*, Universitas Jambi.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rustantono, H., Ferdiansyah, W., & Rasyid, H. (2025). PENGARUH PERSEPSI SISWA TENTANG METODE MENGAJAR GURU DAN CARA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MELALUI PERAN ORANG TUA SEBAGAI VARIABEL MODERASI DI MTS NASRUDDIN KABUPATEN MALANG. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 13(3), 60-66.
- Setiyawan, H., Aulia, S. R., Firdaus, N. A., & Putri, D. E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 124–132.
- Setiyawan, H., Aulia, S. R., Firdaus, N. A., & Putri, d. E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 124- 132.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>



- Warda, Susanti, R., & Susanti, d. L. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Perubahan Kenampakan Alam Kelas V Sekolah Dasar . *Borobudur Educational Review*, 5(1), 195-207.
- Warda, Susanti, R., & Susanti, L. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada materi perubahan kenampakan alam kelas V sekolah dasar. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 195–207.
- Widodo, A., & Wahyudin, D. (2023). Digital learning media in elementary science education: A systematic literature review. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 219–231.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial: Tinjauan teoretis dan pedoman praktis. Scopindo Media Pustaka.