

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI INTERAKTIF PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Rofif Nu'man Nur Robbani¹, Arita Marini², Waluyo Hadi³
¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta

¹rofif.numan.nur@mhs.unj.ac.id, ²aritamarini@unj.ac.id, ³whadi@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop an interactive presentation media on the topic of Indonesian flora and fauna diversity for fourth-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The media was developed using Canva and Canva Code by integrating learning materials, instructional videos, interactive maps, navigation features, and interactive quizzes into a single learning medium. The feasibility of the product was evaluated through media expert and material expert validation, while user responses were collected through a limited implementation involving fourth-grade elementary school students. The validation results showed scores of 92% from the media expert and 94% from the material expert, both categorized as highly valid. Student responses indicated that the media was attractive, easy to use, and helpful in understanding the learning material. Therefore, the developed interactive presentation media is considered feasible to be used as an alternative learning medium for science and social studies (IPAS) learning in elementary schools.

Keywords: interactive presentation media, science and social studies, flora and fauna diversity.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media presentasi interaktif pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Media dikembangkan menggunakan Canva dan Canva Code dengan memadukan materi, video pembelajaran, peta interaktif, navigasi, serta kuis interaktif dalam satu media. Kelayakan produk dinilai melalui validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan respon pengguna diperoleh melalui implementasi terbatas kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 92% dari ahli media dan 94% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, media presentasi interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: media presentasi interaktif, IPAS, keanekaragaman flora dan fauna.

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka dibuat untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial dengan cara yang lebih dekat dan relevan melalui pengalaman belajar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS yang berbasis pada konteks nyata terbukti bisa meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa, karena materi yang diajarkan dihubungkan dengan keadaan di lingkungan sekitar mereka (Dewi & Rohani, 2026). Salah satu topik dalam elemen geografi IPAS untuk kelas IV adalah variasi tumbuhan dan hewan di Indonesia. Topik ini membahas bagaimana tumbuhan dan hewan tersebar menurut ciri-ciri dari wilayah tertentu. Materi ini penting untuk dipelajari karena Indonesia memiliki banyak jenis tumbuhan dan hewan yang beragam, yang tersebar di berbagai daerah dengan kondisi geografis yang berbeda-beda.

Walaupun materi tentang berbagai jenis tumbuhan dan hewan di Indonesia sangat penting untuk pembelajaran IPAS, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih mengalami berbagai masalah. Materi

tentang sebaran tumbuhan dan hewan mencakup area yang sangat luas, jadi siswa perlu memahami perbedaan karakteristik tumbuhan dan hewan berdasarkan kondisi geografis di Indonesia. Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering dilakukan dengan cara tradisional yang kurang mendukung kebutuhan belajar siswa secara visual dan interaktif (Dela et al., 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif di sekolah dasar masih belum banyak, sehingga proses belajar mengajar belum bisa mendukung keterlibatan siswa dengan maksimal (Saputra et al., 2025). Kondisi ini membuat siswa sering kesulitan untuk memahami pelajaran yang bersifat abstrak dan kontekstual, seperti materi tentang persebaran tumbuhan dan hewan di Indonesia. Menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar bisa membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Ini karena penyajian yang lebih menarik dan mudah dimengerti (Gunawan et al., 2022). Dengan kondisi itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi tentang keanekaragaman

tumbuhan dan hewan dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan sesuai konteks agar proses belajar IPAS bisa berjalan lebih baik.

Salah satu alasan mengapa pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak maksimal adalah karena media pembelajarannya belum cocok dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Materi tentang keanekaragaman tumbuhan dan hewan di Indonesia perlu disajikan secara visual agar para siswa bisa lebih memahami penyebaran tumbuhan dan hewan berdasarkan daerah geografis tertentu. Namun, masih ada tantangan dalam penggunaan media pembelajaran digital dan interaktif di sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka (Pratami et al., 2025). Oleh karena itu, kita perlu menciptakan cara belajar yang lebih kreatif dan bervariasi agar siswa tidak merasa bosan saat belajar. Selain itu, ini juga dapat membantu mereka memahami materi yang sulit dan abstrak dengan lebih mudah.

