

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Safwina Rizayani Siregar<sup>1</sup>, Hana Shilfia Iraqi<sup>2</sup>, Zuardi<sup>3</sup>, Serly Syafitri<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia  
Email: [winasiregarr@gmail.com](mailto:winasiregarr@gmail.com)

---

### Article History

Received: 09-08-2025

Revision: 21-08-2025

Accepted: 24-08-2025

Published: 26-08-2025

**Abstract.** This research aims to develop a valid, practical, and effective digital learning media based on Canva for teaching IPAS in fourth grade elementary school that can be used in the learning process. This type of research is development research (Research and Development) with the ADDIE development model. The trial subjects were conducted at UPTD SDN 35 Hutagodang, followed by research at UPTD SDN 02 Hutagodang, and then implemented at UPTD SDN 16 Hutagodang. The results of the development research of digital learning media based on Canva in IPAS learning for grade IV elementary school are valid with an average of 86.33% in the "Very Valid" category. For the practicality results from teachers and participants in the trial school, the average percentage is 94% in the "Very Practical" category. In the research school, the average percentage is 96.64% also in the "Very Practical" category. Meanwhile, at the implementation school, the average percentage is 98.10% in the "Very Practical" category. The effectiveness test at the trial school produced a result of 70% in the "High" category. In the research school, the results were 88% with the category 'Very High'. Meanwhile, in the implementation school, the results were 95% with the category 'Very High'. Based on these research results, it can be concluded that digital learning media based on IPAS learning in the fourth grade of elementary school is declared valid, practical, and effective for use and can be an alternative solution for innovative and engaging learning media for students.

**Keywords:** Canva, Interactive Media, Learning Media

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba dilakukan di UPTD SDN 35 Hutagodang, lalu dilanjutkan dengan penelitian di UPTD SDN 02 Hutagodang, kemudian di implementasikan di UPTD SDN 16 Hutagodang. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar adalah valid dengan rata-rata sebesar 86,33% dengan kategori "Sangat Valid". Untuk hasil praktikalitas guru dan peserta di sekolah uji coba memperoleh persentase rata-rata 94% dengan kategori "Sangat Praktis". Pada sekolah penelitian memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,64% dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan pada sekolah implementasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 98,10% dengan kategori "Sangat Praktis". Uji efektifitas pada sekolah uji coba diperoleh hasil 70% dengan kategori "Tinggi". Pada sekolah penelitian memperoleh hasil 88% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sedangkan pada sekolah implementasi memperoleh hasil 95% dengan kategori "Sangat Tinggi". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan serta dapat dijadikan sebagai alternatif solusi media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** *Canva*, Media Interaktif, Media Pembelajaran

---

**How to Cite:** Siregar, S. R., Iraqi, H. S., Zuardi., & Syafitri, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8560-8571. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4057>

---

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum Merdeka adalah konsep kurikulum yang menekankan pentingnya kemandirian baik bagi peserta didik maupun guru. Konsep Kurikulum Merdeka menekankan pada pentingnya kebebasan dalam berpikir. Kebebasan ini sangat dipengaruhi oleh peran guru, yang menjadi kunci utama dalam mendukung keberhasilan pendidikan. Dalam proses pelaksanaan Kurikulum Merdeka, guru diberikan kebebasan untuk memilih dan menentukan media pembelajaran serta perangkat ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik guna mendukung upaya mencerdaskan kehidupan bangsa (Friska et al., 2023)

Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah IPAS. IPAS merupakan gabungan dari pembelajaran IPA dan IPS. IPAS merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada pemahaman mengenai makhluk hidup dan benda yang mati di alam semesta serta interaksi yang terjadi di antaranya. IPAS bertujuan untuk meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan (Kurniawan et al., 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan adanya penerapan pembelajaran IPAS dengan karakteristik yang relevan dan bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran IPA memerlukan bantuan benda-benda konkret untuk membantu peserta didik memahami konsep tentang keadaan alam secara lebih baik. Namun, karena benda-benda konkret tidak selalu mudah ditemukan, guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola media pembelajaran yang tepat dan efisien agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai secara optimal (Jannah & Atmojo, 2022).

