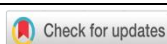




PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Hidayatul Rahmi¹, Yeni Erita²
^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: hidayatulahmi231@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3182>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026
Final Revised: 21 June 2026
Accepted: 6 August 2026
Published: 21 August 2026

Keywords:

Interactive Learning Media,
Canva,
ADDIE,
IPAS



ABSTRACT

Objective: This study aimed to develop Canva-assisted interactive learning media for fifth-grade elementary school IPAS learning. The problem was identified through observations and interviews at three elementary schools, showing that learning still relied on conventional methods and interactive media were rarely used. Methods: This Research and Development (R&D) study applied the ADDIE model. The collected data included validity, practicality, and effectiveness. Results: The validity scores were 92% from the material expert, 100% from the language expert, and 80% from the media expert. Practicality reached 95.23% from the teacher and 95% from the students. The effectiveness score was 75.16% with N-Gain 0.75 based on students' learning outcomes after using the developed media. Conclusion: The Canva-assisted interactive learning media integrated with the Problem Based Learning (PBL) model was valid, practical, and effective in improving students' interest and learning outcomes.

ABSTRAK

Objektif: Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS pada kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di SDN 02 Indarung, SD Semen Padang, dan SDN 12 Padang Besi yang menunjukkan pembelajaran masih didominasi metode konvensional serta penggunaan media interaktif masih terbatas. Metode: penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan meliputi data validasi, data kepraktisan, dan data efektivitas. Hasil: hasil validasi didapatkan persentase 92% pada ahli materi, 100% pada ahli bahasa, 80% pada ahli media. Uji praktikalitas guru mendapatkan persentase 95,24% dan uji praktikalitas peserta didik mendapatkan persentase 95,14%. Hasil efektivitas memperoleh persentase 75,17% dengan N-Gain 0.75 pada hasil belajar peserta didik setelah mengimplemetasikan media pembelajaran interkatif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran. Kesimpulan: pembelajaran IPAS kelas V SD dibantu oleh media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, Canva, ADDIE, IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. tujuan dari penggunaan teknologi ini adalah untuk menumbuhkan 4C yaitu berpikir kritis (*Critical thinking*), kreativitas (*creativitas*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*colaboration*)(Wardhani et al., 2021). Perkembangan teknologi dapat melahirkan pembaharuan dalam pembelajaran yaitu dengan menambahkan media pembelajaran (Putri, 2023). Perkembangan teknologi dapat memudahkan pembelajaran dalam mencari sumber belajar sehingga tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Saparia, 2023). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi di bidang pendidikan dapat digunakan untuk membuat belajar lebih mudah bagi guru dan siswa.

IPAS adalah bidang IPA dan IPS yang membahas makhluk hidup, benda mati, dan kehidupan manusia dan interaksinya dengan lingkungan. Pembelajaran IPS tergolong materi yang abstrak karena materi pembelajaran IPS mengkaji tentang konsep, gagasan dan fenomena sosial yang sulit dilihat, disentuh atau dihadirkan langsung di kelas (Meylovvia & Julianto, 2023).,(Ines Pasa Jirah, Jurahman et al., 2026). Pembelajaran IPAS memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam memahami lingkungan alam dan sosial. Hal ini mencakup pengembangan rasa ingin tahu, keterampilan inkuri, pemahaman perubahan sosial, serta kesadaran dan kontribusi terhadap masyarakat dan lingkungan. Peserta didik juga diharapkan dapat menggunakan pengetahuan IPAS mereka pada kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi melalui berbagai saluran dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, emosi, dan minat peserta didik. Media ini membantu mendorong proses pembelajaran yang efektif, memungkinkan siswa untuk menyerap pengetahuan baru dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. (Daniyati et al., 2023). Menurut Novisya & Erita (2022) media pembelajaran merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan efektivitas belajar pembelajaran. Menurut Daniyati et al (2023), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan melalui berbagai cara. Media pembelajaran dapat mendorong pemikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mendorong interaksi aktif selama proses pembelajaran. ini membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif (Faradila & Mansurdin, 2023). Media pembelajaran digital bersifat inovatif mampu menampilkan informasi dalam berbagai bentuk, termasuk teks, gambar, animasi, suara, dan video (Karimah et al., 2024). Media pembelajaran interaktif membantu peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran (Faturrokhman, n.d.2025). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Janah et al (2023) mengemukakan bahwa media berbantuan *canva* merupakan platform yang menarik dan inovatif yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif. Selain memudahkan proses pembuatan media pembelajaran, *Canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang kompleks sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

