



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1566 - 1576

*Research & Learning in Elementary Education*

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Interaktif IPAS Berbasis Canva di Sekolah Dasar

**Diah Nurul Afidah<sup>1✉</sup>, Armiya Nur Lailatul Izzah<sup>2</sup>, Cahya Amalia Chusna<sup>3</sup>**

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan(FITK), Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [diyahnurulafidah@gmail.com](mailto:diyahnurulafidah@gmail.com)<sup>1</sup>, [armiyanurlailatulizzah@iaikhozin.ac.id](mailto:armiyanurlailatulizzah@iaikhozin.ac.id)<sup>2</sup>,  
[amaliachusna759@gmail.com](mailto:amaliachusna759@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi IPAS Explorer berbasis Canva untuk materi rantai makanan pada siswa kelas III. Kebaruan penelitian terletak pada pemanfaatan Canva untuk merancang pengalaman belajar interaktif-eksploratif yang spesifik pada topik rantai makanan di kelas rendah, ranah yang masih jarang dikaji. Pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket yang disahkan oleh ahli materi, ahli media, dan guru, serta tes literasi sains pra–pasca penggunaan media. Hasil menunjukkan media sangat valid, menarik, dan praktis: penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan uji siswa berada pada kategori “sangat valid/sangat baik” dengan rentang sekitar 88–92%. Tes pra–pasca mengindikasikan peningkatan literasi sains yang tinggi (rata-rata  $\approx 89.6\%$ , kategori “sangat baik”). Disimpulkan bahwa IPAS Explorer berbasis Canva efektif memfasilitasi pemahaman konsep rantai makanan dan layak diintegrasikan dalam pembelajaran kelas III; secara praktis, media ini mudah direplikasi guru dan dapat diadaptasi untuk topik IPAS lainnya.

**Kata kunci:** media pembelajaran, IPAS, Canva, literasi sains, rantai makanan, sekolah dasar

### Abstract

*This study aims to develop and evaluate the Canva-based IPAS Explorer for food chain material in third-grade students. The novelty of this research lies in leveraging Canva to design an interactive-exploratory learning experience specifically for food chain concepts in lower elementary grades—a domain that remains underexplored. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through observations, interviews, questionnaires validated by content experts, media experts, and teachers, as well as a pre-post science literacy test. The findings indicate that the media is highly valid, engaging, and practical: expert and teacher evaluations and the student try-out fall within the “highly valid/very good” category, with scores ranging from approximately 88–92%. The pre-post test shows a substantial increase in science literacy (mean  $\approx 89.6\%$ , “very good” category). It is concluded that the Canva-based IPAS Explorer is effective in facilitating understanding of food chain concepts and is suitable for integration into third-grade instruction; practically, the media is easy for teachers to replicate and can be adapted to other IPAS topics.*

**Keywords:** instructional media, IPAS, Canva, science literacy, food chain, elementary school

---

Copyright (c) 2025 Diah Nurul Afidah, Armiya Nur Lailatul Izzah, Cahya Amalia Chusna

✉ Corresponding author :

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

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10728>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pemahaman dasar siswa mengenai ilmu pengetahuan alam. Hal ini menjadi landasan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah, yang sangat berperan dalam kehidupan mereka di masa depan (Sanjistartha et al., 2024). Namun, kenyataannya, pembelajaran sains sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu materi yang sering kali sulit dipahami oleh siswa adalah materi rantai makanan, yang memerlukan pemahaman yang mendalam tentang hubungan antara makhluk hidup dan ekosistem (Suharini et al., 2025). Materi ini menuntut siswa untuk memahami interaksi kompleks antara berbagai organisme dalam ekosistem, yang membutuhkan pemahaman konsep ekologis yang lebih mendalam.

Pembelajaran mengenai rantai makanan di sekolah dasar seringkali terbatas pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama, yang cenderung kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa (Iftitach et al., 2024). Buku teks, dengan gambar statis dan penjelasan berbasis teks, tidak selalu mampu menggambarkan dinamika hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, sehingga membuat siswa kesulitan memahami materi yang lebih abstrak.

Untuk mengatasi tantangan ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi yang menjanjikan. Media pembelajaran berbasis digital, seperti Canva, memungkinkan pembuatan materi yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep sains dengan cara yang lebih visual dan praktis (Prasasti, 2022). Canva sebagai platform desain grafis berbasis web memudahkan guru untuk merancang materi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan fitur-fitur seperti gambar, animasi, dan elemen interaktif, Canva memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sains dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian oleh (Cris Smaramanik Dwiqi et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media seperti game edukasi berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Penelitian lain oleh (Putri et al., 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis video animasi dan modul elektronik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan manfaat teknologi dalam pembelajaran, masih sedikit penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis desain grafis, khususnya untuk materi rantai makanan pada siswa SD.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang tidak hanya menggunakan desain grafis untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga mengintegrasikan elemen interaktif seperti kuis, animasi, dan tombol klik (Kusumawati & Prastiwi, 2025a). Elemen-elemen ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menguji pemahaman mereka secara langsung. Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian sebelumnya karena fokus pada penggunaan Canva untuk materi rantai makanan, yang belum banyak dibahas dalam literatur, khususnya untuk siswa kelas III SD.

Gap analysis dalam penelitian ini menyoroti ketidakcocokan antara teori pembelajaran interaktif yang menekankan visualisasi dinamis dengan kenyataan di kelas yang masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama (Maria Atik Sunarti Ekowati et al., 2025). Walaupun buku teks memberikan informasi dasar, mereka sering kali tidak dapat menggambarkan dinamika yang diperlukan untuk memahami konsep-konsep seperti rantai makanan, yang merupakan materi yang cukup kompleks.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif IPAS *Explorer* berbasis Canva untuk siswa kelas III SD, dengan fokus pada materi rantai makanan (Redho et al., 2025). Media ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains yang lebih kompleks melalui

elemen-elemen interaktif dan visual yang lebih menarik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang sederhana, mudah diakses, dan dapat digunakan oleh guru di sekolah dasar, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan literasi sains mereka. Sebagai penutup, pentingnya pengembangan media yang sederhana dan mudah diakses oleh guru, namun tetap efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menjadi dasar dari urgensi penelitian ini (Fauzi Fahmi et al., 2021). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, serta menjadi acuan bagi pengembangan media lainnya dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mengacu pada prosedur yang diadaptasi dari pedoman (Sugiyono, 2013). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang diterapkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi rantai makanan di kelas III SD. Penelitian ini dilaksanakan di SD Tahfidz Al-Banjari dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa kelas III.

Pengembangan media ini melalui Tahap analisis. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku dan identifikasi kebutuhan siswa dalam memahami materi rantai makanan. Analisis juga mencakup penilaian terhadap media pembelajaran yang ada serta kebutuhan akan media yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Pada tahap desain, dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis Canva. Media tersebut mencakup elemen-elemen interaktif seperti gambar, animasi, dan kuis untuk membantu siswa memahami konsep rantai makanan. Tahap pengembangan, media yang dirancang kemudian diuji untuk mendapatkan validitas. Uji validasi dilakukan dengan melibatkan 2 validator: ahli media, ahli materi, dan 1 guru. Proses validasi menggunakan angket yang terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan skala 1-5 untuk mengukur kelayakan konten, desain visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Setelah mendapatkan hasil validasi yang memadai, media yang dikembangkan diujicobakan kepada 15 siswa kelas III. Uji coba dilakukan dalam 2 sesi pembelajaran, masing-masing berdurasi 60 menit. Pengamatan dilakukan untuk menilai keterlibatan siswa dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman mereka. Kemudian tahap evaluasi, tahap ini dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Instrumen Pengumpulan Data berupa Observasi, yang nantinya digunakan untuk menilai keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan media berbasis Canva. Kemudian wawancara, dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik terkait pengalaman belajar mereka menggunakan media pembelajaran. Angket validasi terdiri dari 5 butir pertanyaan yang dinilai dengan skala 1-5. Indikator validitas mencakup kelayakan konten, desain visual, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas. Kemudian Analisis Data, Data yang diperoleh dari angket, observasi, dan wawancara akan dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil validasi media dikategorikan berdasarkan skor rata-rata validator dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 1. Pedoman Skor**

Skor	Kriteria
81% – 100%	Sangat baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup baik
21% – 40%	Kurang Baik
>20%	Sangat kurang baik

**Tabel 2. Kriteria penilaian Validitas**

Skor	Kategori
81% – 100%	Sangat valid

Skor	Kategori
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup valid
21% – 40%	Tidak valid
>20%	Sangat Tidak valid

**Tabel 3. Standar kepraktisan**

Skor	Kategori
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Tidak Praktis
> 20%	Sangat Tidak Praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif IPAS *Explorer* berbasis canva untuk materi rantai makanan telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Pada tahap analisis, dilakukan kajian terhadap kurikulum dan kebutuhan siswa. Kurikulum yang diterapkan di SD Tahfidz Al-banjari adalah Kurikulum Merdeka. Sejauh ini, guru belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif untuk mengajarkan materi tentang rantai makanan. Proses pembelajaran lebih banyak mengandalkan buku teks yang tersedia di sekolah. Kondisi ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran baru berupa IPAS *Explorer* interaktif berbasis canva (Kusumawati & Prastiwi, 2025). Pada tahap perancangan, dilakukan desain awal produk dengan memanfaatkan fitur-fitur canva yang mendukung pembuatan tampilan visual dan interaktif.



**Gambar 1. Sampul**

Tampilan pertama terdapat judul materi selamat datang Di IPAS *Explorer* disertai gambar animasi seperti pepohonan, burung, zebra, kelinci, rusa, singa, awan serta ada tombol interaktifnya start untuk menuju slide selanjutnya.



Gambar 2. Tampilan Utama

Tampilan selanjutnya yaitu menu utama. Di dalam menu utama ini terdapat motivasi, apersepsi, tujuan, materi, ice breaking dan quiz serta link akses menuju halaman selanjutnya. Misalnya, ketika mengklik tulisan motivasi, maka nantinya akan diarahkan ke isi motivasi nya. Dan tidak lupa di sebelah bawah pojok kanan terdapat tombol next dan back pada pojok sebelah kiri, next bertujuan untuk menuju slide selanjutnya dan back untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

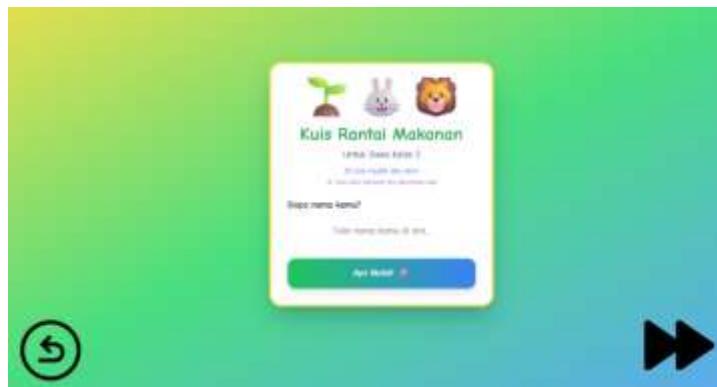


Gambar 3. Materi

Tampilan ini menunjukkan judul materi yang nantinya akan dilakukan penelitian.



Gambar 4. Bagian isi Materi



Gambar 5. Kuis

Ini merupakan tampilan awal kuis, disini peneliti membuat kuis dengan tampilan seperti gambar diatas. Disini terdapat pertanyaan siapa nama kamu dan tombol Ayo Mulai yang nantinya akan mengarahkan pada soal kuis.



Gambar 6. Bagian Isi Kuis

Ini merupakan tampilan soal-soal dalam kuis canva. Langkah mengerjakannya yaitu peserta didik cukup memilih jawaban yang dirasa benar. Lalu setelah yakin dengan pilihannya, peserta didik harus mengeklik tombol A, B, C atau D untuk mengetahui benar tidaknya jawaban mereka. Pada tabel 4 akan menggambarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli setelah media selesai dirancang dan didesain.

Tabel 4. Perolehan Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Validator I	Validator II	Persentase	Kategori
Kesesuaian warna, tata letak, dan tipografi dengan karakteristik siswa SD.	5	4	5	90%	Sangat Layak
Kemudahan berpindah antar menu, adanya tombol yang jelas, serta petunjuk penggunaan.	5	4	4	80%	Layak
Adanya fitur interaktif seperti kuis, animasi, atau tombol klik yang membuat siswa aktif.	5	5	4	90%	Sangat Layak
Keseragaman desain antar slide/halaman, sehingga media terlihat profesional dan rapi.	5	4	4	80%	Layak
Gambar jelas, ukuran sesuai, audio jika ada terdengar baik dan mendukung pembelajaran serta Meningkatkan motivasi dan minat belajar	5	5	5	100%	Sangat Layak
<b>Total Skor</b>	25	22	22	88%	Sangat Layak

**Tabel 5. Perolehan Validasi Ahli Materi**

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Validator I	Validator II	Persentase	Kategori
Materi sesuai capaian pembelajaran IPAS kelas 3 Kurikulum Merdeka.	5	5	5	100%	Sangat Layak
Kejelasan Konsep rantai makanan disampaikan dengan runtut, tidak membingungkan siswa.	5	4	5	90%	Sangat Layak
Isi materi akurat dan sesuai dengan fakta ilmiah yang berlaku.	5	4	4	80%	Layak
Hubungan antar submateri jelas, dari produsen → konsumen → pengurai.	5	5	4	90%	Sangat Layak
Materi mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan pemahaman sains dasar	5	5	5	100%	Sangat Layak
Menggunakan Bahasa sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD.	5	5	5	100%	Sangat Layak
<b>Total Skor</b>	<b>25</b>	<b>23</b>	<b>23</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dua validator, aspek media memperoleh skor total 44 dari 50 atau 88%. Hasil ini termasuk kategori sangat valid menurut kriteria (Sugiyono, 2013) sehingga media dapat digunakan dengan revisi minor. Sementara itu, validasi ahli materi menunjukkan skor 46 dari 50 atau 92% termasuk kategori Sangat valid, yang menandakan bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum, akurat, serta bermakna dalam meningkatkan literasi sains siswa.

**Tabel 6. Nilai Peserta Didik**

No.	Nama	Total skor	Persentase
1	Ubay	90	90%
2	Indi	88	88%
3	Natiqh	92	92%
4	Malik	86	86%
5	Fatih	94	94%
6	Aqil	90	90%
7	Akyas	84	84%
8	Athaya	92	92%
9	Bima	88	88%
10	Kholid	90	90%
11	Albi	86	86%
12	Habib	88	88%
13	Naila	92	92%
14	Zaya	90	90%
15	Najwa	94	94%
<b>Rata rata</b>		<b>90</b>	<b>90%</b>

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh adalah 90 dari 100 atau 90%. Fatih dan Najwa memperoleh nilai tertinggi (94%), sedangkan Akyas berada pada nilai terendah (84%). Hasil persentase 90% menunjukkan bahwa media interaktif dianggap sangat valid dan layak untuk digunakan. Artinya desain media pembelajaran tersebut disukai oleh siswa baik dari aspek kelengkapan konten maupun tampilannya, sehingga dapat digunakan di sekolah tempat uji coba (Candra Dewi & Kata Kunci, 2025).

Tabel 7. Respon Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Percentase
1.	Kesesuaian media dengan kurikulum	5	5	100%
2.	Keterbacaan teks (font, ukuran, dan kontras)	5	4	80%
3.	Kemudahan navigasi (menu, tombol interaktif)	5	5	100%
4.	Kebermaknaan dan kedalaman materi	5	4	80%
5.	Kepraktisan penggunaan media	5	5	100%
6.	Tingkat interaktivitas (kuis, animasi, tombol klik)	5	5	100%
7.	Keseragaman desain antar slide/halaman	5	4	80%
8.	Kesesuaian gambar, ukuran gambar, dan kualitas audio	5	5	100%
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	5	4	80%
10.	Keterhubungan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa	5	4	80%
<b>Total</b>		<b>50</b>	<b>45</b>	<b>90%</b>

