

## **JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR**

Volume 02 No. 06 Bulan Juli Tahun 2025

*Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V**

**Laili Rusda Pasaribu, Wildansyah Lubis**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan**

Email : [lailirusda12@gmail.com](mailto:lailirusda12@gmail.com)

#### **ABSTRACT**

*This research was conducted at SDN 0401 Pasar Ujung Batu with the aim of developing interactive multimedia using Canva for the fifth-grade Natural and Social Sciences (IPAS) subject, particularly the topic Indonesiaku Kaya Raya. The study employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. During the development process, the multimedia product was validated by media, material, assessment, and language experts to ensure its feasibility. The validation results showed that the product met the criteria of "feasible" to "highly feasible," indicating that the media was of good quality and ready for classroom use. Practicality was assessed through questionnaires completed by teachers and students after the implementation of the multimedia in classroom learning. The average practicality score reached 87.31%, which falls under the "very practical" category. Effectiveness was measured through pretests and posttests, with the average score increasing from 42.78 to 78.70. The calculated N-Gain was 0.62, categorized as "medium," demonstrating that the use of Canva-based interactive multimedia had a significant positive impact on student learning outcomes. Both teacher and student responses confirmed the added value of this digital innovation. In conclusion, the developed multimedia is feasible, highly practical, and effective in supporting the improvement of students' understanding and engagement in IPAS learning.*

**Keywords :** *Interactive Multimedia; Canva; Practicality; Effectiveness; IPAS Learning*

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 0401 Pasar Ujung Batu dengan tujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V dengan topik Indonesiaku Kaya Raya. Metode penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh ahli media, materi, soal, dan bahasa untuk memastikan kelayakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif memenuhi kriteria layak hingga sangat layak sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Temuan ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan standar kualitas media pendidikan. Praktikalitas multimedia interaktif diuji melalui angket guru dan siswa setelah media diterapkan dalam pembelajaran. Rata-rata skor praktikalitas mencapai 87,31% yang tergolong kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pretest 42,78 menjadi 78,70 pada posttest dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,62 dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep IPAS. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dinyatakan layak, sangat praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS siswa kelas V.

**Kata Kunci :** Multimedia Interaktif, Canva, Kepraktisan, Efektivitas, Pembelajaran IPAS

Copyright (c) 2025 Laili Rusda Pasaribu, Wildansyah Lubis

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : lailirusda12@gmail.com

HP : -

Received 08 Mei 2025, Accepted 19 Juni 2025, Published 01 Juli 2025

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam upaya meningkatkan tingkat kecerdasan masyarakat. Kunci keberhasilan pendidikan terletak pada proses pembelajaran yang efisien, menarik dan menyenangkan. Di era digital saat ini, teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia baik itu anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sudah tidak bisa lepas lagi dari perkembangan teknologi. Teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan (Lestari: 2018).

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas, yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Dilihat dari proses pembelajaran akan terjadi aktivitas timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang lebih baik (Febriana, 2023).

Salah satu cara dalam mencapai pembelajaran yang efektif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan. Media pembelajaran adalah segala yang berbentuk cetak maupun non cetak yang digunakan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran melibatkan pengembangan multimedia dalam proses pendidikan. Pembelajaran multimedia mencakup teks digital, gambar, animasi, video, dan audio. Bahan ajar yang diberikan oleh alat ini terdiri dari narasi dan instruksi yang disusun dalam sistem interaktif yang memiliki stimulus dan respons yang teratur. Menurut penelitian, fitur khusus multimedia yang lebih efektif dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan memenuhi kebutuhan mereka.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan multimedia sebagai

media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva menjadi salah satu solusi yang relevan. Canva dipilih sebagai alat utama dalam penelitian ini karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan alat desain atau multimedia lainnya, seperti *Microsoft PowerPoint*, *Prezi*, atau *Adobe Spark*. Canva menawarkan kemudahan penggunaan dengan antarmuka yang ramah pengguna, fleksibilitas dalam desain, dan aksesibilitas yang tinggi. Canva memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan media interaktif dengan berbagai elemen visual, teks, video, dan animasi secara mudah tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal ini menjadikan Canva sangat sesuai dengan kebutuhan pendidikan, terutama untuk guru yang ingin menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, Canva juga memiliki banyak fitur yang mendukung berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga media yang dibuat dapat melayani kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Hal ini penting karena media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif akan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang sangat ditekankan, terutama dalam pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Penggunaan media interaktif berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah 0401 Pasar Ujung Batu, yang kini tengah mengimplementasikan kurikulum merdeka bahwa terlihat dari nilai ujian tengah semester ganjil T.A 2024/2025 siswa belum mencapai KKM yang telah dibuat yaitu 70. Hal tersebut dari data rata-rata nilai asli pelajaran IPS kelas IV seperti yang terdata pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1 Nilai Kelas V**