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran IPAS tentang keanekaragaman tumbuhan dan hewan di Indonesia adalah media presentasi interaktif. Media ini

memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan menggabungkan gambar, suara, video, navigasi interaktif, dan berbagai aktivitas belajar dalam satu media pembelajaran. Penggunaan media presentasi interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa saat belajar karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan media pembelajaran (Warda et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti membantu siswa memahami materi yang sulit dan bersifat visual melalui penyajian informasi yang lebih jelas dan kontekstual (Hodaifah et al., 2025). Media presentasi interaktif juga memiliki keunggulan karena dapat menggabungkan berbagai fitur pembelajaran seperti kuis interaktif, video pembelajaran, dan penjelajahan materi dalam satu tampilan sehingga proses belajar menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, media presentasi interaktif dianggap mampu membantu pembelajaran IPAS tentang keanekaragaman flora dan fauna agar siswa lebih aktif, tertarik,

dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Urgensi penggunaan media pembelajaran saat ini didorong oleh kebutuhan untuk membantu siswa memahami materi yang kompleks di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat terbukti mampu meningkatkan minat, fokus, dan pemahaman konsep siswa (Ummah & Mustika, 2024). Selain itu, desain visual yang menarik juga berpengaruh terhadap efektivitas belajar. Pemanfaatan platform seperti Canva menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Amalia et al., 2024). Perkembangan teknologi pembelajaran juga mulai mengarah pada penggunaan multimedia interaktif dan narasi visual, seperti komik digital, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Adnyani et al., 2025). Namun, masih banyak media yang berfokus pada penyampaian informasi satu arah dan belum memaksimalkan fitur navigasi yang mendukung kemandirian belajar siswa (Subhan et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media presentasi interaktif pada materi keanekaragaman flora dan fauna

Indonesia kelas IV sekolah dasar dengan memadukan navigasi mandiri, kontrol interaktif, visual, audio, video, dan kuis sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dan eksploratif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk sekaligus menguji tingkat kelayakannya. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (Four-D Model) yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini dipilih karena memiliki prosedur pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar.

Pada tahap *Define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi awal yang menjadi dasar dalam pengembangan media presentasi interaktif pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media presentasi interaktif yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan storyboard, perancangan tampilan media, penyusunan materi pembelajaran, pemilihan gambar dan video pendukung, perancangan navigasi interaktif, serta penyusunan instrumen penelitian.

Tahap *Develop* dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan platform Canva sesuai rancangan yang telah dibuat. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum digunakan pada tahap penyebaran terbatas.

Tahap *Disseminate* dilakukan melalui penyebaran media secara terbatas kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti memperkenalkan cara penggunaan media, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media secara langsung, serta mengumpulkan respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Selain itu, media juga

didistribusikan dalam bentuk tautan dan kode QR agar dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas beberapa guru sebagai ahli media, dan ahli materi, dan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai pengguna media pembelajaran. Ahli media bertugas menilai aspek tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, dan kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, siswa kelas IV dilibatkan untuk memberikan respon terhadap media yang telah dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas media dari aspek tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan

penggunaan. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian
1	Kemenarikan tampilan media
2	Kesesuaian pemilihan warna
3	Keterbacaan jenis dan ukuran huruf
4	Kejelasan gambar dan ilustrasi
5	Kemudahan navigasi media
6	Fungsi tombol dan <i>hyperlink</i>
7	Kualitas animasi dan video
8	Tingkat interaktivitas media
9	Kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar
10	Kesesuaian desain media dengan karakteristik siswa sekolah dasar

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan CP dan tujuan pembelajaran
2	Ketepatan konsep materi flora dan fauna Indonesia
3	Materi disampaikan secara sistematis
4	Media membantu pemahaman materi
5	Ketepatan penggunaan bahasa
6	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar
7	Kualitas daya tarik materi
8	Kesesuaian contoh dan ilustrasi dengan materi
9	Media mendukung pembelajaran bermakna

10	Kemampuan media mendorong keaktifan siswa dalam belajar
----	---

Selain itu, penelitian ini menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media setelah digunakan dalam pembelajaran. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket respon siswa dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh menggunakan rumus:

$$P = (\Sigma X / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan
 ΣX = jumlah skor yang diperoleh
 N = jumlah skor maksimum.

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas media yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media presentasi interaktif keanekaragaman flora dan fauna Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D, yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Media dirancang menggunakan *platform* Canva dengan mengintegrasikan teks, visual, audio, video, navigasi, serta kuis interaktif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan inovatif (Cuit, 2022). Visualisasi yang menarik pada media ini juga efektif meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran (Mawarni et al., 2024). Selanjutnya, pemaparan hasil dan pembahasan dalam artikel ini disajikan berurutan berdasarkan tiap tahapan 4-D, mulai dari identifikasi masalah, perancangan *prototype*, validasi ahli, revisi, hingga uji coba penyebaran produk secara terbatas.

1. Tahap *Define*

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kurikulum, materi, karakteristik siswa, serta studi literatur terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia masih didominasi penggunaan media konvensional sehingga siswa cenderung kurang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kurang interaktif diketahui belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal (Iswara et al., 2023). Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menilai bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual untuk mendukung pembelajaran IPAS.

Analisis capaian pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka kelas IV menunjukkan bahwa materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia memiliki cakupan yang luas dan memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terbukti dapat membantu siswa memahami materi melalui integrasi unsur visual dan

interaktif (Zhang et al., 2023). Selain itu, multimedia interaktif juga diketahui mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Arum et al., 2025). Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti memilih Canva sebagai *platform* pengembangan media karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, navigasi interaktif, dan kuis pembelajaran dalam satu media.

2. Tahap Design

Pada tahap *design*, peneliti menyusun rancangan awal media presentasi interaktif pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia melalui pembuatan *storyboard* yang memuat alur materi, desain tampilan, navigasi, serta fitur interaktif yang akan digunakan. Perancangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual dan interaktif. Penggunaan media visual interaktif diketahui mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Putri et al., 2025). Oleh karena itu, media dirancang dengan tampilan yang menarik, sederhana, dan mudah digunakan oleh siswa.

Media dikembangkan menggunakan Canva dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti animasi, gambar, video, dan *hyperlink* untuk mendukung penyajian materi yang lebih interaktif. Canva diketahui dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan meningkatkan minat belajar siswa (Mawarni et al., 2024). Selain itu, peneliti memanfaatkan Canva Code untuk mengintegrasikan kuis interaktif secara langsung ke dalam media pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti merancang komponen media yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, peta interaktif, video pembelajaran, dan latihan soal interaktif. Penggunaan media interaktif berbasis Canva diketahui dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS (Samosir et al., 2025). Berdasarkan hasil perancangan tersebut, diperoleh *prototype* awal yang selanjutnya divalidasi dan disempurnakan pada tahap *develop*.



Gambar 1 Halaman Depan

Gambar 1 berisi rancangan halaman depan menampilkan judul dengan latar bernuansa hutan, tombol *Start*, animasi interaktif, dan musik latar yang mendukung.



Gambar 2 Menu Utama

Gambar 2 adalah rancangan menu utama berisi tujuh tombol navigasi, tombol *Back*, dan animasi interaktif yang memudahkan siswa mengakses setiap fitur pembelajaran.



Gambar 3 Peta Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Gambar 3 menampilkan peta Indonesia secara keseluruhan yang dibagi menjadi 3 wilayah beserta persebaran flora dan fauna nya.



Gambar 4 Peta Indonesia per Wilayah

Gambar 4 menampilkan peta Indonesia berdasarkan wilayahnya yang dilengkapi gambar flora dan fauna khas setempat yang dapat dipilih untuk menampilkan informasi lebih lanjut, serta tersedia tombol *Main Menu* dan *Back* untuk memudahkan navigasi pengguna.



Gambar 5 Penjelasan Setiap Flora dan Fauna

Gambar 5 pada halaman ini menyajikan informasi tentang flora atau fauna yang dipilih berupa foto atau video, nama objek, serta deskripsi singkat. Nama objek terhubung ke sumber informasi asli, sedangkan tombol *Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 6 Halaman Menuju Quiz

Gambar 6 berfungsi sebagai akses menuju kuis interaktif melalui pemindaian barcode atau tombol panah yang tersedia. Selain itu, terdapat tombol Main Menu untuk kembali ke halaman utama.

3. Tahap *Develop*

Pada tahap *develop*, peneliti mengembangkan media presentasi interaktif materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia berdasarkan storyboard yang telah disusun pada tahap *design*. Media dibuat menggunakan Canva dengan memanfaatkan fitur animasi, *hyperlink*, gambar, video pembelajaran, peta interaktif, serta Canva Code untuk mengintegrasikan kuis interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif diketahui dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Widyaningrum & Hasanudin, 2019). Oleh karena itu, media dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar agar mudah digunakan dan mampu meningkatkan

keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Media yang dihasilkan berupa presentasi interaktif yang memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri melalui tombol navigasi dan *hyperlink*. Media terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, peta persebaran flora dan fauna, video pembelajaran, serta kuis interaktif. Selain itu, media dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan bahasa yang sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 7 Tampilan Halaman Pembuka

Gambar 7 menunjukkan tampilan halaman pembuka media presentasi interaktif. Halaman ini memuat judul materi dan tombol *Start* sebagai akses menuju menu utama media.



Gambar 8 Tampilan Menu Utama Media

Gambar 8 menunjukkan tampilan menu utama media yang berisi berbagai fitur pembelajaran. Pada halaman ini siswa dapat memilih menu tutorial penggunaan, materi, kuis, referensi, dan informasi kreator.



Gambar 9 Tampilan Peta Interaktif Persebaran Flora dan Fauna Indonesia

Gambar 9 menunjukkan peta persebaran flora dan fauna Indonesia yang dilengkapi tombol navigasi yang memungkinkan siswa memilih wilayah Indonesia Barat, Tengah, dan Timur untuk mempelajari karakteristik flora dan fauna nya.



Gambar 10 Tampilan Materi Flora dan Fauna Indonesia Barat

Gambar 10 menunjukkan

halaman materi persebaran flora dan fauna Indonesia Barat. Pada halaman ini ditampilkan berbagai contoh flora dan fauna khas Indonesia Barat yang dapat dipilih siswa untuk memperoleh informasi lebih lanjut.



Gambar 11 Tampilan Informasi Flora Rafflesia arnoldii

Gambar 11 menunjukkan halaman informasi salah satu flora khas Indonesia Barat, yaitu Rafflesia arnoldii. Halaman ini menyajikan gambar, video, dan penjelasan singkat mengenai karakteristik serta habitat tumbuhan tersebut.



Gambar 12 Tampilan Halaman Kuis Interaktif

Gambar 12 menunjukkan halaman kuis interaktif yang dapat diakses melalui tombol atau QR code yang tersedia pada media. Halaman ini berfungsi sebagai sarana evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa setelah mempelajari materi.



Gambar 13 Tampilan Soal Kuis Interaktif

Gambar 13 menunjukkan salah satu tampilan soal pada kuis interaktif yang dikembangkan menggunakan Canva Code. Siswa dapat memilih jawaban yang dianggap benar dan memperoleh umpan balik secara langsung selama mengerjakan kuis.



Gambar 14 Tampilan Hasil Akhir Kuis Interaktif

Gambar 14 menunjukkan halaman hasil akhir kuis yang menampilkan skor yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan seluruh soal. Halaman ini juga menyediakan opsi untuk mengulangi kuis atau kembali ke halaman awal media.

Setelah proses pengembangan selesai, media divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, pemilihan

warna, keterbacaan teks, navigasi, fungsi tombol dan *hyperlink*, kualitas animasi, serta interaktivitas media. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat valid.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, dan kemampuan media dalam mendukung pemahaman siswa. Hasil validasi memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia.

4. Tahap *Disseminate*

Pada tahap disseminate, media presentasi interaktif diperkenalkan dan digunakan secara terbatas oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Peneliti menjelaskan cara penggunaan media dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses berbagai fitur interaktif selama pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa serta kemudahan penggunaan media yang telah dikembangkan.

Setelah pembelajaran berlangsung, siswa diminta mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam membantu memahami materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia. Penggunaan media pembelajaran interaktif diketahui dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Haleem et al., 2022). Oleh karena itu, respon siswa digunakan sebagai indikator awal untuk menilai kepraktisan media.

