

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Pada Mata Pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong

Muhammad Dhiya'ulhaq<sup>1</sup>, Muhammad Sururuddin<sup>2</sup>, Ahmad Yasar Ramdan<sup>3</sup>,  
Mijahamuhuddin Alwi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi.

\*Corresponding Author e-mail: [mdhiyaulhaq.210102391@student.hamzanwadi.ac.id](mailto:mdhiyaulhaq.210102391@student.hamzanwadi.ac.id),

**Abstract:** This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students in the IPAS subject at MIS NWDI Selong through the development of *Canva*-based interactive learning media. It also aims to identify the design model for developing *Canva*-based interactive learning media to enhance the learning outcomes of fifth-grade students in the IPAS subject at MIS NWDI Selong. This development research uses the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, conducted with 15 fifth-grade students at MIS NWDI Selong. The data sources in this development research include media expert validation, material expert validation, student response questionnaires, and students' learning outcomes. The results of this study are as follows: (1) media expert validation obtained a score of 71, which falls within the range of  $54 \leq x \leq 72$  in the "good" category; (2) material expert validation obtained a score of 68, also within the range of  $54 \leq x \leq 72$  in the "good" category; (3) the student response questionnaire achieved an average score of 69.5, within the range of  $54 \leq x \leq 72$  in the "good" category; and (4) all 15 students achieved scores above the minimum mastery criterion (70) at MIS NWDI Selong. Based on these four findings, it can be concluded that the development of *Canva*-based interactive learning media is feasible to use and successfully improves the learning outcomes of fifth-grade students in the IPAS subject at MIS NWDI Selong.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui model desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Desaign* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implemention* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) yang dilaksanakan pada MIS NWDI Selong kelas 5 sebanyak 15 orang. Sumber data penelitian pengembangan ini yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik kelas 5 di MIS NWDI Selong. Hasil penelitian ini terdiri dari pertama, validasi ahli media yaitu mendapatkan skor 71 sehingga berapa pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$  dengan kategori baik. Kedua, validasi ahli materi yaitu mendapatkan skor 68 sehingga berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$  dengan kategori baik. Ketiga, angket respon peserta didik yaitu rata rata skor 69,5 berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$  dengan kategori baik. Keempat, hasil belajar peserta didik yaitu sebanyak 15 orang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 di MIS NWDI Selong. Berdasarkan keempat data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* layak digunakan dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong.

### Article History

Received: 06-05-26  
Reviewed: 21-06-26  
Published: 23-06-26

### Key Words

Development of  
Interactive Learning  
Media, *Canva*, Learning  
Outcomes, Fifth-Grade  
Students.

### Sejarah Artikel

Diterima: 06-05-26  
Direview: 21-06-26  
Diterbitkan: 23-06-26

### Kata Kunci

Pengembangan Media  
Pembelajaran Interaktif,  
*Canva*, Hasil Belajar,  
Peserta Didik Kelas 5.

**How to Cite:** Dhiya'ulhaq, M. ., Sururuddin, M. ., Ramdan, A. Y. ., & Alwi, M. . . (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Pada Mata Pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong. *Jurnal Diferensiasi: Jurnal Hasil Penelitian, Pengembangan Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan*, 2(1), 34-39. <https://doi.org/10.66957/9bprnm28>

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan yang menjadi wadah bagi peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Demi mendapatkan ilmu pengetahuan yang optimal bagi siswa, maka sekolah perlu juga meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Tentu di era yang berkembang pesatnya teknologi internet ini, proses pembelajaran yang baik akan mudah dilaksanakan jika guru dapat mengintegrasikan teknologi melalui internet dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini diharapkan, dapat membantu hasil belajar peserta didik lebih optimal sehingga menghasilkan generasi masa depan yang sangat berpotensi di kehidupannya. Perkembangan teknologi yang pesat, memberikan peluang bagi guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam bentuk proses pembelajaran yaitu penerapan pembuatan media. Menurut Harahap et al. (2023:3929) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar sehingga dapat merangsang minat dan motivasi yang lebih mudah kepada peserta didik saat melakukan proses pembelajaran. Manfaat dari melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu dapat membuat rangkuman materi pelajaran bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga sangat penting sebagai sarana untuk merangkum materi yang bersifat kompleks menjadi lebih mudah dicerna bagi peserta didik. Adapun pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital atau yang diintegrasikan dengan teknologi.