| Jumlah Siswa | Jumlah Ketuntasan (KKM 70) |             |
|--------------|----------------------------|-------------|
|              | Tuntas                     | TidakTuntas |
| 30           | 11 (37%)                   | 19 (63%)    |

Pada Tabel 1, nilai murni yang diperoleh peserta didik saat melakukan ujian tengah semester dimana dari 30 siswa terdapat 19 siswa (63%) belum tuntas dengan nilai dibawah KKM dan 11 siswa (37%) tuntas. Data hasil belajar pada peserta didik di SD Negeri 0401 Pasar Ujung Batu memberikan fakta sebagian besar siswa memiliki nilai rendah atau dapat dikatakan tidak sesuai pada tujuan pembelajaran secara umum. Begitu pula melihat kondisi siswa yang sulit memahami materi tersebut dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan aktivitas, minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian akan pentingnya pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva. Di era abad 21 teknologi sebuah keniscayaan yang tidak bisa dihindarkan dalam proses pembelajaran dan yang berbasis Canva ini memberikan kemudahan dalam proses pembuatan. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 0401 Pasar Ujung Batu Kec. Sosa T.A 2024/2025”.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan untuk membuat produk baru, menguji kinerja produk yang sudah ada, dan mengembangkan dan membuat produk baru. Model ini terdiri dari analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Sugioyono, 2023, h 401). Penelitian ini dilakukan di SDN 0401 Pasar Ujung Batu Kec. Sosa Waktu penelitian dimulai dari Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 0401 Pasar Ujung Batu Kec. Sosa, terdiri 27 siswa. Penelitian ini melibatkan kelas V SDN 0401 Pasar Ujung Batu Kec. Sosa sebagai subjeknya. Objek penelitian ini adalah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif

multimédia. dalam pembelajaran IPAS, dengan fokus pada materi tentang Panas dan Kalor pada tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan wawancara, observasi, pengisian angket (kuisisioner) serta melakukan tes wawasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Munir (2018: 24) “Multimedia adalah gabungan dari dua kata, "multi" dan "media", yang berasal dari bahasa Latin dan berarti banyak atau berbagai jenis. Sementara itu, "multi" berarti banyak atau berbagai jenis, dan "media" berarti perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengirimkan sesuatu. Sesuai dengan definisi dalam Kamus *Elektronik American Heritage*, istilah "medium" merujuk pada alat untuk menyampaikan dan mempresentasikan informasi.

Multimedia pembelajaran disajikan oleh Ahmadi (2018, h. 26) memiliki fungsi yaitu:

- a. Dapat meningkatkan tanggapan pengguna secepat mungkin dan sering.
- b. Memberikan peluang kepada siswa untuk mengatur kecepatan pembelajaran mereka sendiri.
- c. Menjamin bahwa siswa mengikuti urutan yang teratur dan terkendali.
- d. Memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berpartisipasi dengan respon seperti jawaban, pemilihan, keputusan, eksperimen, dan lainnya.

Nurhalisa dan Sukmawati (2022: 38) menyatakan kreativitas guru dalam menciptakan sebuah media dapat juga diasah melalui pemanfaatan aplikasi canva. Bahwa tampilan yang menarik dan dihasilkan dari desain aplikasi canva dapat membantu fokus peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran.

Riono dan Fauzi (2022: 119) menyatakan bahwa pada saat menggunakan aplikasi canva diperlukan jaringan yang stabil dan memadai, jika tidak, aplikasi tersebut tidak akan berfungsi. Ada beberapa stiker, foto, template, jenis huruf, yang akan dikreasikan untuk menjadi desain hanya dapat digunakan secara berbayar.