Selain digunakan di kelas, media juga dibagikan melalui tautan Canva dan kode QR sehingga dapat diakses melalui laptop maupun telepon genggam. Penyebaran dilakukan secara terbatas sesuai dengan tujuan penelitian untuk memperoleh gambaran awal penggunaan media yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil validasi ahli dan implementasi terbatas kepada siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memiliki beberapa keunggulan, antara lain dapat diakses melalui komputer

maupun telepon pintar, mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu platform, serta menyediakan fitur navigasi dan kuis interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki desain yang menarik, navigasi yang berfungsi dengan baik, serta materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa. Meskipun demikian, media masih memiliki keterbatasan pada ketersediaan video pembelajaran untuk beberapa jenis flora dan fauna Indonesia. Berdasarkan masukan dari validator, peneliti melakukan perbaikan berupa penyempurnaan tampilan visual, penyesuaian ukuran huruf, penyederhanaan bahasa, serta optimalisasi fitur navigasi dan kuis interaktif agar media lebih mudah digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media presentasi interaktif pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*).

Media dikembangkan menggunakan Canva dan Canva Code untuk mengintegrasikan kuis interaktif ke dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 92% dari ahli media dan 94% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi terbatas kepada siswa juga menunjukkan respon positif, di mana media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia. Dengan demikian, media presentasi interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ketersediaan sumber video untuk beberapa jenis flora dan fauna serta implementasi yang masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperkaya konten audiovisual, mengembangkan fitur interaktif yang lebih beragam, dan menguji media pada subjek yang lebih luas guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K., Mahartini, K. T., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–15. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1672>
- Amalia, P. R., Maulida, & Hamama, S. F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. 8(1), 421–428.
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing Students' Learning Interest in Civics Learning Through A Genially-Based Interactive Multimedia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 658–664. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Cuit, G. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1488–1494. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84789>
- Dela, S. A., Firdaus, E., & Utami, I. I. S. (2024). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran dalam Mempelajari IPAS di Sekolah Dasar yang Berdiferensiasi. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3740–3749. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8248>
- Dewi, A. K., & Rohani. (2026). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kontekstual di SD Negeri : Studi Kasus pada Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 558–568.
- Gunawan, G., Suhardi, S., & Makawawa, J. C. (2022). Developing Picture Storybook Learning Media in Terms of Students' Critical and Creative Thinking Skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 161–175. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.567>

- 95
Hodaifah, H., Widodo, W., & Prahani, B. K. (2025). Implementation of Interactive Multimedia to Improve Science Literacy of Elementary School Students: Systematic Literature Review. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 653–663.
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1416>
- Iswara, P. D., Julia, J., Supriyadi, T., & Ali, E. Y. (2023). Developing Android-Based Learning Media to Enhance Early Reading Competence of Elementary School Students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 43–55.
<https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.06>
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Pratami, W., Charolina, A. D., Nirwana, E. S., Maharani, W. I., Heriyani, R., & Dewi, R. M. (2025). Tantangan dan Strategi Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Literatur Kualitatif. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1739–1747.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10806>
- Putri, Z. E., Reni, Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar. *EDUKASI/TEMATIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 109–118.
<https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i2.545>
- Samosir, O. M. R., Putri, R. A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(3), 1–7.
<https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2111>
- Saputra, A. R., Murti, R. C., & Hastuti, W. S. (2025). The Effect of Web-Based Interactive Learning Media on Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 159–168.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75228>
- Subhan, M., Mufid, D. I., Nurhalimah, Sekarsari, R., & Wahyana, S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 03(01), 22–26.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Syntax Idea*, 13(2), 1573–1582.
- Warda, W., Susanti, R., & Susanti, L. R. (2025). Systematic Literature Review of the Effectiveness of Canva-Assisted Interactive Multimedia in Elementary Science Education. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1020–1033.
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1758>
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar [Study of Difficulty Learning to Read Beginning Writing (MMP) in Primary School]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–200.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>
- Zhang, J., Huang, Y. Ti., Liu, T. C., Sung, Y. T., & Chang, K. E. (2023). Augmented Reality Worksheets in Field Trip Learning. *Interactive Learning Environments*, 31(1), 4–21.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1758728>