Menurut temuan dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru-guru kelas V di sekolah dasar, guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh media konvensional, seperti gambar dan buku cetak. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal sedangkan sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung. Jadi, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal dalam meningkatkan keaktifan dan minat

belajar peserta didik.

Menurut temuan dari observasi yang dilakukan peneliti di sekolah 1 yaitu SDN 02 Indarung kelas V, diperoleh hasil media pembelajaran yang digunakan pendidik telah selaras dengan materi pembelajaran, seperti gambar poster, buku bacaan dan media berbasis teknologi berupa gambar dan video pembelajaran yang diambil dari internet. Media tersebut masih bersifat kurang interaktif sehingga belum mampu mendorong keaktifan peserta didik secara optimal dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik cenderung pasif dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran masih rendah.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan yang didapatkan dari observasi di sekolah 2 yakni di SD Semen Padang. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran IPAS masih didominasi dengan metode konvensional. Guru menggunakan media gambar yang tersedia di kelas serta media presentasi yang diperoleh dari *Google* sebagai alat bantu untuk penyampaian materi. Peserta didik cenderung bosan karena penggunaan media-media pembelajaran hanya satu arah dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru memberikan LKS (Lembar Kerja Siswa) untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa belum dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif.

Peneliti melakukan observasi di sekolah 3, yaitu SDN 12 Padang Besi. Berdasarkan hasil observasi di kelas V, diketahui bahwa belum terdapat pengembangan media pembelajaran interaktif. Meskipun guru telah menggunakan media digital yang dibuat secara mandiri, media tersebut belum melibatkan peserta didik secara aktif untuk menumbuhkan minat serta keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode R&D digunakan untuk membuat produk dan menguji efektifitasnya (Waruwu, 2024)., (Rahayu Utaminingsih, 2024). Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat produk yang diuji coba pada peserta didik (Andini & Wati, 2024). Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah teknik penelitian yang umum digunakan di universitas untuk mengkaji dan merancang keefektifan produk. Ini mencakup proses identifikasi masalah, perancangan, dan pengembangan produk untuk menemukan solusi terbaik untuk masalah tersebut (Waruwu, 2024). Menurut Sulaiman (2023), metode R&D adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pembuatan produk pendidikan melalui proses pengembangan serta pengujian validitas produk tersebut, melalui beberapa tahapan yang dikenal sebagai siklus penelitian pengembangan. Siklus ini meliputi analisis terhadap temuan-temuan penting yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. kemudian produk digunakan dan direvisi pada tahap perbaikan untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan selama proses pengujian. Siklus ini dilakukan secara berulang hingga mendapatkan produk yang dikembangkan mencapai tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ini merupakan pendekatan pengembangan yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan (Rahayu, 2025). Model ADDIE terdiri dari atas lima tahapan, meliputi Analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Meilani Safitri, n.d. 2022)., (Hidayat et al., 2021). Analisis kurikulum, konten, media