Canva dipilih sebagai media karena menawarkan

kemudahan desain, integrasi teks, gambar, audio, dan video yang sesuai dengan materi IPAS. Media ini memungkinkan guru dan siswa untuk membuat pembelajaran lebih interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Dengan menggabungkan kurikulum yang fleksibel dan media pembelajaran yang menarik, proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan Canva juga dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Secara keseluruhan, integrasi media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

### **1. Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva**

Kelayakan multimedia interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 0401 Pasar Ujung Batu dapat dilihat dari hasil validasi para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli soal, dan ahli bahasa dengan kategori rata-rata "layak hingga sangat layak".

Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata skor 3,52 dengan kategori layak. Aspek panduan dan informasi memperoleh skor tertinggi, menandakan media sudah mampu memberikan petunjuk yang jelas kepada pengguna. Pada validasi ahli materi, skor rata-rata 3,79 menegaskan bahwa isi materi sesuai dengan kompetensi dasar IPAS. Konten yang disajikan bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penyajian materi melalui teks, video, dan gambar interaktif memudahkan siswa memahami konsep "Indonesiaku Kaya Raya". Ahli soal memberikan nilai rata-rata 4,13 dengan kategori layak. Aspek kesesuaian soal terhadap materi memperoleh skor tertinggi yaitu 4,50 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi dalam media dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan baik.

Validasi ahli bahasa juga mendukung kelayakan media dengan skor rata-rata 4,09. Aspek lugas mendapat skor 4,33 yang berarti bahasa dalam media sudah mudah dipahami siswa. Bahasa yang

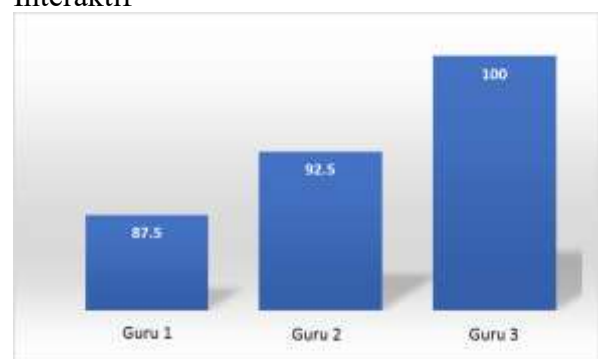
digunakan komunikatif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik, sehingga tidak menimbulkan kebingungan. Penggunaan istilah dan simbol juga tepat serta selaras dengan kaidah bahasa Indonesia. Temuan ini menegaskan bahwa bahasa dalam media sudah siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis para ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Produk ini mampu menyajikan materi IPAS dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kelayakan media tidak hanya dilihat dari konten, tetapi juga dari sisi tampilan, bahasa, serta instrumen evaluasinya. Oleh sebab itu, media ini dapat digunakan secara efektif di kelas.

### **2. Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva**

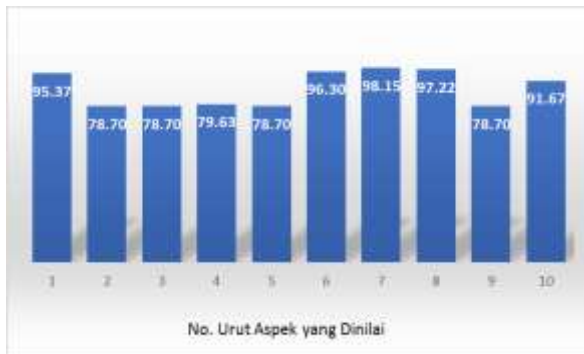
Praktikalitas media pembelajaran dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasil menunjukkan rata-rata skor praktikalitas mencapai 87,31% yang termasuk kategori "sangat praktis". Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan, tampilan menarik, serta sesuai dengan kurikulum. Selain itu, bahasa dan penyajian materi juga jelas dan mudah dipahami siswa. Fakta ini membuktikan bahwa media interaktif Canva praktis dalam penggunaannya.

Berikut adalah Grafik Respon Guru Multimedia Interaktif



Respon guru menunjukkan persentase kepraktisan antara 87,5% hingga 100%. Hal ini menandakan bahwa guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi dengan adanya multimedia interaktif berbantuan Canva. Media ini mempermudah guru dalam memfasilitasi aktivitas belajar yang aktif dan variatif. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi

juga sebagai fasilitator yang mendukung siswa belajar mandiri. Dengan begitu, praktikalitas media ini terbukti tinggi dari perspektif guru. Respon siswa terhadap media juga sangat positif, dengan skor tertinggi pada indikator membuat siswa lebih aktif (98,15%). Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena media menyajikan visualisasi menarik serta kuis interaktif. Menurut Susanto (2013:4), belajar merupakan aktivitas mental yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan adanya media interaktif, proses mental ini lebih terfasilitasi secara menyenangkan. Oleh karena itu, praktikalitas media dari sisi siswa sangat kuat. Berikut adalah grafik respon angket siswa dalam penggunaan multimedia.



Meskipun demikian, beberapa aspek praktikalitas masih memperoleh skor lebih rendah, seperti tampilan visual dan bahasa yang mendapat nilai 78,70%. Walau tetap dalam kategori sangat praktis, hal ini menunjukkan adanya ruang perbaikan agar media semakin optimal. Misalnya, dengan menambahkan variasi animasi atau memperkaya penyajian teks agar lebih menarik. Revisi pada aspek ini dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, perbaikan kecil tetap diperlukan untuk menjaga kualitas media.

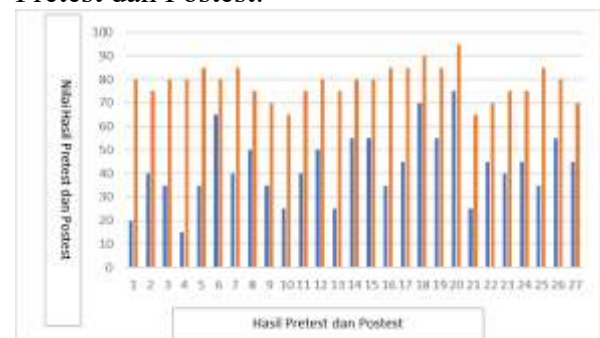
Praktikalitas media juga dipengaruhi oleh faktor teknis, seperti ketersediaan perangkat dan koneksi internet. Pada uji coba terbatas ditemukan kendala jaringan internet yang memperlambat akses materi. Namun, hal ini tidak mengurangi minat dan motivasi siswa untuk belajar dengan media. Kondisi ini menunjukkan bahwa praktikalitas media masih dapat dioptimalkan jika fasilitas sekolah lebih mendukung. Oleh karena itu,

dukungan infrastruktur menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media.

Secara keseluruhan, praktikalitas multimedia interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 0401 Pasar Ujung Batu tergolong sangat baik. Guru dan siswa sama-sama menilai bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan penggunaan teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, praktikalitas media ini bukan hanya terbukti di kelas penelitian, tetapi juga berpotensi diterapkan di sekolah lain. Temuan ini menegaskan bahwa Canva layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang praktis.

### 3. Efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva

Efektivitas multimedia interaktif Canva ditunjukkan dari hasil peningkatan nilai pretest dan posttest siswa. Rata-rata nilai pretest 42,78 meningkat menjadi 78,70 pada posttest. Berdasarkan perhitungan N-Gain, rata-rata peningkatan sebesar 0,62 dengan kategori sedang. Artinya, penggunaan media ini mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Dengan demikian, efektivitas produk dapat dinyatakan baik. Berikut adalah grafik Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest.



Hasil evaluasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan Canva efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPAS. Siswa mengalami kemajuan dalam kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan materi yang disajikan. Media juga membantu guru menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Keberhasilan evaluasi

tercermin dari peningkatan nilai dan partisipasi siswa dibandingkan sebelum penggunaan media. Dengan demikian, media ini terbukti mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Sebagian siswa bahkan mencapai kategori N-Gain tinggi, menunjukkan bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya media. Hal ini mengindikasikan bahwa multimedia interaktif berbantuan Canva tidak hanya membantu pemahaman, tetapi juga mempercepat penguasaan materi. Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dalam konteks ini, Canva telah membantu siswa memperoleh kemampuan baru secara lebih efektif. Dengan demikian, efektivitas media ini tercermin dari capaian hasil belajar siswa.

Penggunaan media Canva membuat siswa lebih aktif, antusias, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas kuis dan puzzle interaktif. Aktivitas ini memperkuat pemahaman siswa karena mereka belajar sambil berinteraksi. Menurut penelitian Ira dan Titin (2023), media Canva terbukti memikat perhatian siswa dan memotivasi mereka belajar lebih aktif. Oleh sebab itu, efektivitas media ini terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran aktif.