Adapun hasil observasi yang dilakukan di beberapa sekolah yaitu UPTD SDN 02 Huta Godang, UPTD SDN 16 Huta Godang, UPTD SDN 35 Huta Godang, UPTD SDN 03 Sampean ditemukan bahwa terdapat permasalahan yang dialami guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, beberapa permasalahan yang ditemukan dari keempat sekolah tersebut adalah (1) Guru hanya memanfaatkan bahan ajar yang tersedia di buku paket; (2) Sebagian peserta didik kurang tertarik dengan media pembelajaran dari buku cetak; (3) Peserta didik hanya menerima informasi dari guru kemudian diberikan penugasan.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV di keempat SD tersebut dengan hasil yang menunjukkan persoalan yang sama. Adapun beberapa permasalahan tersebut adalah (1) Guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah ketika penyampaian materi dan penugasan kepada peserta didik; (2) Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal hanya memanfaatkan infokus untuk

menampilkan gambar; (3) Guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Beberapa permasalahan yang terjadi di keempat sekolah tersebut dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna serta peserta didik tidak antusias dan kurang aktif dalam belajar. Kurangnya antusiasme dan keaktifan dalam pembelajaran disebabkan oleh faktor-faktor seperti media dan perangkat pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik, serta kondisi kelas dan waktu pembelajaran yang kurang mendukung (Sulastri, et al., 2024). Melihat kondisi tersebut, perlu dicarikan solusi alternatifnya agar kendala yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menghadirkan inovasi yang menarik dan memudahkan dalam penyampaian materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya inovasi yang diterapkan, diharapkan dapat menciptakan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, memotivasi siswa, serta mendorong aktivitas pembelajaran yang lebih aktif (Masfufah et al., 2022). Menurut Jannah dan Atmojo (2022) penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dalam mengembangkan keterampilan 4C, salah satunya kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis ini sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu jenis media yang berkembang pesat saat ini adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif menggabungkan elemen media visual, audio, dan audiovisual secara interaktif dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif cocok digunakan untuk pembelajaran IPAS dikarenakan memiliki kemampuan untuk menggabungkan beberapa jenis media menjadi satu yakni visual, audio, dan interaksi langsung, sehingga memungkinkan siswa untuk menerima informasi yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan sehingga meningkatkan pemahaman materi dengan lebih baik (Rambe et al., 2024). Aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik adalah Canva. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan konten pembelajaran yang kreatif dan interaktif, sehingga tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Canva adalah program desain online yang memuat fitur untuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya (Merrisa & Abdul, 2021). Aplikasi ini Canva dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena dapat merangsang minat belajar peserta didik dengan menghadirkan lingkungan belajar dan materi pembelajaran yang menarik (Febriana et al., 2024).

Aplikasi Canva memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya populer di kalangan pengguna. Pertama, aplikasi ini memudahkan pembuatan berbagai jenis desain yang dibutuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang sudah tersedia dalam aplikasi. Kedua, Canva menyediakan berbagai macam template menarik yang mempermudah pengguna dalam membuat desain dengan hanya menyesuaikan elemen seperti tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lainnya sesuai kebutuhan. Ketiga, Canva mudah diakses oleh semua kalangan karena tersedia untuk perangkat Android maupun iPhone, sehingga pengguna cukup mengunduh aplikasi ini melalui gawai mereka (Merissa & Abdul, 2021). Melihat potensi dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, penting bagi guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan Canva guna mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pengoperasian Canva dinilai praktis dan fleksibel karena dapat digunakan pada laptop maupun gawai atau smartphone. Dengan beragam fitur yang ditawarkan, khususnya dalam bidang pendidikan, Canva dapat dianggap sebagai alat bantu yang mampu mendorong kreativitas dan kolaborasi di semua jenjang pendidikan (Rizanta & Arsanti, 2022).

