

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
CANVA DENGAN BERBANTUAN AUGMENTED REALITY PADA MATERI
GOTONG ROYONG DI SDN 14 INDRALAYA UTARA**

Septi Yuliasuti¹, Nabilah Mansur², Siti Dewi Maharani³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Sriwijaya

¹06131282126028@student.unsri.ac.id, ²nabilahmansur@fkip.unsri.ac.id,

³siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Canva integrated with Augmented Reality (AR) technology on mutual cooperation material for fourth grade students of SDN 14 Indralaya Utara. The development model used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. These stages are designed to ensure that the media produced is in accordance with student needs and the curriculum, and is effective in delivering character material. The validation process was carried out by media experts, material experts, and two education practitioners to assess the feasibility of the content, visual appearance, language, and suitability of the media to learning outcomes. The validation results showed a validity level of 93.1% which is included in the Very Valid category. Meanwhile, the practicality test through one-to-one and small group trials with fourth grade students obtained an average percentage of 97.4% (Very Practical category). These findings prove that the interactive learning media based on Canva and AR that were developed are not only feasible and valid, but also practical for use by students and teachers. This media is able to help students understand the value of mutual cooperation in a more contextual, visual, and interactive way, so that it can be an alternative innovation in character learning in elementary schools.

Keywords: learning media, augmented reality, canva, mutual cooperation, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada materi gotong royong untuk siswa kelas IV SDN 14 Indralaya Utara. Model pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahapan ini dirancang untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai kebutuhan siswa dan kurikulum, serta efektif dalam penyampaian materi karakter. Proses validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta dua praktisi pendidikan untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, kebahasaan, dan kesesuaian media

dengan capaian pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevaliditasan sebesar 93,1% yang termasuk kategori Sangat Valid. Sementara itu, uji kepraktisan melalui uji coba one-to-one dan small group kepada siswa kelas IV memperoleh rata-rata persentase 97,4% (kategori Sangat Praktis). Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan AR yang dikembangkan tidak hanya layak dan valid, tetapi juga praktis digunakan oleh siswa dan guru. Media ini mampu membantu siswa memahami nilai gotong royong secara lebih kontekstual, visual, dan interaktif, sehingga dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Canva, Gotong Royong, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter telah menjadi bagian esensial dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia, sebagaimana ditegaskan dalam Profil Pelajar Pancasila yang menekankan nilai-nilai gotong royong, toleransi, dan integritas. Salah satu aspek yang krusial namun sering terabaikan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana materi karakter, seperti gotong royong, diajarkan dengan cara yang kontekstual dan menarik. Seringkali, penyampaian nilai-nilai tersebut hanya sebatas ceramah atau hafalan, yang tidak cukup menanamkan makna secara mendalam dalam diri peserta didik. Menurut Patmaniar et al. (2024), pendidikan karakter khususnya nilai gotong royong akan lebih efektif jika disampaikan melalui pengalaman

belajar yang bermakna, aktif, dan interaktif. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman tersebut menjadi sangat penting, apalagi di era digital yang menuntut pendekatan yang lebih kreatif.

Canva sebagai platform desain grafis digital telah menjadi pilihan populer dalam pengembangan materi pembelajaran karena kemudahan penggunaannya dan tampilannya yang menarik. Nurhidayati (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui Canva dapat meningkatkan daya tarik visual dan mempercepat pemahaman siswa karena desain yang responsif dan fleksibel. Namun, Canva sendiri belum banyak dikembangkan lebih lanjut secara

pedagogis ke arah media berbasis teknologi tinggi.