Guru juga merasakan manfaat dari penggunaan media ini karena pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Penyajian materi dengan teks, gambar, audio, dan video sesuai dengan definisi multimedia menurut Ahmadi et al. (2018). Hal ini membantu guru menjelaskan konsep abstrak dengan lebih mudah dipahami siswa. Dengan cara ini, efektivitas media terlihat dari peranannya dalam mempermudah guru menyampaikan materi. Oleh karena itu, media Canva sangat mendukung proses pembelajaran dua arah.

Efektivitas media juga dapat dikaitkan dengan motivasi belajar siswa. Respon siswa yang positif, antusias, dan semangat belajar menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan minat mereka. Menurut pengertian belajar dari Susanto (2013:4), aktivitas belajar menghasilkan

perubahan sikap dan keterampilan yang bersifat konstan. Fakta bahwa siswa lebih termotivasi membuktikan adanya perubahan sikap positif terhadap pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas media terlihat tidak hanya dari nilai tes, tetapi juga dari perubahan sikap siswa.

Hasil penelitian Yulfa Syahdina Rambe (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar IPAS yang mencapai 77 pada penelitiannya mendukung temuan efektivitas dalam penelitian ini. Fakta ini membuktikan bahwa Canva dapat digunakan secara konsisten di berbagai sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan kata lain, efektivitas media Canva telah terbukti lintas penelitian. Oleh karena itu, produk ini layak diterapkan secara lebih luas.

Selain itu, efektivitas media juga terlihat dari meningkatnya interaksi siswa selama proses belajar. Mereka lebih sering berdiskusi, bertanya, dan bekerja sama dalam memahami materi. Aktivitas ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kolaboratif dalam Kurikulum Merdeka. Melalui interaksi yang lebih aktif, siswa tidak hanya belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial. Dengan demikian, efektivitas media ini mencakup aspek akademik dan nonakademik.

Secara keseluruhan, multimedia interaktif berbantuan Canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 0401 Pasar Ujung Batu. Efektivitas terlihat dari peningkatan nilai, respon positif siswa dan guru, serta partisipasi aktif dalam kelas. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan hasil ini, multimedia Canva dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, efektivitas produk ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva pada



pembelajaran IPAS kelas V SDN 0401 Pasar Ujung Batu Tahun Ajaran 2024/2025, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kelayakan multimedia interaktif berbantuan Canva dinyatakan baik berdasarkan hasil validasi para ahli. Penilaian dari ahli media, materi, soal, dan bahasa menunjukkan rata-rata berada pada kategori layak hingga sangat layak. Aspek kejelasan informasi, kesesuaian materi, interaktivitas, dan bahasa telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Praktikalitas multimedia interaktif berbantuan Canva dinilai sangat tinggi oleh guru maupun siswa. Hasil angket guru menunjukkan persentase di atas 87% dengan kategori sangat praktis, yang berarti media mudah digunakan, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Respon siswa juga positif dengan skor keseluruhan 87,31%, menandakan media mampu menarik perhatian, meningkatkan semangat belajar, serta mendukung pembelajaran mandiri.

Efektivitas multimedia interaktif berbantuan Canva terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,62 yang termasuk kategori sedang. Sebagian siswa bahkan mencapai kategori tinggi, membuktikan bahwa media interaktif ini efektif dalam mendukung pemahaman konsep. Siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena penyajian materi yang menarik dan interaktif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Alwi, S. (2017). "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *ITQD: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan* 8(2): 145-67.
- Alfanti Shindika, dkk. (2023). "Pengembangan E-Modul Canva Tema 7 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas IV." 9(2). 3797-3800.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, (2015) *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta Ar Riz Media.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hopkins, Charles Alexander, and Richard L. Antes. 1999. *Classroom Measurement and Evaluation*. Illionis: F.E. Peacock.
- Iskandar (2019) *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII-2 DI MTs Pinrang., (Tesis) Tersedia dari Repository.iainpare.ac.id*.
- Isnaini, L. d. (2015). *Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajar Bahasa Inggris di Mi An-Nur Pekalipan Kota Cirebon*. 1-15.
- Purwanto. 2012. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riva'i, Zaenal., Nurina, A., & Achmad, F.D. (2020). *Pengembangan Media* 96



Pasaribu, Laili Rusda, and Wildansyah Lubis. "DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA USING CANVA TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS IN IPAS "

Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 9(2), 106-119.

Sugiyono, (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.