

# Development of Canva-Based Interactive Media to Improve Students' Learning Outcomes on Biodiversity Topics in Elementary School

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati di Sekolah Dasar

\*Feranika Putri Pradana<sup>1</sup>, Ipin Aripin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Correspondence Email: [feranikaputri02@students.unnes.ac.id](mailto:feranikaputri02@students.unnes.ac.id)

**Article History:** Submission: 2026-03-04 || Accepted: 2026-05-21 || Published: 2026-06-10

**Sejarah Artikel:** Penyerahan: 2026-03-04 || Diterima: 2026-05-21 || Dipublikasi: 2026-06-10

## Abstract

This study aimed to develop Canva-based interactive learning media on biodiversity topics in Natural and Social Sciences (IPAS) and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving fourth-grade students' learning outcomes at SDN Podorejo 02. The study was motivated by the limited use of interactive learning media, which contributed to low student learning outcomes. The research employed a *Research and Development (R&D)* method using the ADDIE model, which consists of *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* stages. The participants involved 26 fourth-grade students. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The validation results indicated that the media obtained scores of 91% from media experts, 90% from material experts, and 87% from language experts, with an average score of 89.3%, categorized as highly feasible. Teacher and student responses also showed a high level of practicality with an average score of 82.25%. Students' learning outcomes improved from a pre-test average of 66.15 to a post-test average of 83.85. The *paired sample t-test* revealed a significant difference with  $t = -12.933$ ;  $p < 0.001$ . The *N-gain* score of 0.5641 was categorized as moderate, with an effectiveness level of 56.41%. These findings demonstrate that Canva-based interactive learning media is feasible, practical, and moderately effective for IPAS learning in elementary schools.

**Keywords:** *Canva, Interactive learning media, Biodiversity, Learning outcomes, Elementary school.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi keanekaragaman hayati IPAS serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Podorejo 02. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 91% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 87% dari ahli bahasa, dengan rata-rata 89,3% yang termasuk kategori sangat layak. Respons guru dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dengan rata-rata 82,25%. Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata *pre-test* sebesar 66,15 menjadi *post-test* sebesar 83,85. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai  $t = -12,933$ ;  $p < 0,001$ . Nilai *N-gain* sebesar 0,5641 berada pada kategori sedang dengan efektivitas sebesar 56,41%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak, praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Canva, media Pembelajaran interaktif, Keanekaragaman hayati, Hasil belajar, Sekolah dasar.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga karakter yang kuat. Proses pendidikan berlangsung secara berjenjang mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi sebagai upaya sistematis untuk mengembangkan potensi manusia secara optimal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional (Ananda et al. 2022). Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, keterampilan

berpikir, serta penguasaan konsep dasar yang bermanfaat dalam kehidupan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyampaikan materi secara efektif agar tidak menimbulkan miskonsepsi yang berkelanjutan pada siswa.

Salah satu mata pelajaran yang berpotensi menimbulkan miskonsepsi pada siswa sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini memuat berbagai konsep yang bersifat abstrak sehingga seringkali sulit dipahami oleh siswa apabila tidak didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat. (Rahmawati et al. 2024) mengungkapkan bahwa tingkat miskonsepsi pada materi IPAS siswa kelas IV sekolah dasar berada pada kategori sedang dengan rata-rata persentase sebesar 39,75%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS masih belum optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan sumber belajar yang masih terbatas pada buku teks yang didominasi oleh teks dan gambar statis, sehingga kurang mampu memfasilitasi pemahaman konseptual siswa secara menyeluruh. Akibatnya, motivasi dan hasil belajar siswa cenderung mengalami penurunan.

