

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME
EDUKATIF MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ardia Agustin¹, Desi Eka Pratiwi²

PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ardiaagustin4@gmail.com, desipratiwi_fbs@uwks.ac.id,

ABSTRACT

The limited use of interactive learning media in elementary schools has caused IPAS (Natural and Social Sciences) learning to remain teacher-centered, resulting in low student engagement and motivation. Therefore, innovative learning media are needed to create more interactive and meaningful learning experiences. This study aimed to develop interactive learning media based on an educational game using Canva and to determine its validity for fourth-grade IPAS learning. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which was limited to the Development stage. The development process included the Analysis, Design, and Development stages. Data were collected through observation, interviews, documentation, and validation questionnaires. The developed product consists of a main menu, learning materials, interactive navigation using hyperlinks, educational games, quizzes, and evaluation activities. Media validation was conducted by two validators, namely an elementary school teacher and a lecturer. The validation data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques with a four-point Likert scale. The results showed that the media obtained a validity score of 91.6% from the elementary school teacher and 94.82% from the lecturer, both categorized as Very Valid. These findings indicate that the developed interactive learning media is feasible as an innovative learning medium for IPAS in elementary schools and has the potential to support more engaging, interactive, and student-centered learning.

Keywords: *Interactive learning media, educational game, Canva, IPAS, elementary school.*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang terbatas di sekolah dasar menyebabkan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tetap berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan motivasi murid. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif menggunakan Canva serta mengetahui validitasnya dalam pembelajaran IPAS kelas 4. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap Development. Proses pengembangan meliputi tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi. Produk yang dikembangkan terdiri atas menu utama, materi pembelajaran, navigasi interaktif menggunakan hyperlink, permainan edukatif, kuis, dan kegiatan evaluasi.

Validasi media dilakukan oleh dua validator, yaitu seorang guru sekolah dasar dan seorang dosen. Data validasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan skala Likert empat poin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor validitas sebesar 91,6% dari guru sekolah dasar dan 94,82% dari dosen, keduanya dikategorikan sebagai Sangat Valid. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk IPAS di sekolah dasar serta berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada murid.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, permainan edukatif, Canva, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid abad ke-21. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada murid melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid. Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Daniyati et al. (2023), media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat murid dalam proses belajar. Media pembelajaran juga berperan sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu murid memahami konsep yang dipelajari secara lebih konkret.

Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran. Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid dalam memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan

sekitarnya. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran IPAS, seperti penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, dominasi metode ceramah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan murid kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian yang dilakukan oleh Nasuha dan Elfrianto (2025) menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman murid pada mata pelajaran IPAS salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga murid mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media sehingga murid tidak hanya menerima informasi secara pasif,

tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, media interaktif juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, video, serta aktivitas interaktif yang dapat merangsang kemampuan berpikir murid. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dibandingkan penggunaan media konvensional.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, aplikasi Canva menjadi salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran secara mudah tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Selain digunakan untuk membuat presentasi, Canva juga dapat dimanfaatkan untuk

mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui penggunaan hyperlink, tombol navigasi, animasi, gambar, video, dan berbagai elemen multimedia lainnya. Keunggulan tersebut menjadikan Canva sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan murid. Hasil penelitian Rambe et al. (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi maupun ahli media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Selain memanfaatkan fitur interaktif, pengembangan media pembelajaran juga dapat dikombinasikan dengan konsep game edukatif. Game edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan memadukan unsur permainan dan unsur pendidikan sehingga murid dapat belajar sambil bermain. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong murid untuk lebih aktif dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran. Karakteristik murid sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain menjadikan game edukatif sebagai salah satu media yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Dengan adanya unsur permainan seperti kuis, tantangan, skor, dan navigasi interaktif, murid diharapkan lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati dan Prastiwi (2025) menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi metamorfosis. Selain itu, penelitian oleh Safitri et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Microsite Canva pada mata pelajaran IPAS dan memperoleh hasil valid berdasarkan penilaian ahli. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rambe et al. (2024) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan

sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut tidak secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif yang memanfaatkan fitur *hyperlink*, navigasi interaktif, dan kuis dalam satu media pembelajaran berbasis Canva.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva pada mata pelajaran IPAS. Media yang dikembangkan dirancang memiliki menu utama, tombol navigasi interaktif, materi pembelajaran, dan kuis evaluasi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau

R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian dua validator, yaitu seorang guru sekolah dasar dan seorang dosen. Metode penelitian dan pengembangan dipilih karena memungkinkan peneliti menghasilkan suatu produk pembelajaran melalui tahapan yang sistematis sehingga diperoleh media yang layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif yang memanfaatkan fitur *hyperlink* pada aplikasi Canva. Media terdiri atas menu utama, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, kuis interaktif, dan evaluasi yang disusun sesuai dengan materi IPAS kelas IV sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch. Model ADDIE dipilih karena

memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *Development* (pengembangan) karena tujuan penelitian hanya untuk menghasilkan produk yang valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan karena penelitian berfokus pada pengembangan serta validasi produk.

Tahap pertama, yaitu *Analysis* (analisis), dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 sekolah dasar. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPAS, media pembelajaran yang digunakan, karakteristik murid, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi pembelajaran, dan karakteristik murid berdasarkan Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga

diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan konsep media, pembuatan *storyboard*, penyusunan materi pembelajaran, penyusunan soal kuis, desain tampilan antarmuka (*user interface*), pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, ikon, serta penyusunan tombol navigasi berbasis *hyperlink*. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi media pembelajaran yang digunakan oleh dua validator, yaitu guru sekolah dasar dan dosen, untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan). Pada tahap ini rancangan media direalisasikan menjadi produk media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan aplikasi Canva. Pengembangan media meliputi pembuatan halaman

pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, penyajian materi, gambar pendukung, tombol navigasi, dan kuis interaktif yang terintegrasi dalam satu media pembelajaran. Setelah produk selesai dikembangkan, media selanjutnya divalidasi oleh dua orang validator yang terdiri atas seorang guru sekolah dasar dan seorang dosen. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan aspek tampilan, desain, tata letak, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kritik dan saran yang diberikan oleh kedua validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum dinyatakan layak digunakan.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik murid, dan kebutuhan guru terhadap media pembelajaran IPAS. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung

berupa perangkat pembelajaran, dokumentasi proses pengembangan media, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Sementara itu, angket digunakan sebagai instrumen validasi media yang diisi oleh dua validator, yaitu guru sekolah dasar dan dosen, untuk memperoleh data mengenai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Instrumen validasi menggunakan skala Likert 4 tingkat, yaitu skor 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (kurang baik), dan skor 1 (tidak baik).

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi yang diberikan oleh guru sekolah dasar dan dosen. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat kevalidan media, sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan produk. Persentase tingkat kevalidan media dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

- a. P = Persentase tingkat kevalidan
- b. Skor yang diperoleh = jumlah skor hasil penilaian validator
- c. Skor maksimal = skor tertinggi yang mungkin dicapai
- d. Hasil persentase digunakan untuk menentukan kategori validitas media (sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid).

Kategori kevalidan media ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori kevalidan

Persentase	Kategori Validitas
81–100%	Sangat Valid
61–80%	Valid
41–60%	Cukup Valid
21–40%	Kurang Valid
≤20%	Tidak Valid

Adapun data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar perbaikan produk hingga diperoleh media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Validasi Produk

Proses validasi media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva melibatkan dua orang validator yang

memiliki kompetensi di bidang pendidikan, yaitu seorang dosen dan seorang guru sekolah dasar. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan aspek tampilan, desain, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket dengan skala Likert 1–4. Selanjutnya, skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Validator I (Guru Sekolah Dasar)	91,6%	Sangat Valid
Validator II (Dosen)	94,82%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva memperoleh kategori Sangat Valid dari kedua validator. Penilaian oleh guru sekolah dasar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai

dengan karakteristik murid, mudah digunakan dalam proses pembelajaran, serta mampu mendukung penyampaian materi IPAS secara lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, dosen memberikan penilaian yang sangat baik terhadap aspek desain media, meliputi tampilan visual, tata letak, pemilihan warna, kemudahan navigasi berbasis *hyperlink*, interaktivitas, serta kualitas penyajian media secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori Sangat Valid. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase penilaian sebesar 91,6% oleh guru sekolah dasar dan 94,82% oleh dosen. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 4 sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan

murid selama kegiatan belajar berlangsung.

Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva memperoleh kategori Sangat Valid berdasarkan penilaian guru sekolah dasar (91,6%) dan dosen (94,82%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, meliputi tampilan, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan sebagai media pembelajaran IPAS. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusumawati dan Prastiwi (2025), Safitri et al. (2024), serta Rambe et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva dapat menjadi alternatif media yang mendukung pembelajaran IPAS di kelas 4 sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 4 sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang dibatasi sampai pada tahap *Development*. Media yang dikembangkan memanfaatkan berbagai fitur Canva, seperti *hyperlink*, menu interaktif, materi pembelajaran, dan kuis edukatif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori Sangat Valid berdasarkan penilaian dua validator yang terdiri atas seorang guru sekolah dasar dan seorang dosen. Guru sekolah dasar memberikan persentase penilaian sebesar 91,6%, sedangkan dosen memberikan persentase sebesar 94,82%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, desain, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatannya dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menggunakan Canva dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas 4 sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada murid serta dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, R., dkk. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar murid. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45–56.
- Kusumawati, A., & Prastiwi, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi metamorfosis. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 101–110.
- Nasuha, A., & Elfrianto, R. (2025). Variasi metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman murid pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 233–242.
- Rambe, M., dkk. (2024). Multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 150–160.
- Safitri, N., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsite Canva pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(4), 211–220.