Dalam perkembangan lebih lanjut, penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam dunia pendidikan menjadi terobosan penting. AR memungkinkan penggabungan dunia nyata dengan elemen digital secara real-time, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Aeni et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan AR pada pembelajaran Pancasila di SD memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman nilai dan partisipasi aktif siswa. Hal senada dikemukakan oleh Pratiwi & Margunayasa (2024) yang mengembangkan media berbasis AR dengan elemen Canva untuk menanamkan nilai gotong royong dalam pembelajaran PPKN SD dan mendapatkan hasil peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Selain itu, penting juga memperhatikan bahwa pembelajaran berbasis media digital bukan hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu guru menjelaskan materi abstrak secara lebih konkret dan kontekstual. Safitri dan Hardi (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis PowerPoint dengan iSpring

Suite dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika abstrak, melalui visualisasi dan simulasi yang mempermudah siswa memaknai konsep yang diajarkan. Temuan ini mendukung pendapat sebelumnya bahwa penggabungan desain visual dengan teknologi interaktif seperti AR atau animasi mampu memperkuat pengalaman belajar siswa, khususnya dalam materi karakter seperti gotong royong yang erat dengan praktik kehidupan sehari-hari.

Meski demikian, masih terdapat keterbatasan dalam eksplorasi media pembelajaran yang mengintegrasikan Canva dan AR secara terpadu, terutama dalam konteks pendidikan karakter di sekolah dasar. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak memisahkan fungsi Canva sebagai alat desain visual dan AR sebagai teknologi 3D, tanpa menggabungkannya dalam satu rangkaian pengalaman belajar yang utuh dan menyatu. Padahal, penggabungan keduanya diyakini akan menciptakan media pembelajaran yang lebih komprehensif — menarik secara

visual, interaktif secara pengalaman, dan kuat dalam penyampaian nilai.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Wardahni (2024) tentang pengembangan e-modul AR untuk SD menyarankan integrasi yang lebih kuat antara desain visual, interaktivitas, dan penguatan nilai, termasuk nilai gotong royong. Hal ini juga ditegaskan oleh Alfi et al. (2024) yang berhasil mengembangkan media komik digital berbasis Canva untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap gaya hidup bergotong royong. Namun, integrasi langsung Canva sebagai desain pembelajaran dengan AR sebagai alat interaktif masih perlu diteliti lebih lanjut untuk memberikan alternatif inovatif bagi guru-guru sekolah dasar.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang didukung oleh teknologi AR pada materi gotong royong menjadi suatu kebutuhan sekaligus tantangan. Penelitian ini hadir untuk menjawab gap tersebut, dengan fokus pada siswa SDN 14 Indralaya Utara yang membutuhkan pendekatan baru dalam memahami dan menghayati nilai-nilai karakter bangsa secara

menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan berbantuan *Augmented Reality* (AR) serta menguji tingkat kevaliditasan dan kepraktisannya. Metode R&D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menghasilkan produk baru sekaligus memastikan bahwa produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019).

Sebagai model pengembangan, penelitian ini mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dinilai sistematis dan fleksibel sehingga banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pendidikan (Fatirul & Walujo, 2022; Pratiwi & Margunayasa, 2024). Menurut Winarni (2021), keunggulan model ADDIE adalah memungkinkan evaluasi formatif di setiap tahap sehingga produk yang dihasilkan

dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Tahap pertama, *Analysis*, diawali dengan observasi kondisi pembelajaran dan wawancara bersama guru kelas IV di SDN 14 Indralaya Utara. Dari hasil analisis diketahui bahwa materi gotong royong selama ini masih diajarkan secara naratif melalui buku teks dan penjelasan verbal sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan memvisualisasikan makna gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmat et al. (2021) dan Sitorus & Sari (2025) yang menyebutkan bahwa media digital berbasis visual dapat membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih konkret.

Pada tahap *Design*, peneliti menyusun konsep e-modul interaktif menggunakan Canva untuk menghasilkan desain visual yang menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Desain materi kemudian dikombinasikan dengan marker AR yang dirancang agar saat dipindai dengan aplikasi Assemblr Edu akan muncul objek 3D, sehingga pembelajaran lebih interaktif (Nurhidayati, 2024; Khoirina, 2024). Penentuan materi dan desain

mengikuti capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Tahap *Development* dilakukan dengan pembuatan prototipe media pembelajaran interaktif dan integrasi desain visual dengan marker AR. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh empat validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan dua praktisi pendidikan. Proses validasi ini penting untuk menilai kelayakan materi, tampilan visual, bahasa, navigasi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Warsita, 2019; Winarni, 2021). Saran dari validator menjadi dasar revisi produk sebelum diujicobakan ke siswa.