pembelajaran, dan kebutuhan guru dan peserta didik adalah fase analisis. Pada tahap perencanaan, guru harus membuat media pembelajaran IPAS dengan menggunakan *Canva* untuk siswa di kelas V SD. Media pembelajaran ini dapat membantu guru menyampaikan pelajaran ke peserta didik dan membantu peserta didik memahami apa yang diajarkan oleh guru. Materi pembelajaran yang dibahas didasarkan pada analisis Capaian Pembelajaran (CP) yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap pengembangan, dilakukan uji validasi oleh para ahli atau validator yang sesuai dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media dengan memberikan angket validasi untuk penilaian media pembelajaran interaktif yang telah dirancang oleh peneliti. Tahap penerapan merupakan tahapan untuk melakukan uji coba dalam proses pembelajaran terhadap media pembelajaran yang telah dirancang dan divalidasi diuji coba dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran dimulai dengan menyiapkan semua sarana dan prasarana yang diperlukan serta menciptakan kondisi yang sesuai di lingkungan kelas. Pada tahap evaluasi, dilakukan perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan dalam penerapan yang dilakukan di kelas V SD. Model ADDIE dalam tahapannya memiliki kelebihan yaitu prosedur pengembangan yang jelas terstruktur, dan memiliki urutan tahapan yang logis. Oleh karena itu model ADDIE ini sangat sesuai dalam penelitian dan pengembangan. Dibandingkan dengan model pengembangan lainnya, implementasi tahapan model ADDIE dapat membantu guru membuat program pembelajaran yang sistematis. Selain itu model ini memungkinkan adaptasi sesuai kebutuhan khusus, yang membuatnya unggul. Oleh karena itu, model pengembangan ADDIE melibatkan seluruh siklus pengembangan, bukan hanya tahap desain Torang Siregar, (2025).

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan tes untuk pengumpulan data. Angket digunakan untuk menentukan nilai validitas produk (materi, bahasa dan media) serta mengevaluasi manfaat praktis dari media pembelajaran interaktif berdasarkan umpan balik guru dan peserta didik. Tes yang dilakukan meliputi tes awal dan tes akhir. Tes awal dan akhir dilakukan untuk mengukur perubahan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada media pembelajaran.

Instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar praktikalitas dan soal tes hasil belajar peserta didik. Lembar validasi digunakan untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif melalui indikator materi, bahasa dan media. Instrumen praktikalitas media pembelajaran interaktif digunakan untuk mengumpulkan data yang menunjukkan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini dirancang untuk menganalisis data berdasarkan pengamatan yang dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh para pendidik dan peserta didik (Harefa & Masniladevi, 2021). Lembar praktikalitas media pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data yang menunjukkan kepraktisan produk media pembelajaran yang dirancang. Instrumen ini bertujuan untuk menganalisis data berdasarkan hasil pengamatan melalui lembar angket respons pendidik dan peserta didik. Lembar pratikalitas ditujukan kepada pendidik dan peserta didik. Tes dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana peserta didik belajar setelah menggunakan materi pembelajaran interaktif.

Validitas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Akker et al. (2019) produk dikatakan valid apabila telah memenuhi aspek isi, konstruk, dan bahasa yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tingginya hasil validitas yang diperoleh juga didukung oleh teori multimedia learning dari Mayer (2021) yang menyatakan bahwa bahwa bahan ajar yang efektif harus

mampu menyajikan informasi secara seimbang, baik secara visual maupun verbal, agar peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan.

Alat validasi yang digunakan meliputi lembar validasi materi, media dan kebahasaan. Validasi merupakan alat ukur untuk mengukur valid atau tidaknya suatu pengembangan produk. Proses validasi melibatkan validator yang berkompeten di bidangnya, yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Proses validasi menggunakan instrumen berupa lembar validasi yang diberikan kepada para validator yang berisi pertanyaan-pertanyaan sebagai penilaian oleh validator dalam meninjau rancangan pengembangan media pembelajaran sebelum dilakukannya uji coba produk.