Menurut Hendra et al. (2023:2) media pembelajaran digital merupakan istilah yang menggambarkan kombinasi antara pelajaran, strategi menarik dan teknologi untuk membantu peserta didik dalam belajar. Tentunya hasil belajar peserta didik diharapkan dapat lebih optimal melalui pemanfaatan media digital saat proses pembelajaran karena dikemas lebih menarik. Akan tetapi berdasarkan studi pendahuluan peneliti pada tanggal 20 Januari 2025 pada sekolah di MIS NWDI Selong yaitu ketika proses pembelajaran, sekolah maupun guru belum optimal dalam mengakses internet. Terutama saat internet yang diintegrasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut pemamaparan guru kelas 5 di MIS NWDI Selong, penggunaan media pembelajaran masih bersifat cetak yang diimplementasikan guru dengan penyampaian secara ceramah saat proses pembelajaran. Menurut Lontoh & Sihombing (2022:1) menyatakan bahwa metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dianggap paling populer akan tetapi sangat lemah jika digunakan karena dianggap mudah dan sederhana jika tidak disandingkan dengan kegiatan yang lain. Tentu hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik karena tidak bersifat interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu kegiatan pelaksanaan melalui pemanfaatan teknologi digital (internet) serta saat implementasinya tidak hanya dilakukan oleh guru saja akan tetapi peserta didik ikut didalamnya. Hal ini disampaikan oleh Utomo, F.T.S (2023:3637) bahwa pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbeda dengan cara yang dilakukan saat pembelajaran tradisional karena peserta didik dengan guru saling berinteraksi dan terlibat aktif saat melakukan pembelajaran. Maka implementasi media pembelajaran interaktif tentu tidak membuat peserta didik merasa bosan karena ikut terlibat

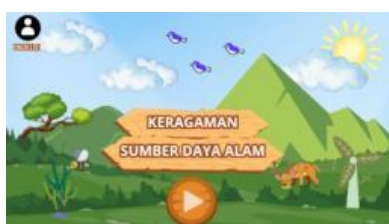
saat melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif pada penelitian ini disajikan dalam bentuk materi pelajaran IPAS kelas 5. Menurut pemaparan guru walikelas 5 di MIS NWDI Selong, nilai mata pelajaran IPAS masih belum optimal dikarenakan materinya yang bersifat kompleks. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik kelas 5 sejumlah 20 orang setelah melakukan latihan soal yang diberikan oleh guru pada pelajaran IPAS, 8 diantaranya yaitu mendapatkan nilai hasil belajar antara 40-60. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu sebanyak 12 orang dengan hasil belajar antara 71-80. Berdasarkan informasi yang disampaikan walikelas 5 bahwa nilai KKM di MIS NWDI Selong untuk mata pelajaran IPAS yaitu 70, maka dapat disimpulkan terdapat 8 orang masih dalam tahap remedial dan sisanya 12 orang berada pada tahap pengayaan. Penjeleasan tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong belum optimal. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Pada Mata Pelajaran IPAS Di MIS NWDI Selong”.

## METODE PENELITIAN

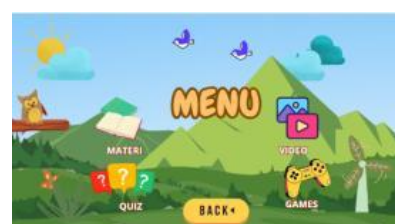
Penelitian yang dilakukan mengenai peningkatan hasil belajar melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini merupakan jenis pengembangan atau *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Peneliti akan mengimplementasikan media pembelajaran terhadap peserta didik kelas 5 di MIS NWDI Selong. Implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini akan dilakukan saat proses pembelajaran didalam kelas terhadap peserta didik sebanyak 15 orang. Adapun sumber data pada penelitian ini berasal dari wawancara berupa studi pendahuluan di MIS NWDI Selong, validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, peneliti melakukan studi pendahuluan kepada kepala madrasah dan guru wali kelas 5 di MIS NWDI Selong. Ada beberapa poin hasil analisis yang didapatkan di antaranya, guru di MIS NWDI Selong mempunyai kompeten dalam menggunakan perangkat ajar dan cara mengajar yang baik, menurunnya hasil belajar peserta didik kelas 5 terutama dalam mata pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong, peserta didik yang memiliki kecenderungan dalam menggunakan gadget dan proses pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan media cetak sehingga belum beralih ke media yang bersifat teknologi karena terpaut usia dan sulit memahami segala bentuk jenis teknologi. Selanjutnya, peneliti melakukan tahap perancangan berdasarkan analisis yang ditemukan yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Berikut tampilan media yang peneliti kembangkan melalui website *canva*.



Gambar 1. Tampilan halaman awal media



Tampilan 2. Halaman Menu

Menurut Ali et.al (2024:2) media pembelajaran interaktif merupakan jenis media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pelajaran. Sedangkan menurut Bulkia Rahim (2023:2) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dikenal dengan e-learning yaitu alat peraga yang disusun melalui bahan ajar elektronik. Kata “interaktif” sendiri memiliki makna yaitu adanya komunikasi antara dua atau lebih, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar. Maka, dapat disimpulkan media pembelajaran inetraktif adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam penyusunannya dan implementasinya yaitu adanya keterlibatan interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* tentunya memiliki kelebihan di antaranya: Guru dan peserta didik didorong agar belajar lebih mandiri, waktu dan tempat pembelajaran lebih fleksibel karena memanfaatkan jaringan internet, sumber belajar bukan hanya berasal dari guru, akan tetapi sumber belajar dapat diakses lebih mudah melalui penggunaan teknologi, dan meningkatkan proses interaksi antara guru dan peserta didik. Selain itu terdapat kekurangan dari penggunaan media pembelajaran interaktif ini di antaranya: Sering adanya penyalahgunaan teknologi sehingga kurang dalam mengakses pembelajaran, kurangnya akses internet sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif atau berbasis inteknologi tidak dapat digunakan secara optimal, dan kurangnya optimal penggunaan media pembelajaran interaktif juga karena peserta didik maupun guru tidak memiliki pengetahuan dalam menggunakan teknologi.

Adapun untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terdapat beberapa sumber data. Pertama yaitu hasil dari validasi ahli media. Hasil validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan nilai 71 sehingga berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$ , yang dapat dinyatakan kelayakannya yaitu pada kategori baik. Kedua yaitu hasil validasi ahli materi yang peneliti dapatkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yaitu 68 sehingga dapat berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$  yang dapat dinyatakan pada kategori baik. Ketiga, hasil dari respon peserta didik yaitu didapatkan rata rata 69,5 yang berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$  sehingga dapat dikategorikan baik. Keterangan kelayakan dari media pembelajaran didasari atas perhitungan skala linkert, berikut rentang skor kelayakan media.

Tabel 1. Rentang Skor Kelayakan Media

$X > 72$	Sangat Baik
$54 \leq x \leq 72$	Baik
$36 < x \leq 54$	Cukup
$18 < x \leq 36$	Kurang
$X \leq 18$	Sangat Kurang

Pada penelitian ini juga akan menkonversi data kuantitatif berupa tes hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di MIS NWDI Selong setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Adapun Murtiana et al. (2020:1528-1529) memaparkan rumus untuk menghitung hasil belajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase Hasil} = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

R : Hasil belajar yang diperoleh

SM : Skor Maksimal

Berdasarkan rumus diatas, maka tes hasil belajar peserta dapat diklasifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Peserta Didik

81-100	Tinggi
61-80	Cukup
41-60	Kurang
21-40	Sangat Kurang

Adapun hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS yaitu hasil pre test yaitu 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 20, kemudian 3 orang mendapatkan skor 30, terdapat 5 orang mendapatkan skor 40 dan sisanya mendapatkan skor 50. Kemudian pada skor post test yang dilakukan, terdapat 12 peserta didik mendapatkan nilai diantara 81-100 sehingga dapat dikategorikan sebagai nilai tinggi, sedangkan 3 peserta didik mendapatkan nilai diantara 61-80 sehingga dapat dikategorikan sebagai nilai yang cukup. Maka dari hasil belajar peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPAS. Hasil belajar peserta didik juga didasari nilai KKTP di MIS NWDI Selong yaitu rata rata 70.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media, maka pada penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Pertama, model desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva terdiri melalui tahapan pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis SWOT dan menemukan diantaranya kekuatan (*streghth*) yaitu guru sudah mampu untuk mengatur kelas, kelemahan (*weakness*) yaitu hasil belajar peserta didik kelas 5 menurun karena kurang fokus akibat pengaruh gadget, peluang (*opportunity*) yaitu mengatasi masalah tersebut dapat melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang diintegrasikan melalui gadget, dan terakhir ancaman (*treath*) yaitu kreativitas guru dalam pengembangan media berbasis teknologi terhambat karena terpaut usia. Pada tahap perancangan dan pengembangan yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan isi konten yaitu materi, video, *games* dan kuis bertema keragaman sumber daya alam. Pada tahap implementasi yaitu peneliti melakukan proses pembelajaran bersama peserta didik kelas 5 di MIS NWDI Selong pada mata pelajaran IPAS. Terakhir peneliti melakukan evaluasi diantaranya penambahan biografi pengembang media dan konsistensi dalam penulisan huruf kapital didalam media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Kedua, hasil validiasi dari ahli media, peneliti mendapatkan nilai 71 sehingga berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$ , yang dapat dinyatakan kelayakannya yaitu pada kategori baik. Hasil validasi ahli materi yang peneliti dapatkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yaitu 68 sehingga dapat berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$  yang dapat dinyatakan pada kategori baik. Mengukur efektivitas media dapat diukur dari hasil dari respon peserta didik yaitu didapatkan rata rata yaitu 69,5 yang berada pada rentang skor  $54 \leq x \leq 72$  sehingga dapat dikategorikan baik. Pengembangan media pembelajaran interaktif

peserta didik berbasis canva juga dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melihat hasil postest dari 15 peserta didik dengan klasifikasi 12 orang mendapatkan rentang skor 81-100 sehingga dapat dikategorikan tinggi dan 3 orangnya berada pada rentang skor 61-80 yang mana dapat dinyatakan cukup. Berdasarkan nilai KKTP yang ada di MIS NWDI Selong yaitu 70, maka media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dapat disimpulkan juga bentuk revisi dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berupa penambahan biografi pengembang dan juga konsistensi dalam menggunakan huruf kecil dan huruf besar.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis canva ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran, proses pembelajaran dan hasil belajar yang baik. Selain itu, melalui media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan refrensi untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran yang lebih luas dan lebih kreatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang sudah mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini. Tidak lupa pula peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh masyarakat MIS NWDI Selong yang membantu dalam penelitian ini. Selanjutnya terima kasih pula kepada dosen pembimbing 1 bapak Muhammad Sururuddin dan dosen pembimbing 2 yaitu bapak Ahmad Yasar Ramdan atas bimbingan yang sudah diberikan. Terimakasih pula kepada sahabat, seluruh teman dan dia yang telah membantu dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Hendra., Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2022). Efektivitas penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa. *Jurnal Repository*, 1.
- Murtiana, Y., Sulistyono, R., & Widayastuti, N. S. (2020). Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar pembelajaran tematik menggunakan model problem based learning pada kelas IV SD Negeri Margomulyo. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1529.
- Rahim, B. (2023). *Media pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3637.