Pada tahap *Implementation*, dilakukan uji kepraktisan media melalui dua tahap, yaitu uji coba *one-to-one* dengan tiga siswa untuk mengetahui pemahaman dan respon individu serta uji coba *small group* dengan sembilan siswa untuk melihat kepraktisan dan keterlibatan belajar dalam kelompok kecil. Menurut Pratiwi & Margunayasa (2024) dan Safitri & Hardi (2025)., tahap implementasi seperti ini penting untuk mengevaluasi sejauh mana media mudah digunakan dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Tahap terakhir adalah *Evaluation*, yaitu evaluasi formatif dan sumatif untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Data kevaliditasan diperoleh dari hasil penilaian validator, sedangkan data kepraktisan berasal dari angket respon siswa. Hasilnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menghasilkan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Tahapan evaluasi ini menjadi kunci agar media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya inovatif secara teknologi, tetapi juga sesuai dengan konteks pembelajaran karakter di sekolah dasar (Alfi et al, 2024; Patmaniar et al, 2024)

Dengan penerapan metode R&D berbasis model ADDIE serta pelibatan guru, ahli materi, ahli media, dan siswa, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, serta mendukung pembelajaran nilai gotong royong sesuai Profil Pelajar Pancasila.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memadukan desain visual melalui

Canva dan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada materi gotong royong untuk siswa kelas IV SDN 14 Indralaya Utara. Pengembangan media menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), sebagaimana disarankan oleh Sugiyono (2019), yang menekankan pentingnya langkah sistematis agar produk pendidikan benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap *Analysis*, hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran nilai gotong royong seringkali masih bersifat naratif dan teoritis, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami makna gotong royong dalam konteks kehidupan sehari-hari. Siswa pun mengaku lebih mudah memahami materi jika didukung dengan visualisasi konkret dan media digital yang interaktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pratiwi & Margunayasa (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis AR membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman visual langsung, sehingga lebih menarik dan kontekstual.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun materi dan desain media menggunakan Canva. Pemilihan Canva didasarkan pada keunggulannya sebagai platform desain visual yang mudah digunakan oleh guru dan menghasilkan tampilan responsif yang sesuai dengan minat belajar siswa (Nurhidayati, 2024). Selain itu, desain visual diperkaya dengan elemen AR menggunakan aplikasi Assemblr Edu, sehingga siswa dapat melihat animasi 3D saat memindai gambar tertentu pada media pembelajaran. Tahap ini mengacu pula pada rekomendasi Farikha Asmainnisah (2024) yang berhasil mengintegrasikan big book dengan AR sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap *Development*, media divalidasi oleh empat validator: ahli media, ahli materi, serta dua praktisi pendidikan. Proses validasi ini penting untuk memastikan media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan visual, kebahasaan, kelengkapan materi, navigasi, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran. Hasil validasi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi

Validasi	skor	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	48	52	92%	Sangat Valid
Ahli Materi	40	44	91%	Sangat Valid
Praktisi 1&2	128	136	94,1%	Sangat Valid
Rata-rata	216	232	93.1%	Sangat Valid

Dengan rata-rata tingkat kevalidan sebesar 93,1%, media yang dikembangkan dikategorikan sangat valid. Hasil ini sejalan dengan temuan Pratiwi & Margunayasa (2024) yang memperoleh tingkat kevalidan 92,5% pada media AR berbasis Profil Pelajar Pancasila, serta penelitian Farikha Asmainnisah (2024) dengan kevalidan 94,6% pada media big book berbasis AR. Selain itu, hasil validasi ini juga diperkuat oleh pendapat Alfi et al. (2024) yang menekankan bahwa desain visual yang responsif dan pemanfaatan teknologi Augmented Reality merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik media pembelajaran.

Pada tahap *Implementation*, media diuji coba kepada siswa untuk melihat kepraktisan dan penerimaan

pengguna akhir. Uji coba dilakukan melalui dua tahap: *one-to-one* kepada tiga siswa dan *small group* kepada sembilan siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa lebih memahami materi gotong royong yang sebelumnya sulit dipahami hanya melalui teks atau ceramah guru. Hasil lengkap uji kepraktisan disajikan berikut ini:

**Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji
Coba Media**

No.	Jenis uji coba	Jumlah siswa	Kepraktisan (%)	kategori
1	One to One	3	97,9%	Sangat Praktis
2	Samall Group	9	97,2%	Sangat Praktis
Rata-rata		12	97,4%	Sangat Praktis

Rata-rata kepraktisan **97,4%** dikategorikan *Sangat Praktis*, membuktikan media ini sesuai dengan kondisi kelas dan kemampuan siswa sekolah dasar. Siswa menyampaikan bahwa animasi AR membuat mereka lebih paham makna gotong royong, lebih semangat belajar, dan merasa pelajaran tidak membosankan. Guru juga menilai media ini efektif

memvisualisasikan nilai gotong royong dalam konteks nyata.

Selain data kuantitatif, dokumentasi kegiatan pengembangan dan uji coba juga memperkuat hasil penelitian ini.



Gambar 1. Uji Coba One to One

Foto pertama mendokumentasikan proses validasi, saat peneliti memperlihatkan prototype media pembelajaran di Canva dan mendemonstrasikan cara kerja AR kepada validator ahli media dan ahli materi. Validator memberikan masukan terkait ukuran teks, kesesuaian animasi, dan penggunaan bahasa yang ramah anak.



Gambar 2. Uji Coba Small Group

Foto kedua mendokumentasikan sesi uji coba small group di kelas, di mana siswa tampak antusias memindai marker AR, menyaksikan animasi 3D gotong royong, dan berdiskusi tentang manfaat gotong royong di sekolah maupun rumah.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Safitri & Hardi (2025). yang menemukan bahwa media interaktif meningkatkan keaktifan siswa, serta temuan Alfi et al. (2024) yang menyebutkan media berbasis desain visual Canva membantu siswa memahami konsep gotong royong lebih cepat. Penelitian ini juga menguatkan pendapat Nurhidayati (2024) dan Winarni (2021) bahwa inovasi media digital dan AR membantu guru membelajarkan nilai karakter lebih kontekstual, kreatif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan AR melalui

Canva terbukti sangat valid dan sangat praktis. Media ini tidak hanya menjadi inovasi teknologi, tetapi juga selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila, yaitu membantu peserta didik memahami, menghayati, dan mempraktikkan nilai gotong royong secara nyata sejak sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 14 Indralaya utara, dapat disimpulkan bahwa peneliti telah berhasil mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan AR pada materi Gotong Royong kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yang dilaksanakan secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan siswa serta kondisi pembelajaran di lapangan.

Pada tahap validasi, media pembelajaran interaktif berbantuan AR pada materi Gotong Royong kelas IV Sekolah Dasar dinilai oleh empat validator yang terdiri dari ahli media, seorang ahli materi, serta dua praktisi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor keseluruhan sebesar 216 dari skor maksimal 232, dengan rata – rata persentase 93,1%, yang dikategorikan Sangat Valid. Ini

mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi tampilan visual, keakuratan, materi, kebahasaan, navigasi, maupun kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap implementasi dilakukan uji kepraktisan media melalui dua tahap uji coba, yaitu *One to One* dan *Small group*, yang melibatkan siswa kelas IV SD Negeri 14 Indralaya Utara. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pada uji coba *One to One*, media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 97,9%, sementara itu pada uji coba *Small Group* diperoleh 97,2%, dengan rata – rata keseluruhan sebesar 97,4%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media Pembelajaran Interaktif Berbantuan AR tergolong dalam kategori Sangat Praktis, baik dari segi kemudahan penggunaan, keterbacaan tampilan, interaktivitas, maupun kemampuannya dalam membantu siswa untuk memahami materi.

Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan AR yang dikembangkan melalui model ADDIE ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, karena telah terbukti valid dan praktis berdasarkan hasil validasi para ahli dan respon pengguna akhir di kelas.

Selain itu, penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang terintegrasi dengan desain visual interaktif dari canva terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Visualisasi

materi gotong royong dalam bentuk tiga dimensi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memudahkan siswa memahami makna gotong royong dalam konteks kehidupan sehari – hari secara lebih konkret dan kontekstual.

Pengembangan media ini juga memberikan kontribusi penting dalam mendukung implementasi Profile Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi bergotong royong. Media yang interaktif dan inovatif seperti ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menyampaikan materi karakter, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi – materi lain yang memerlukan pendekatan kontekstual dan visual di tingkat sekolah dasar.

Sebagai tindak lanjut, penelitian ini juga membuka peluang untuk dilakukan pengembangan lanjutan, seperti mengintegrasikan fitur evaluasi berbasis digital atau kuis interaktif didalam media, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu guru dalam melakukan penilaian formatif terhadap capaian belajar siswa secara real-time dan lebih menarik.

Selain sebagai inovasi pembelajaran di Tingkat sekolah dasar, media pembelajaran berbentuk AR ini juga sejalan dengan kebijakan transformasi digital pendidikan yang dicangkan oleh pemerintah. Hal ini menjadi langkah kongkret dalam menjawab tantangan Kurikulum Merdeka, yang mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pembelajaran yang

lebih kontekstual, kreatif dan sesuai dengan kebutuhan generasi abad ke-21.

Berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian untuk pengembangan produk dalam penelitian selanjutnya :

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan AR sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi gotong royong. Selain itu, guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kompetensi digital dengan mengeksplorasi dan mengintegrasikan teknologi pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, menarik, dan bermakna.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran ini baik secara mandiri maupun dalam kelompok untuk mendalami materi. Dengan dukungan tampilan visual yang menarik serta adanya fitur kuis interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, siswa juga dihimbau untuk aktif bertanya dan berdiskusi apabila menemui kesulitan dalam memahami isi media, sehingga tercipta proses pembelajaran yang partisipatif dan reflektif.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mampu menyediakan dukungan yang memadai dalam pemanfaatan media digital interaktif di kelas, seperti penyediaan sarana dan prasarana TIK, jaringan internet yang stabil, serta

pelatihan penggunaan media digital bagi guru. Sekolah juga dianjurkan untuk mendorong pengembangan media serupa untuk mata pelajaran atau tema lainnya guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya yang lebih inovatif. Penggunaan teknologi digital yang relevan dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran materi – materi kompleks seperti gotong royong. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media ini dalam jangka waktu yang lebih panjang serta pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, K., Witanto, Y., & Andrijati, N. (2024). Implementasi TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*.
- Alfi, C., Allatif, N., & Fatih, M. (2024). Development of digital comic learning media based on flipbook to improve understanding of the concept of mutual cooperation. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*.
- Farikha Asmainnisah. (2024). *Pengembangan media big book*

- augmented reality menggunakan Canva*. UIN Walisongo.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran (Edisi khusus mahasiswa pendidikan dan pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Khoirina, A. (2024). *Pengembangan media interaktif berbasis augmented reality pada materi struktur lapisan bumi*. UIN Walisongo.
- Ningsih, S., & Kurniasih, W. (2025). Strategi pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar PAI pada generasi Z. *Jurnal Ilmu Sosial & Pendidikan*.
- Nurhidayati, R. (2024). Inovasi teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran: Systematic literature review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 65–78.
- Patmaniar, P., Jumarniati, J., & Hardiana, H. (2024). Pengembangan modul ajar digital berbasis augmented reality terintegrasi profil pelajar Pancasila. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Pratiwi, N. W. C., & Margunayasa, I. G. (2024). Media pembelajaran augmented reality berbasis profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran Guru*, 5(1), 25–34.
- Rahmat, A., Isa, H., Ismaniar, & Arbarini, M. (2021). *Model mitigasi learning loss era Covid-19: Studi pada pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh* (Alviana, Ed.; 1st ed.). Jakarta: Samudra Biru.
- Safitri, I., & Hardi, S. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint (PPT) berbasis iSpring Suite dalam meningkatkan hasil belajar kelas V SD. *Inovasi Pendidikan Nusantara*.
- Sitorus, R. H., & Sari, A. J. P. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk guru SD IT Iqra Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and development (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2019). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 92–101.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan bahan ajar berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170–177.
<https://doi.org/10.35706/sjme.v4i2.3612>