Mengatasi permasalahan tersebut, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara lebih menarik dan bermakna melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sumber, maupun teknologi yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pembelajaran sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Sugiyono, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep secara lebih konkret dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Indriani, 2024). Namun demikian, pada kenyataannya proses pembelajaran IPAS di berbagai sekolah masih didominasi oleh penggunaan media yang bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Podorejo 02 diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS masih belum optimal dan kurang bervariasi. Guru umumnya menggunakan media presentasi berupa PowerPoint yang berisi teks panjang tanpa didukung dengan elemen interaktif. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Dampaknya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada topik keanekaragaman hayati dalam pembelajaran IPAS. Kesulitan tersebut berimplikasi pada rendahnya capaian hasil belajar siswa. Selain itu, tantangan dalam pembelajaran IPAS tidak hanya terletak pada pemahaman siswa, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan konsep-konsep ilmiah secara jelas dan menarik. Carrier et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan kepercayaan diri guru sekaligus memperbaiki persepsi terhadap performa belajar siswa.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, kuis, maupun tanya jawab, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam proses belajar (Jafnihirda et al. 2023). Penggunaan media yang menarik juga terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar (Aripin, 2017). Namun, dalam praktiknya masih banyak guru yang mengalami keterbatasan dalam mengembangkan serta mengintegrasikan media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran (Mukarromah et al. 2022). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru dengan sumber belajar yang terbatas pada buku teks.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai platform desain edukatif mulai dimanfaatkan untuk mendukung inovasi pembelajaran, salah satunya adalah Canva. Platform ini menyediakan berbagai fitur desain visual yang memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan (Wulandari, T. et al. 2022). Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan literasi digital serta pemahaman konsep sejak dini (Chen et al. 2026). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh

Mayer (2009) yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan audio secara bersamaan. Canva memungkinkan integrasi berbagai elemen tersebut dalam satu media pembelajaran interaktif yang menarik. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Kurniawan et al. 2024). Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan pada siswa sekolah dasar (Kristi et al. 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dipandang sebagai salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan video pembelajaran serta kuis interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, media ini bersifat digital sehingga dapat diakses secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Hasnanto et al. 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap sistematis: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) Sugiyono (2019). Metode ini dipilih dengan tujuan untuk menciptakan media interaktif yang valid, layak, serta efektif untuk digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Pada tahap pertama analisis (*analyze*) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan terhadap media, pengambilan data melalui wawancara guru kelas, angket kebutuhan siswa, dan studi dokumentasi. Tahap desain (*design*) dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada tahap pengembangan (*development*) media akan di validasi oleh tim ahli validator (media, materi, dan bahasa). Saran dan masukan dari tim ahli diperoleh untuk dijadikan dasar perbaikan media yang dikembangkan. Selanjutnya, tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui pelaksanaan uji coba dalam dua tahap yakni uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 12 siswa kelas V dan uji coba skala besar melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26. Tahap terakhir evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas media pembelajaran berbasis *Canva* yang telah dikembangkan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 di SDN Podorejo 02, Kota Semarang. Adapun subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas IV, guru kelas, tim validator ahli, serta peneliti.

Data dari penelitian ini diperoleh melalui teknik tes (pre-test dan post-test) dan non tes (wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi) (Magdalena et al., 2021). Instrumen tes (pre-test dan pos-test) diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas sebelum digunakan. Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran, data tes hasil belajar akan dianalisis menggunakan Uji Normalitas (Shapiro-Wilk) sebagai prasyarat apakah data tersebut berdistribusi normal, Uji T (t-test) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media, dan terakhir Uji Ngain untuk mengetahui seberapa besar efektif peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media dinyatakan efektif untuk digunakan apabila rata-rata skor Ngain berada pada rentang nilai minimal  $g \geq 0.3$  berada pada kategori 'Sedang'. Seluruh analisis data statistik penelitian ini dihitung menggunakan program IBM SPSS Statistic 25.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil ini didapatkan setelah melalui seluruh tahapan model penelitian pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap; analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap pertama

analisis (*analysis*) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan terhadap media, pengambilan data melalui wawancara guru kelas, angket kebutuhan siswa, dan studi dokumentasi. Tahap desain (*design*) dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada tahap pengembangan (*development*) media akan di validasi oleh ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. Saran dan masukan dari tim ahli diperoleh untuk dijadikan dasar perbaikan media yang dikembangkan. Selanjutnya, tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui pelaksanaan uji coba dalam dua tahap yakni uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 12 siswa kelas V dan uji coba skala besar melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26. Tahap terakhir evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas media pembelajaran berbasis *Canva*.