Berdasarkan penilaian yang dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif IPAS *Explorer* berbasis Canva, media ini memperoleh total skor 90% pada evaluasi, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Meskipun ada beberapa area yang masih dapat diperbaiki, seperti keterbacaan teks dan kedalaman materi, media ini sangat mendukung proses pembelajaran di kelas III SD Tahfidz Al-Banjari. Guru menilai bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang rantai makanan, karena meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Revina et al., 2021). Pada tahap analisis, dilakukan kajian terhadap kurikulum yang diterapkan di SD Tahfidz Al-Banjari, yaitu Kurikulum Merdeka. Berdasarkan pengamatan, guru selama ini belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk mengajarkan materi rantai makanan, dan lebih mengandalkan buku teks yang ada di sekolah (Nurhasanah & Mustika, 2025). Hal ini mencerminkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. IPAS *Explorer* berbasis Canva dirancang untuk memenuhi kebutuhan ini, dengan memanfaatkan fitur Canva untuk membuat tampilan visual yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Validasi dan implementasi media Pada tahap pengembangan, media diuji validitasnya oleh dua validator, yakni ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi menunjukkan skor 88% dan 92% yang menandakan bahwa media ini "sangat valid" untuk digunakan. Meskipun demikian, ada beberapa area yang masih memerlukan perbaikan, seperti konsistensi desain pada beberapa slide untuk memastikan tampilan yang lebih profesional dan seragam. Validasi materi menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan memenuhi standar ilmiah mengenai rantai makanan (Hasanah Mar'atun, 2025). Pada tahap implementasi, media yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan kepada 15 peserta didik dari kelas III SD Tahfidz Al-Banjari. Uji coba ini dilakukan untuk melihat sejauh mana media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi rantai makanan. Respon siswa menunjukkan skor rata-rata 90%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa media ini membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Respon positif siswa dan guru, respon siswa terhadap media ini sangat positif, dengan skor 90% yang menandakan bahwa siswa merasa media ini menyenangkan dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran sains (Fadil et al., 2025). Fitur-fitur interaktif seperti kuis dan tombol yang dapat diklik sangat mendukung keterlibatan aktif siswa, yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Astuti et al., 2020). Respon guru juga menunjukkan bahwa media ini memberikan manfaat yang signifikan dalam menyampaikan materi yang sebelumnya sulit dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk memvisualisasikan konsep rantai makanan, yang biasanya hanya disampaikan melalui buku teks. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih

dinamis dan menyenangkan. Selain itu, guru juga menilai bahwa kepraktisan media ini sangat menguntungkan karena mudah digunakan tanpa membutuhkan keterampilan teknis yang rumit. Pada keterbatasan dan Implikasi Praktis (Darwisy et al., 2024), menunjukkan hasil penelitian efektivitas media ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain yaitu:

1. Subjek terbatas: Penelitian ini hanya melibatkan 15 siswa dari satu kelas, yang mungkin tidak cukup representatif untuk semua siswa di SD lainnya.
2. Durasi singkat: Uji coba media hanya dilakukan dalam 2 sesi pembelajaran, sehingga tidak dapat menggambarkan dampak jangka panjang penggunaan media.
3. Belum ada kelompok kontrol: Penelitian ini tidak memiliki kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran tradisional, yang akan sangat berguna untuk membandingkan efektivitas media berbasis Canva.

Sebagai implikasi praktis, penggunaan media serupa untuk topik-topik sains lainnya sangat memungkinkan. media berbasis canva dapat digunakan untuk berbagai topik, seperti sistem peredaran darah, ekosistem, dan proses fotosintesis, yang memerlukan visualisasi dan penjelasan yang mudah dipahami oleh siswa (Kusmaniar et al., 2023). Selain itu, guru disarankan untuk memberikan pelatihan singkat kepada siswa mengenai cara menggunakan fitur-fitur interaktif dalam media, sehingga mereka dapat lebih mandiri dalam menggunakan media tersebut. Pada Teori Multimedia Learning dan Cognitive Load, Skor validasi tinggi (88–92%) dapat dijelaskan dengan merujuk pada teori multimedia learning yang menyatakan bahwa penggunaan gambar dan teks secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Mayer, 2002). Media yang dirancang dengan prinsip ini membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih efisien. Selain itu, cognitive load theory menjelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat mengurangi beban kognitif siswa, sehingga mereka dapat fokus pada pembelajaran inti tanpa merasa terbebani dengan informasi yang berlebihan (Skulmowski & Xu, 2022).

## KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif IPAS Explorer berbasis Canva untuk materi rantai makanan telah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan skor 88% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Uji coba kepada 15 siswa menghasilkan rata-rata skor 90%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dan disukai oleh siswa. Fitur-fitur interaktif seperti kuis dan tombol klik meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru juga menilai media ini praktis dan mempermudah penyampaian materi yang sebelumnya sulit dipahami. Meskipun ada beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti konsistensi desain dan keterbacaan teks, media ini terbukti bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi rantai makanan. Implikasi praktis menunjukkan bahwa media serupa dapat digunakan untuk topik sains lainnya, dan pelatihan penggunaan media interaktif untuk siswa sangat disarankan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, seluruh guru, dan siswa SD Tahfiz Al-Banjari yang telah memberikan dukungan serta berpartisipasi aktif selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan penghargaan kami sampaikan kepada para ahli materi dan media atas saran serta validasi yang sangat berharga, serta kepada pembimbing penelitian Ibu Armiya Nur Lailatul Izzah, dan Ibu Cahya Amalia Chusna yang telah memberikan arahan ilmiah dan bimbingan hingga penelitian ini selesai. Terima kasih pula kami sampaikan kepada Institut Agama Islam (IAI) Khazinatul Ulum Blora atas fasilitas dan dukungan yang memungkinkan penelitian ini terlaksana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The Development of Web-Based Learning using Interactive Media for Science Learning on Levers in Human Body Topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i2.19366>
- Candra Dewi, T., & Kata Kunci, A. (2025). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 SDN Kajar* (Vol. 1).
- Cris Smaramanik Dwiqi, G., Gde Wawan Sudatha, I., & Studi, P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. In *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Darwis, Atmono, D., Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1). <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85>
- Fadil, A., Kellyn Rahmadila, M., Nurafifah, A., Rois Mustaqim, A., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang Corresponding Author, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Adabiyah 2 Palembang. In *JPPK Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Keguruan* (Vol. 1, Issue 1).
- Fauzi Fahmi, Nirwana Anas, Rahmi Wardah Ningsih, Rabiatul Khairiah, & Winarli Hendi Permana. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>
- Hasanah Mar'atun. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN 156 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Iftitach, D., Faradita, M. N., Fkip, P., & Surabaya, U. M. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Rantai Makanan pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 09 Nomor 04.
- Kusmaniar, Mayang Sari, S., Akmaluddin, & Mardhatillah. (2023). *Development of Canva-Based Interactive Learning Media in Class VIII Science Subjects Human Blood Circulation System*.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Maria Atik Sunarti Ekowati, Moyo Hady Poernomo, Gabriel Silvano, & Unggul Widya Saputra. (2025). CapCut dan Canva sebagai Media Efektif Pembelajaran Visual di SMP Kanisius Sumber. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 54–60. <https://doi.org/10.61722/japm.v3i3.4475>
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning* (Vol. 41). The Psychology of Learning and Motivation.
- Nurhasanah, S., & Mustika, D. (2025). Cendikia Pendidikan Pengembangan Media Diorama Rantai Makanan Bagi Siswa Kelas V SDN 12 Kerinci kanan. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 17(3). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Prasasti, Y. (2022). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022 SHES: Conference Series 5 (5) (2022) 1510-1515 Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS di SD*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Putri, E. A., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam dan Buatan Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1).

- Redho, M., Argo, R., & Susiloningsih, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Rantai Makanan Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara. *Journal of Basic Educational Studies*, 5(2), 907.
- Revina, J., Putri, A., Mudinillah, S., Al-Hikmah, P., & Batusangkar, I. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. In *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 4, Issue 2).
- Sanjiartha, I. G. D., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Peran Literasi Sains dalam Membentuk Generasi Berfikir Kritis dan Inovatif: Kajian Literature Review. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.29210/07essr499900>
- Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2022). Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: a New Perspective on Extraneous Cognitive Load. In *Educational Psychology Review* (Vol. 34, Issue 1, pp. 171–196). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09624-7>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Suharini, E., Widyatmoko, A., & Al Hikmah Surabaya, S. (2025). Pemahaman Mendalam Tentang Ekosistem Untuk Siswa Kelas 5 Dalam Mata Pelajaran IPAS. *Journal of Islamic Primary Education*, 6(1), 47–59.