Analisis data validitas media pembelajaran interaktif ditentukan dengan penilaian para ahli. Berikut adalah tabel kriteria penilaian media pembelajaran:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Tabel 2 Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk

Interval	kategori	keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Tidak Revisi/Sangat Baik
61% - 80%	Baik	Tidak Revisi/Valid
41% - 60%	Cukup	Revisi/Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Baik	Revisi/Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Kurang Baik	Revisi/Tidak Valid

(Zunaidah & Amin, 2016)

Nilai validitas dan kriteria dihitung dengan menggunakan rumus dari Maulita & Erita (2021) sebagai berikut :

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

Keterangan:

NP = Nilai Persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor Maksimal ideal

Selanjutnya, untuk menghitung jumlah perhitungan dan nilai akhir hasil validitas, rumus dari Maulita & Erita (2021), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rerata

$\sum Xi$ = Jumlah nilai persen dari tiap validator

n = Jumlah validator

Uji praktikalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kegunaan, dan efisiensi suatu benda, metode, atau ide saat diterapkan dalam situasi nyata. Sesuatu disebut praktis jika ia berfungsi dengan baik tanpa membuang banyak waktu, tenaga, atau biaya, serta benar-benar memberikan solusi yang bermanfaat (Vernanda, 2023). Tabel berikut menunjukkan kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir:

Tabel 3 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran IPAS

Interval	Kategori
86 -100%	Sangat Praktis
76% - 85 %	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 59%	Kurang Praktis
0% - 54%	Tidak Praktis

Sumber : Maulita & Erita, (2021)

Efektifitas media pembelajaran diuji dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum (pre test) dan sesudah (post test) menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Bani & Desyandri, 2025). Pada awal pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan pre test guna mengukur kemampuan awal sebelum mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya peserta didik menggunakan media interaktif yang dikembangkan dalam pembelajaran dan diakhir pembelajaran, sebagai bukti bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dianggap efektif, peserta didik kelas V akan diberikan post test untuk menilai peningkatan pemahaman mereka. Tes ini terdiri dari soal-soal yang berkaitan dengan indikator pembelajaran.

Untuk menentukan apakah siswa mengalami peningkatan, N-Gain digunakan untuk menghitung hasil belajar mereka sebelum dan sesudah test. Menurut Agustini et al., n.d. (2024) rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain adalah:

$$N - Gain = \frac{Skor Post Test - Skor Pre test}{Skor Ideal - Skor Pre Test} \times 100\%$$

Adapun kriteria keefektifan yang terinterpretasi dari ahli normalitas gain, yaitu

Tabel 4 Tabel Klasifikasi Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0.3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

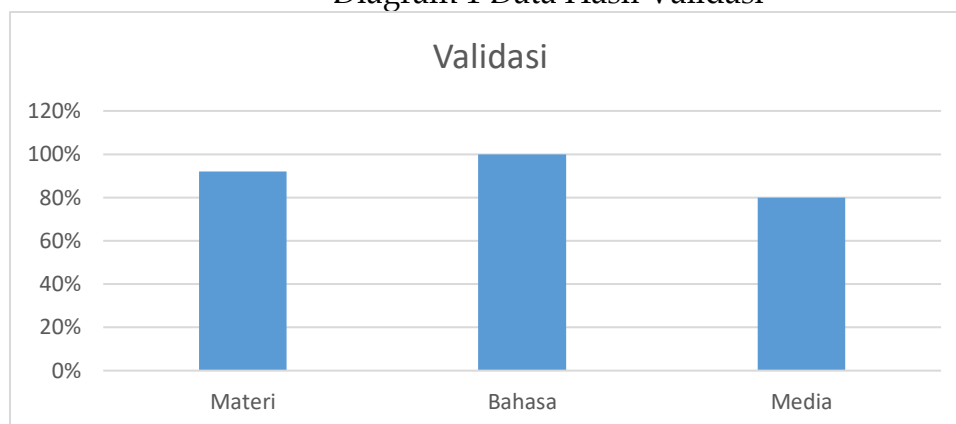
Sumber : Sabila & Isroah, (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang ditujukan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Tiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media telah menguji produk media pembelajaran interaktif ini untuk validitas. Diagram 1 menunjukkan hasil

validitas:

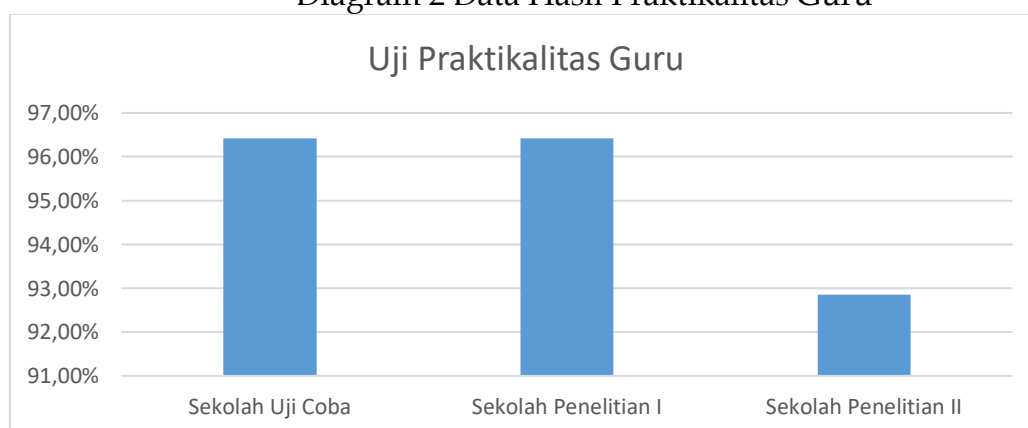
Diagram 1 Data Hasil Validasi



Berdasarkan hasil validasi, persentase rata-rata validasi pada aspek materi mencapai 92%, semetara aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 100% dan aspek media memperoleh rata-rata 80%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diperoleh rata-rata validasi media pembelajaran interaktif 91% dengan kategori “sangat valid”.

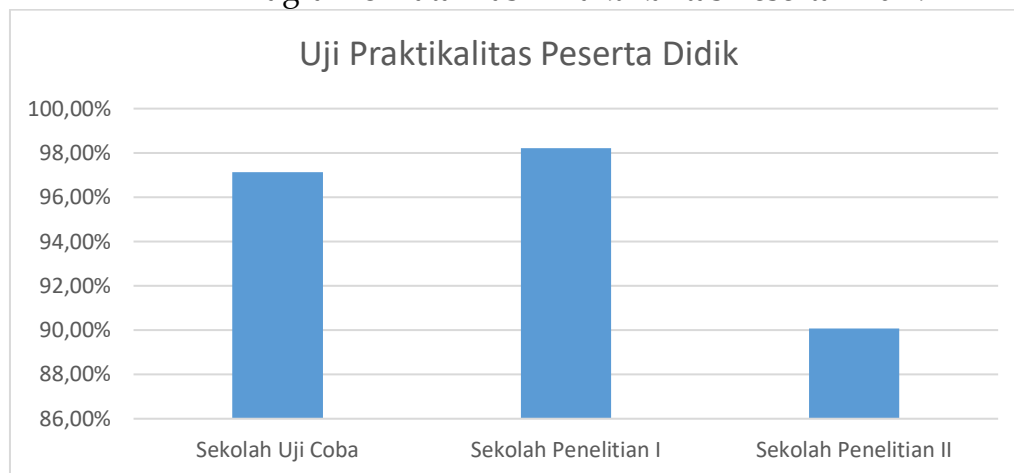
Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji praktikalitas melalui lembar praktikalitas guru dan peserta didik. Uji kepraktisan dengan lembar praktikalitas guru melibatkan tiga guru dan lembar praktikalitas peserta didik melibatkan lima puluh delapan peserta didik. Uji kepraktisan produk dilaksanakan dua fase yaitu fase uji coba dan penelitian. Fase uji coba dilaksanakan di SDN 12 Padang besi dengan melibatkan 16 peserta didik dan fase penelitian I dilakukan di SD 02 Indarung dengan melibatkan 21 peserta didik dan SD fase penelitian II dilakukan di SD Semen Padang dengan melibatkan 21 peserta didik. Hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru disajikan padatabel diagram 2.