#### 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis bertujuan untuk memetakan akar permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Podorejo 02. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, ditemukan bahwa media yang digunakan saat ini, seperti buku teks statis dan *PowerPoint* sederhana dinilai belum mampu memvisualisasikan kompleksitas materi keanekaragaman hayati secara dinamis. Hal ini berpengaruh pada rendahnya capaian hasil belajar siswa yang belum mencapai target ketuntasan maksimal. Peneliti juga menyebar angket kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran. Dari hasil angket, menyatakan bahwa sebanyak 78% menyatakan kejenuhan terhadap media yang ada. Sejalan dengan penelitian (Khotimah & Setyawan, 2021) yang menekankan bahwa siswa sekolah dasar pada era digital membutuhkan transisi dari media statis ke media yang bersifat responsif dan interaktif guna mempertahankan fokus belajar. Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, peneliti menghadirkan solusi media interaktif berbasis *Canva* yang diharapkan mampu untuk membantu mengoptimalkan penyampaian materi agar lebih mudah dipahami siswa.

#### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan memperhatikan kebutuhan siswa. Peneliti menggunakan platform *Canva* dalam mengembangkan media ini, selain itu untuk membantu menciptakan quiz yang menarik menggunakan website seperti *Quiziz* dan *Wardwall*. Struktur dalam media ini meliputi halaman utama yang memuat judul materi, petunjuk penggunaan media, menu utama yang memuat tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran, materi pembelajaran dan video pembelajaran, quiz interaktif, profil pengembang serta daftar pustaka. Pengoperasian dalam media ini dengan cara menekan tombol navigasi untuk menuju halaman yang diinginkan sesuai dengan petunjuk. Desain media yang dikembangkan tidak hanya untuk menonjolkan aspek estetika saja, melainkan berfungsi sebagai alat bantu yang akan mempermudah siswa dalam menyerap informasi dari media ke dalam pemikiran mereka. Didukung oleh teori (Ali et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa aspek visual harus bersifat komprehensif namun tetap mengedepankan aspek fungsional.

Selain membuat rancangan media, peneliti juga menyusun perangkat pendukung penelitian lainnya mencakup, Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), instrumen soal yang akan digunakan untuk pre-test dan pos-test, serta instrumen validasi untuk ahli materi, media, dan bahasa. Langkah validasi ahli berguna untuk mengetahui apakah media yang sudah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

#### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media yang telah dikembangkan selanjutnya akan divalidasi oleh validator ahli yang terdiri dari validator materi, validator media, dan validator bahasa untuk menentukan tingkat kelayakan media. Saran serta masukan dari tim ahli validator menjadi bahan perbaikan media agar semakin baik dan layak untuk diujicobakan. Data dari hasil penilaian ketiga validator kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Dalam

menentukan kriteria kelayakan dari ketiga validator, berpedoman pada kriteria menurut (Arikunto, 2010) yang tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Kategori skor persentase ahli validator

Persentase	Kategori
85 – 100%	Sangat Layak
70 – 84%	Layak
55 – 69%	Cukup Layak
<55%	Tidak Layak

Berdasarkan kriteria pada tabel 1, berikut ini adalah hasil penilaian dari tim ahli validator yang meliputi validator media, materi, serta bahasa.

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli

Validator	Hasil	Kriteria
Ahli Media	91%	Sangat Layak
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	87%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 2, penilaian yang diperoleh validator ahli media sebesar 91% % yang termasuk dalam rentang nilai 85%-100% sehingga masuk dalam kategori 'Sangat Layak'. Penilaian ini didasarkan pada aspek visual, aspek penyajian, dan aspek manfaat. Meskipun demikian, ahli media memberikan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan, diantaranya penyempurnaan pada halaman utama, efisienkan penggunaan tombol navigasi yang diselaraskan dengan petunjuk penggunaan, serta penambahan halaman daftar pustaka.

Penilaian dari ahli materi menunjukkan kriteria "Sangat Layak" dengan skor sebesar 90%. Penilain ini meliputi empat aspek, yakni kesesuaian dengan materi, isi, dan bahasa, serta manfaat media. Dengan mendapatkan sedikit perbaikan untuk menambahkan kegiatan di LKM (Lembar Kerja Siswa) serta merubah visual gambar agar lebih konkret. Sementara itu, penilaian dari ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 87% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" tanpa revisi yang signifikan. Berdasarkan hasil validasi, peneliti mendapatkan saran dan masukan yang berguna untuk penyempurnaan media. Melalui akumulasi penilaian dari ketiga validator yang mencapai rata-rata persentase 89,3% berada pada kategori 'Sangat Layak'. Media interaktif berbasis *Canva* ini disimpulkan telah memenuhi syarat validitas dan sangat layak untuk diujicobakan. Berikut ini disajikan tampilan media interaktif berbasis *Canva* yang telah melalui proses validasi dan revisi.



**Gambar 1.** Tampilan halaman utama, petunjuk penggunaan, menu materi dan profil pengembang Media Pembelajaran

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melalui tahap validasi validasi (materi, media, dan bahasa) dan dinyatakan layak untuk diujicobakan tahap selanjutnya adalah implementasi yang dilakukan secara bertahap. Peneliti melakukan uji coba skala kecil yang melibatkan 12 siswa kelas V yang hanya difokuskan untuk analisis uji butir soal yang meliputi, validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Dari hasil analisis uji butir soal menggunakan SPSS 25 dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), butir soal dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Tabel berikut menyajikan rincian hasil analisis uji butir soal.

**Tabel 3.** Hasil analisis uji butir soal

Aspek analisis	Hasil
Validitas	20 soal dinyatakan valid dengan koefisien korelasi 0,60
Reliabilitas	Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i> sebesar 0.900
Daya beda soal	16 soal berada di kategori baik dan 4 soal lainnya termasuk kategori sangat baik
Tingkat kesukaran	17 soal dalam kategori sedang dan 3 soal dalam kategori mudah
Kesimpulan	Soal pre-test dan pos-test telah memenuhi validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran

Setelah melakukan uji butir terhadap soal, selanjutnya peneliti melakukan uji skala besar yang melibatkan seluruh siswa kelas IV sebanyak 26 siswa. Uji tersebut dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas melalui pre-test dan pos-test. Data berikut menyajikan hasil pre-test dan pos-test.

**Tabel 4.** Hasil pre-test dan pos-test

Kategori	Nilai minimum	Nilai maksimum	Rata-rata
Pre-test	50	80	66.15
Pos-test	65	100	83.85

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Selain mengukur tingkat efektivitas, peneliti juga membagikan angket respon terhadap penggunaan media untuk mengetahui tingkat kepraktisan. Tabel 5 berikut ini menunjukkan hasil perolehan respon guru dan siswa terhadap media.

**Tabel 5.** Hasil respon tanggapan guru dan siswa.

Responden	Persentase skor	Kriteria
Siswa	81,5%	Sangat Praktis
Guru	83%	Sangat Praktis
Rata-rata	82,25%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon guru dan siswa terhadap penggunaan media menunjukkan persentase masing-masing sebesar 83% dan 81,5%. Mengacu pada kriteria (Riduwan, 2013) perolehan presentase dalam rentang 81% - 100% termasuk dalam kategori 'Sangat Praktis'. Dapat disimpulkan media yang telah dikembangkan dapat mendukung secara optimal dalam penyampaian materi di kelas, mudah dioperasikan, dan menarik bagi siswa.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam dalam model pengembangan ADDIE, fokus utama adalah menguji analisis terhadap efektivitas media interaktif berbasis *Canva* yang telah diimplementasikan. Analisis untuk mengukur tingkat efektivitas meliputi, uji normalitas sebagai syarat uji prasyarat, uji t (paired sample berpasangan) untuk mengetahui seberapa signifikan setelah penggunaan media interaktif berbasis *Canva*, serta uji Ngain untuk mengetahui tingkat efektivitas, serta uji Ngain untuk mengukur tingkat efektivitas dan kelayakan media berbasis *Canva*.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai syarat pengujian uji-t jumlah subyek dalam penelitian ini sebanyak 26 ( $N < 50$ ), maka nilai signifikansi yang digunakan adalah pada kolom Shapiro-Wilk. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan menurut (Ghozali, 2018), jika nilai  $Sig. > 0.05$ , maka  $H_0$  diterima yang menandakan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai  $Sig. < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak yang menandakan data tidak berdistribusi normal. Tabel 6 berikut ini menunjukkan hasil uji normalitas.

**Tabel 6.** Hasil uji normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.
Skor pre-test	0,951	26	0.247
Skor pos-test	0,937	26	0.113

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai nilai ( $Sig.$ )  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data dari uji coba skala besar berdistribusi normal dan dinyatakan  $H_0$  diterima karena data tersebut berdistribusi normal. Setelah dipastikan data berdistribusi normal langkah selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan uji statistik parametrik, yakni uji t sampel berpasangan. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar. Dasar pengambilan keputusan merujuk pada (Ghozali, 2018) yaitu jika nilai  $Sig. (2-tailed) < 0,05$  menunjukkan adanya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap rata-rata hasil belajar kelas IV antara nilai pre-test dan pos-test, namun jika nilai  $Sig. (2-tailed) > 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata hasil belajar kelas IV antara nilai pre-test dan pos-test. Adapun hasil uji sampel berpasangan disajikan dalam tabel 7 berikut.

**Tabel 7.** Hasil Uji-t test

	Statistik	Derajat kebebasan	Sig. (2-tailed)
Pretest- Posttest Skor	-12.933	25	0.000

Tabel 7 menampilkan hasil hasil uji  $t$ -test diperoleh nilai  $Sig. (2-tailed)$  sebesar 0.000. Karena nilai  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata hasil belajar kelas IV antara nilai pre-test dan pos-test dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*. Untuk memperkuat efektivitas penggunaan media ini selanjutnya dilakukan uji Ngain, untuk melihat peningkatan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Tabel 8 berikut ini menunjukkan statistik hasil uji Ngain.

**Tabel 8.** Hasil uji Ngain

	Rata-rata	Ngain score	Ngain persen	Kategori
Pre-test	66.15	0,5641	56%	Sedang
Pos-test	83.85			

Berdasarkan tabel 8, diperoleh rata-rata N-gain score sebesar 0.5641, merujuk pada klasifikasi yang dikemukakan oleh (Hake, 1999), perolehan nilai tersebut berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0.7$  termasuk dalam kategori 'Sedang'. Selain itu, dengan Ngain persen menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 56,41% yang termasuk dalam kategori 'Cukup Efektif'.

## B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi keanekaragaman hayati menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SDN Podorejo 02. Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa memperoleh skor rata-rata 89,3%, dikategorikan "Sangat Layak", menunjukkan bahwa konten, tampilan visual, dan bahasa dalam media telah memenuhi standar akademik dan sesuai dengan

karakteristik siswa kelas IV. Kelayakan ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan memiliki fondasi yang kuat untuk digunakan dalam pembelajaran, sejalan dengan prinsip validitas internal yang dikemukakan oleh Arikunto (2010). Rata-rata skor validasi tinggi menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan navigasi interaktif dapat mendukung pemahaman konsep yang lebih konkret dibanding media konvensional seperti PowerPoint sederhana.

Tingkat kepraktisan media juga dinilai tinggi oleh guru dan siswa, dengan rata-rata 82,25%, termasuk kategori "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan dan sesuai dengan kemampuan kognitif serta keterampilan digital siswa SD. Menurut Mayer (2009) dan Chen & Chen (2026), media interaktif yang mendukung dual-channel processing dapat mengoptimalkan proses belajar siswa melalui visual dan audio secara simultan. Canva menyediakan integrasi teks, gambar, video, dan audio yang memungkinkan siswa mengakses informasi melalui jalur sensorik ganda, sehingga meminimalkan kognitif overload dan meningkatkan keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Efektivitas penggunaan media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test, yaitu dari 66,15 menjadi 83,85. Hasil uji t berpasangan menunjukkan  $t = -12,933$ ;  $df = 25$ ;  $p < 0,001$ , yang menandakan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis N-gain memperoleh nilai rata-rata 0,5641, termasuk kategori sedang, dengan efektivitas 56,41% yang dikategorikan cukup efektif. Nilai ini sejalan dengan penelitian Kurnia & Yatri (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep, meski efektivitas dapat dipengaruhi oleh waktu implementasi yang terbatas dan adaptasi siswa terhadap media digital baru.

Keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar dapat dianalisis melalui prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) oleh Mayer (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika informasi disajikan secara multimodal dan terstruktur. Integrasi video pembelajaran, kuis interaktif, dan navigasi intuitif pada media Canva memungkinkan siswa memproses informasi secara aktif, melakukan refleksi, dan memperoleh umpan balik langsung. Aktivitas kuis interaktif juga mendukung retrieval practice, memperkuat retensi memori jangka panjang dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sesuai dengan temuan Abdurrohman et al. (2023) mengenai interaktivitas media pada pembelajaran bahasa dan IPA.

Media Canva dapat mendukung keterlibatan siswa secara aktif melalui elemen visual dan interaktif. Menurut teori Engagement Theory (Kearsley et al. 1998), keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti interaksi dengan kuis, navigasi halaman, dan video pembelajaran serta meningkatkan perhatian, ketekunan, dan motivasi belajar. Dalam konteks SD, karakteristik kognitif siswa yang masih membutuhkan stimulasi visual dan pengulangan informasi membuat media interaktif lebih efektif dibandingkan media statis. Respon siswa yang menunjukkan kepraktisan tinggi mengindikasikan bahwa media telah berhasil menyesuaikan diri dengan kebutuhan kognitif dan psikologis peserta didik.

Meskipun media terbukti efektif, N-gain berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya ruang untuk peningkatan. Hal ini dapat dijelaskan oleh keterbatasan waktu implementasi, variasi kemampuan awal siswa, dan ketersediaan perangkat digital di rumah maupun sekolah. Walker et al. (2026) menekankan bahwa efektivitas media digital juga dipengaruhi oleh adaptasi guru terhadap teknologi, kesiapan infrastruktur, dan variasi keterampilan digital peserta didik. Oleh karena itu, efektivitas sedang menunjukkan bahwa media interaktif perlu diintegrasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran rutin dan dilengkapi dengan bimbingan guru yang intensif.

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan kebaruan media ini, yaitu integrasi materi, video, navigasi, dan kuis interaktif khusus pada materi keanekaragaman hayati kelas IV SD. Sebelumnya, Kurniawan et al. (2023) dan Kristi et al. (2023) meneliti media berbasis Canva secara umum, namun belum menekankan pada kombinasi kuis interaktif dan video untuk topik spesifik keanekaragaman hayati. Hal ini menjadi kontribusi unik penelitian ini, karena menghadirkan media yang tidak hanya interaktif, tetapi juga kontekstual, relevan dengan kurikulum, dan dapat diadaptasi guru untuk kelas IV SD.

Media ini juga mendukung prinsip Active Learning dan Constructivist Learning Theory (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978), karena siswa terlibat dalam eksplorasi materi melalui kuis interaktif dan video pembelajaran, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Interaktivitas media memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap, menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, dan memperkuat pemecahan masalah sederhana dalam konteks materi keanekaragaman hayati. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi Aripin (2017) bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva-based interactive learning media layak, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa SD. Media ini memberikan kontribusi signifikan dalam menyediakan alternatif pembelajaran digital yang sederhana, mudah dikembangkan guru, dan relevan dengan materi keanekaragaman hayati. Batasan penelitian mencakup jumlah subjek yang terbatas (26 siswa), lokasi penelitian di satu sekolah, dan pengukuran efektivitas hanya berbasis hasil belajar kognitif. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek, menambahkan kelompok kontrol, serta mengukur dampak pada aspek afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga instrumen pedagogis yang meningkatkan pemahaman konsep melalui kombinasi multimedia dan interaktivitas, selaras dengan prinsip-prinsip multimedia learning, keterlibatan siswa, dan karakteristik kognitif anak SD. Implementasi media ini dapat menjadi model bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis digital yang kontekstual, efektif, dan menstimulasi partisipasi aktif siswa secara optimal.