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rambe et al., (2024) menghasilkan produk dengan hasil uji validitas materi memperoleh persentase sebesar 86,6% dengan kriteria "Sangat Valid", hasil uji validitas media memperoleh persentase sebesar 97% dengan kriteria "Sangat Valid". Dan penilaian dari respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria "Efektif". Penelitian serupa juga dilakukan oleh Safitri et al., (2024) diperoleh dari validator media dengan rata-rata 83% masuk dalam kategori Sangat Valid dengan hasil praktikalitas dengan rata-rata 87% dikategorikan Sangat Praktis dan untuk efektifitas dengan rata-rata 87% dan dikategorikan Sangat Efektif. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Microsite* yang sudah dibuat dan dikembangkan sudah Sangat Valid, Praktis dan Efektif digunakan oleh guru saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN 013829 Ledong Timur dengan jumlah peserta didik 23 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V, serta masukan dan saran yang diberikan oleh validator dan guru kelas V dari SD Negeri Bagan Batu Kota. Untuk data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian dari validator ahli materi, validator ahli media, guru, dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Nilai dari setiap indikator pada instrumen validitas kemudian dihimpun untuk dilakukan perhitungan akhir terhadap tingkat validitas, yang selanjutnya dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Ridwan & Sunarto dalam Salwani dan Ariani (2021)."

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari  
R : Skor yang diperoleh  
SM : Skor maksimum

Kemudian, untuk mencari rata-rata persentase validitas dari ketiga validator ahli dengan menggunakan rumus Ridwan & Sunarto dalam (Salwani & Ariani, 2021) yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Rata-rata  
 $\sum x_i$  : Jumlah nilai dari setiap validator  
 $n$  : Jumlah validator

**Tabel 1.** Kategori validitas pengembangan

<b>Interval</b>	<b>Keterangan</b>
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Modifikasi Ridwan & Sunarto ( dalam Salwani & Ariani, 2021)

Kepraktisan media yang dikembangkan diukur menggunakan instrumen penilaian kepraktisan media pembelajaran. Guru dan siswa menilai berbagai aspek yang tercantum dalam kuesioner yang disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya, hasil tanggapan dari kuesioner tersebut dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Ridwan dan Sunarto dalam Salwani dan Ariani (2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Kemudian, untuk melakukan pengukuran untuk menghitung nilai dari hasil akhir praktikalitas menggunakan rumus Ridwan & Sunarto dalam (Salwani & Ariani, 2021) yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Rerata

$\sum x_i$  : Jumlah nilai dari setiap praktikalitas

$n$  : Jumlah praktikalitas

**Tabel 2.** Kategori tingkat kepraktisan

<b>Interval</b>	<b>Keterangan</b>
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Modifikasi Ridwan & Sunarto ( dalam Salwani & Ariani, 2021)

Pada tahap akhir untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran *Genially*, dilakukan dengan memberikan soal evaluasi berbentuk *Pre-test* dan *Post-test* kepada peserta didik.

$$Presentase Tuntas = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 3.** Interval skor tingkat penguasaan siswa

<b>Interval</b>	<b>Keterangan</b>
85-100%	Sangat Tinggi
75-84%	Tinggi
60-74%	Sedang
40-59%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Canva* pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku kelas IV SD sudah sangat baik berdasarkan pada uji validitas, praktikalitas dan juga efektifitas yang sudah dilakukan. Tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE sudah terstruktur dari awal hingga akhir melalui tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Hasil uji validitas materi yang pertama diperoleh persentase sebesar 76% dengan penilaian umum yang diberikan oleh validator yaitu dapat digunakan dengan sedikit revisi disertai dengan beberapa saran perbaikan. Setelah materi pada media diperbaiki maka dilanjutkan dengan validasi kedua dan memperoleh hasil akhir sebesar 84%. Berdasarkan kategori kevalidasn media menurut Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani dan Ariani, 2021) yaitu kategori rentang persentase 81-100% maka dapat dikatakan bahwa uji validitas materi pada media *Canva* dikategorikan “Valid”. Hasil uji validitas bahasa mendapatkan 92% dengan kategori “Sangat Valid” dengan penilaian umum dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan kategori kevalidan media menurut Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori rentang persentase 81-100% maka dapat dikatakan bahwa uji validitas bahasa pada media dikategorikan “Sangat Valid”. Sementara untuk hasil uji validitas media pada validasi pertama mendapatkan 54% dengan kategori “Kurang Valid” dan penilaian umum dapat digunakan dengan banyak revisi. Sehingga dilakukan perbaikan sesuai saran masukan dan mendapatkan hasil akhir sebesar 83% dengan kategori “Valid” dan penilaian umum dapat digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan kategori kevalidan media menurut Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori rentang persentase 81-100% maka dapat dikatakan bahwa uji validitas media pada media *Canva* dikategorikan “Sangat Valid”.

Dari perhitungan rata-rata dari ketiga validator dimana hasil akhir dari validasi materi sebesar 84%, validasi bahasa 92%, dan validasi media 83%, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 86,33% dengan kategori “Sangat Valid” dimana kategori ini sesuai dengan penilaian dari Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) dengan rentang 81-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar ini valid untuk digunakan.

Penilaian uji praktikalitas dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalitas respon guru di sekolah uji coba UPTD SDN 35 Hutagodang memperoleh persentase sebesar 92% sedangkan angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar

96%. Pada sekolah penelitian UPTD SDN 02 Hutagodang untuk angket respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dan angket respon peserta didik 97,26%. Pada sekolah implementasi UPTD SDN 16 Hutagodang hasil angket respon guru sebesar 98% dan angket respon peserta didik 98,20%.

Ketiga uji praktikalitas yang didapatkan dari 3 sekolah berbeda mendapatkan hasil akhir yakni pada sekolah uji coba UPTD SDN 35 Hutagodang sebesar 94% , sekolah penelitian UPTD SDN 02 Hutagodang sebesar 96,64%, sekolah implementasi UPTD SDN 16 Hutagodang sebesar 98,10%. Maka didapatkan hasil akhir sesuai dengan kategori penilaian dari Ridwan dan Sunarto (didalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori “Sangat Praktis” dengan rentang persentase 81-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar ini sudah praktis untuk digunakan.

Penilaian uji efektivitas dari ketiga sekolah juga mendapatkan hasil yang baik. Pada sekolah uji coba UPTD SDN 35 Hutagodang mendapat persentase 75% dengan kategori “Tinggi”, pada sekolah penelitian UPTD SDN 02 Hutagodang mendapat persentase 86,96% dengan kategori “Sangat Tinggi”, serta pada sekolah implementasi UPTD SDN 16 Hutagodang mendapat persentase 92,30% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sesuai dengan kategori penilaian dari Reinita & Fitria (2022) yaitu kategori rentang persentase 75-84% “Tinggi” dan 85-100% kategori “Sangat Tinggi”. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva* yang peneliti kembangkan sudah efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva* memberikan banyak manfaat yaitu peserta didik sangat antusias dan termotivasi untuk belajar. Selain itu peserta didik juga sangat senang dan aktif menggunakan media pembelajaran ini dan peserta didik mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran karena di dalam media tidak hanya tersedia teks saja tetapi juga gambar, video, dan juga kuis yang menarik minat peserta didik untuk belajar. Sementara itu untuk guru manfaat yang didapatkan dari adanya media *Canva* ini adalah dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media digital menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku menurut subjeknya terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Sehingga media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di tingkat sekolah dasar