Diagram 2 Data Hasil Praktikalitas Guru



Berdasarkan hasil praktikalitas guru sekolah uji coba memperoleh rata-rata 96,43%, praktikalitas guru sekolah penelitian I meperoleh rata-rata 96,43% dan praktikalitas guru sekolah penelitian II memperoleh rata-rata 92,86%. Berdasarkan hasil praktikalitas respon guru diperoleh rekapan praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh rata-rata 95,24% dengan kategori “sangat praktis”. Data hasil praktikalitas peserta didik dapat dilihat pada diagram 3.

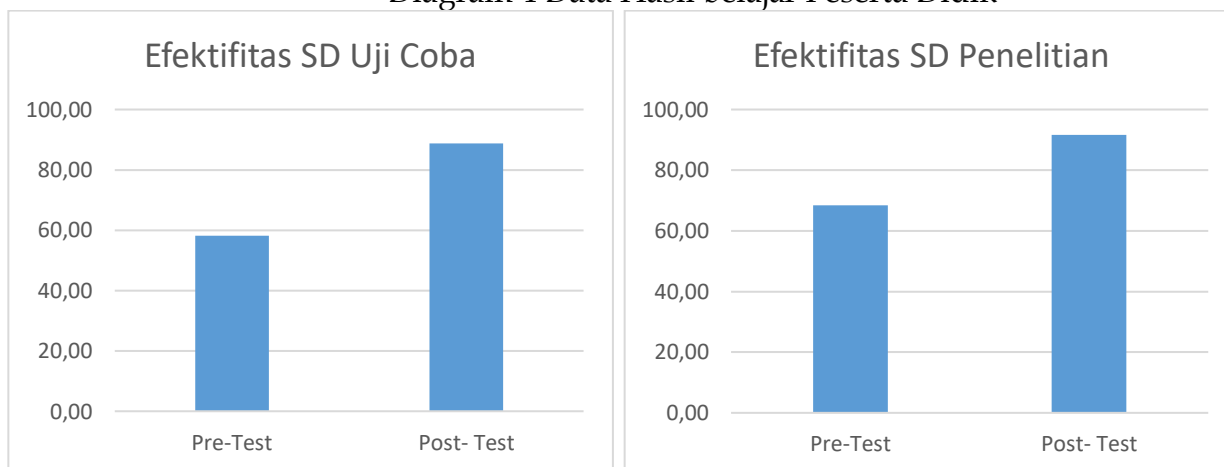
Diagram 3 Data Hasil Praktikalitas Peserta Didik



Berdasarkan hasil praktikalitas peserta didik sekolah uji coba memperoleh rata-rata 97,14%, praktikalitas peserta didik sekolah penelitian I memperoleh rata-rata 98,21% dan praktikalitas guru sekolah penelitian II memperoleh rata-rata 90,08%. Berdasarkan hasil praktikalitas respon peserta didik diperoleh rekapitulasi bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh rata-rata 95,14% dengan kategori “sangat praktis”

Selanjutnya, dilakukan uji efektifitas media pembelajaran interaktif, yang dinilai dari hasil pre test dan post test. Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkatkan secara keseluruhan, seperti yang ditunjukkan pada diagram 4.