#### IV. SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini berhasil menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang digunakan untuk memvisualisasikan secara lebih konkret materi keanekaragaman hayati pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli serta respon pengguna, media yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase penilaian di atas 80%. Selain itu, penggunaan media terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh perolehan nilai N-gain sebesar 0,5641 yang berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas sebesar 56% yang termasuk kategori cukup efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati. Oleh karena itu, pengembangan media digital serupa perlu terus didorong melalui dukungan sekolah dalam bentuk pelatihan bagi guru serta pengembangan lebih lanjut oleh peneliti berikutnya dengan cakupan materi dan subjek penelitian yang lebih luas.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrokhman, D., Hamimudin, D., & Rostikawati, Y. (2023). The Use of Genially Assisted Problem Based Learning (PBL) Methods in Class VIII Students' Learning to Write Explanation Texts. *Journal of Language Education Research*, 6(1).
- 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*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ananda, R. A., & Setyawan, A. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *JPBB: Jurnal Pendidikan*, 1.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aripin, I. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif Misi Bio terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Konsep Sistem Saraf di SMAN I Jatiwangi*. 2(1).

- Bang, H. J., Li, L., & Flynn, K. (2023). Efficacy of an Adaptive Game-Based Math Learning App to Support Personalized Learning and Improve Early Elementary School Students' Learning. *Early Childhood Education Journal*, 51(4), 717–732. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01332-3>
- Carrier, S. J., Fraulo, A. B., Stevenson, K. T., Peterson, M. N., & Romeo, L. M. (2023). Teachers as Learners: Outdoor Elementary Science. In *ELECTRONIC JOURNAL FOR RESEARCH IN SCIENCE & MATHEMATICS EDUCATION* (Vol. 27, Number 2).
- Chen, C.-M., & Chen, F.-Y. (2026). A virtual 3D metaverse learning mode based on WebQuest to facilitate primary school students' media literacy. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-026-13928-y>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*.
- Hasnanto, A. T., & Kholifah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12166>
- Idhar, I., Ilyas, I., & Rahman, A. (2025). The Effect of Canva-Based Learning Media on Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education at Junior High School: Pengaruh Media pembelajaran berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(3), 289–297. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i3.1119>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 227–239.
- Kearsley, G., & Shneiderman, B. (1998). Engagement theory: A framework for technology-based teaching and learning. *Educational Technology*, 38(5), 20–23.
- Khotimah, K., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Kristi, D., & Andriani, A. E. (2023). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 828–835. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9ispecialissue.6505>
- kurn, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kurnia, S., & Yatri, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Pecahan (CANPEC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 289–298. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2345>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (n.d.). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Number 2). Retrieved <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 43–71). Cambridge University Press.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsjer/>
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., Catur Wulansari, E., & Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>
- Rahmawati, P., & Kurniawati, W. (2024). *Edukasi Miskonsepsi Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Vol. 16, Number 2). <http://journal.ummg.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Riset, J., Dan, T., Pendidikan, I., Habib, A., Made Astra, I., & Utomo, E. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 25–35.
- Ritonga, M. M. N. ., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Alfabeta.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Walker, T. J., Craig, D. W., Pfladderer, C. D., Lee, M., Onadeko, K., Saving, E. E., Bartholomew, J. B., & Fernández, M. E. (2026). Feasibility and acceptability of an implementation strategy to enhance use of classroom-based physical activity approaches in elementary schools: a mixed methods study. *BMC Public Health*, 26(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-25333-0>