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE dapat dikategorikan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Keabsahan media yang dikembangkan didasarkan pada penilaian dari ahli materi 84%, ahli bahasa 92% dan ahli media 83%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 86,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari uji praktikalitas yang peneliti lakukan dengan menyebarkan angket kepada guru dan peserta didik di sekolah uji coba, sekolah penelitian, dan sekolah implementasi. Pada sekolah uji coba diperoleh angket respon guru mendapat persentase 92% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan persentase 96% dengan penilaian akhir praktikalitas keseluruhan sebesar 94% dengan kategori “Sangat Praktis”. Pada sekolah penelitian diperoleh angket respon guru mendapat persentase 96% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan persentase 97,28% dengan penilaian akhir praktikalitas secara keseluruhan 96,64% dengan kategori “Sangat Praktis”. Pada sekolah implementasi diperoleh angket respon guru mendapat persentase 98% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan persentase 98,20% dengan penilaian akhir praktikalitas secara keseluruhan sebesar 98,10% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil ini menjadikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif dengan hasil uji efektifitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes evaluasi setelah proses pembelajaran. Pada sekolah uji coba diperoleh persentase efektifitas sebesar 70% dengan kategori “Sedang”. Pada sekolah penelitian diperoleh persentase efektifitas sebesar 88% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sedangkan pada sekolah implementasi diperoleh persentase efektifitas sebesar 95% dengan kategori “Sangat Tinggi”.

**REFERENSI**

- Adi, M. S. (2020). *Membuat desain cantik dengan mudah & cepat menggunakan Canva*. Marsudi Suwarna Adi.
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Apreasta, L., Darniyanti, Y., & Sapira, B. (2023). Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Univeritas Mandiri*, 9(3), 857–869. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1567>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Astutik, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 80–86. <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Fauzana, U., & Muhammadiyah, M. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning ( Pbl ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sdn 04 Bariang Rao – Rao Kabupaten Solok SELATAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 331–342.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV SDN Karang Tengah 07. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Fitra, J., & Maksun, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 3(1), 217–228.
- Herdianti, F. D., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sdn 08 Kubu Tanjung Kota Bukit Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Juni), 5610–5619. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15215>
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Jannah, D. R., & Atmojo, I. R. W. N. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Research & Learning in Elementary Education*, 1(3), 1064–1074. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Kurikulum, B. S., & Ristek, A. P. K. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A-fase C untuk SD. Mi/Program Paket A.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Merrisa, M., & Abdul, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91.
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo. (2023). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 104–116. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>
- Nalinda, H., Formen, A., & Subali, B. (2023). Keefektifan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Sumber Energi. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 428. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i4.55191>
- Nugraha, N., Novantara, P., & Nugraha, D. (2024). Eksplorasi Canva: Pelatihan Konten Visual yang Praktis untuk Pemasaran Produk Lokal di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 467–474. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i3.843>
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 4(2), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p119>
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., Free, I., & Manurung, U. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 19 RANTAU UTARA T. A 2023 / 2024 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan Sural : [rambeyulfasyahdina@gmail.com](mailto:rambeyulfasyahdina@gmail.com) PENDAHULUAN Pada zaman s. 8(4), 715–726.

- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Ratnawati, Trisnawati, P., & Prasetyo, D. E. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa ( LKS ) Berbasis Model Contextual Teaching and Learning Pada Materi Pesawat Sederhana Di Kelas V SD Negeri 04 Koto Salak. *Menara Ilmu*, XIV(01), 99–112.
- Reinita, R., & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Riska, P. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Attention Relevance Convidence And Satisfaction (Arcs) Terhadap Motivasi Belajar Ips Peserta Didik Mis Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Wijayanti, D. I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah, 8(2), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-bulgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Yolanda, Y., & Lena, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Macromedia Flash 8 Di Kelas Iv Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 764–777. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.25>