Diagram 4 Data Hasil belajar Peserta Didik



Berdasarkan hasil rekapitulasi uji efektivitas pada sekolah uji coba diperoleh nilai rata-rata pre-test 58,12 meningkat menjadi 88,75. Perhitungan N-gain score yang diperoleh 0,75 dengan kategori “tinggi”. Hasil rekapitulasi uji efektivitas pada sekolah penelitian menghasilkan nilai rata-rata pre-test 68,33 meningkat menjadi 91,67. Perhitungan N-gain score yang diperoleh 0,76 dengan kategori “tinggi”.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan canva menggunakan model Problem Based Learning (PBL) untuk kelas V Sekolah Dasar memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Karakteristik media pembelajaran interaktif

berbantuan canva berwujud *power point interaktif* yang menyajikan materi sejarah perjuangan para pahlawan di Sumatera Barat (Tuanku Imam Bonjol, Moh. Hatta, dan H. Agus Salim). Dari aspek kevalidan, produk ini dikategorikan sangat valid dengan perolehan nilai 92% untuk validasi materi, 100% untuk validasi bahasa dan 80% untuk validasi media. Dalam hal kepraktisan, produk ini dianggap sangat praktis karena mencapai nilai 95,24% dari tanggapan guru dan 92,14% dari tanggapan peserta didik. Dalam hal keefektifan, produk ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang ditunjukkan oleh nilai peningkatan hasil belajar peserta didik, seperti yang ditunjukkan oleh nilai peningkatan standar (N-Gain) sebesar 0,75, yang menempatkannya dalam kategori tinggi.

Peneliti telah membuat kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat menguntungkan proses pembelajaran. Khususnya, peneliti menemukan bahwa materi yang disajikan secara interaktif dan berbasis masalah meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan pemahaman siswa. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* mendorong transformasi pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih inovatif, sehingga dapat menciptakan peningkatan pada proses pembelajaran IPAS kelas V SD. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* memberikan implikasi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik, karena pembelajaran dikaitkan dengan permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk membuat media pembelajaran berbasis digital lainnya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era pembelajaran berbasis digital..

REFERENSI

- Agustini, H., Nugraha, R. G., Hanifah, N., & Indonesia, U. P. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV*. 5(1), 807-814.
- Andini, N., & Wati, T. L. (2024). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD*. 6(2), 181-190.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282-294.
- Desyandri, B. &. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. 1(2), 74-82.
- Faradila Fatwa Anesya, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. 11, 185-197.
- Faturrokhman, R. (n.d.). *Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan*. 396-404.
- Harefa & Masniladevi. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(1).
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 28-37.
- Ines Pasa Jirah, Jurahman, D. Y. B., Pd, M., Evitasari, A. D., & Pd, M. (2026). *Peningkatan Pemahaman Konsep Ipa Melalui Media Pembelajaran Diorama Di Sekolah Dasar Ines Pasa Jirah*. 89-100.

- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Karimah, I., Lestari, S. T., Romadloni, N., & Rifki, M. B. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*. 2(01), 29–34. <https://doi.org/10.61683/jome.v2i01.99>
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD*. 4(1).
- MeilaniSafitri, M. R. (n.d.). *ADDIE , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia*. 3(2), 50–58.
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan*. 4(1), 84–91.
- Novisya, R., & Erita, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(1).
- Putri, R. A. (2023). *Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital*. 2(3), 105–111.
- Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu Utaminingsih, H. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Simple File(Simple Fiqih Learning) Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di Ma Mamba'ul Ulum Megaluh*. 3(2), 482–501.
- Saparia, A. (2023). *Peran teknologi pendidikan dalam inovasi pembelajaran di MTSN 1 poso*. 22(4), 69–75.
- Sulaiman, U. (2023). *Aneka Jenis Penelitian*. 1, 36–46. <https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v1i1.157>
- Torang Siregar, Y. R. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85–100.
- Vernanda, N. O. (2023). *Meta-Analisis Praktikalitas Penggunaan LKPD Oleh Guru Dan Peserta Didik dalam Pembelajaran*. 7, 15067–15075.
- Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Nurrahayu, S. (2021). *Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C*. 14(1), 41–52.
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 2, 19–30.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA