Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 3, September 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *CANVA SITE* TERINTEGRASI *GAME* INTERAKTIF DAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

I Putu Angga Krisna Pratama[1], Ni Wayan Sri Darmayanti, S.Pd., M.Pd[2] , Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd[3]

[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Markandeya

krisnapratama@markandeyabali.ac.id[1], wyndarmayanti@gmail.com[2] , putubenypradnyana380@gmail.com[3]

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital pada era Society 5.0 mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan metode konvensional dan bahan ajar tertulis sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif SIMBA IPAS berbasis Canva Site yang terintegrasi game edukatif dan Augmented Reality (AR) serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap Development. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Manduang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek guru dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket berskala 1–5. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru). Data dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V untuk mengetahui validitas isi media. Hasil penelitian menghasilkan media SIMBA IPAS yang memuat video animasi, game edukatif berupa Tangga Tantangan, Tarik Tambang Quiz, Maraton Quiz, dan Mencari Kata, fitur ice breaking, serta integrasi AR melalui Assemblr EDU untuk memvisualisasikan objek IPAS dalam bentuk tiga dimensi. Hasil validasi menunjukkan nilai Aiken's V sebesar 0,84 dari ahli materi, 0,93 dari ahli media, dan 0,86 dari praktisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas yang tinggi dan dinilai layak serta praktis untuk digunakan. Dengan demikian, SIMBA IPAS berbasis Canva Site dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung visualisasi materi, keterlibatan peserta didik, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: *Canva Site, Augmented Reality, Media Pembelajaran IPAS.*

ABSTRAK

The advancement of digital technology in the Society 5.0 era necessitates innovations in learning media that are interactive and aligned with the characteristics of elementary school students. Instruction in Natural and Social Sciences (IPAS) still tends to rely on conventional methods and written materials, resulting in suboptimal student engagement. This study aims to develop an interactive learning medium named SIMBA IPAS—based on Canva Sites and integrating educational games and Augmented Reality (AR)—and to assess the medium's feasibility. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, limited to the Development stage. It was conducted at SD Negeri Manduang during the even semester of the 2025/2026 academic year, involving fifth-grade teachers and students as subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and 1–5 scale questionnaires. Validation was performed by three experts: a subject matter expert, a media expert, and a practitioner (teacher). Data were analyzed using Aiken's V coefficient to determine the medium's content validity. The study resulted in the SIMBA IPAS medium, which features animated videos, educational games (Challenge Ladder, Tug-of-War Quiz, Marathon Quiz, and Word Search), ice-breaking features, and AR integration via Assemblr EDU to visualize IPAS objects in 3D. Validation results yielded Aiken's V scores of 0.84 from the subject matter expert, 0.93 from the media expert, and 0.86 from the practitioner. These results indicate that the medium possesses a high level of validity and is deemed feasible and practical for use. Thus, the Canva Site-based SIMBA IPAS serves as an alternative interactive learning medium that supports material visualization, student engagement, and the use of technology in elementary school IPAS instruction.

Keywords: Canva Site, Augmented Reality, IPAS Learning Media.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era Society 5.0 mendorong perubahan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kreatif, kontekstual, serta memanfaatkan teknologi. Namun, pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan penyampaian materi secara lisan dan bahan ajar tertulis sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal (Putri et al., 2025). Meskipun teknologi seperti proyektor, komputer, internet, dan smart board telah tersedia, pemanfaatannya sebagai media pembelajaran interaktif masih terbatas (Kurniawan & Zabeta, 2025).

Canva Site dapat dimanfaatkan untuk menggabungkan berbagai unsur pembelajaran, seperti video, animasi, kuis, dan game interaktif. Sementara itu, Augmented Reality

(AR) dapat membantu memvisualisasikan objek tiga dimensi sehingga konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret dan interaktif (Efendhi et al., 2025). Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media berbasis Canva dan AR memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran, tetapi integrasi Canva Site, game interaktif, dan AR dalam satu media pembelajaran IPAS masih terbatas (Yuliastuti et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis Canva Site yang terintegrasi game interaktif dan Augmented Reality (AR) untuk menghasilkan media yang layak, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakannya Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diadaptasi dari Branch & Varank (2009). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap Development (Pengembangan) dengan pertimbangan batasan waktu, sumber daya, dan fokus pada kelayakan prototipe (Waruwu, 2024).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Manduang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas V yang mengampu mata pelajaran IPAS dan siswa kelas V sebagai target pengguna. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara untuk tahap analisis kebutuhan, serta penyebaran angket (kuesioner) berskala 1-5 untuk menilai kelayakan produk. Instrumen diberikan kepada tiga validator: satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan satu guru kelas sebagai praktisi. Data divalidasi dan dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V untuk mengukur tingkat validitas isi (Restu et al., 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran interaktif **SIMBA IPAS** berbasis Canva Site yang mengintegrasikan video animasi, game edukatif, Augmented Reality (AR) melalui Assemblr EDU, serta fitur ice breaking untuk pembelajaran IPAS kelas V; penggunaan Canva mendukung ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik (Royanti & Sulindra, 2025), sedangkan AR membantu memvisualisasikan konsep abstrak melalui objek tiga dimensi Media ini juga dilengkapi berbagai permainan interaktif seperti Tangga

Tantangan, Tarik Tambang Quiz, Maraton Quiz, dan Mencari Kata yang disertai umpan balik langsung, serta visualisasi objek 3D yang dapat diamati dari berbagai sudut untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif dan konkret.Berdasarkan tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Manduang, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih cenderung berpusat pada guru dan bergantung pada buku teks konvensional. Siswa kesulitan memahami konsep abstrak yang memerlukan peraga visual. Walaupun sekolah memiliki sarana smart board, belum ada media interaktif yang memadai untuk mengoptimalkan fasilitas tersebut. Hal ini memperkuat kajian (Putri, L. A., & Widiyono, A. 2026) mengenai kurangnya daya tarik metode konvensional.

Menjawab kebutuhan tersebut, pada tahap Design dan Development, peneliti merancang prototipe media pembelajaran "SIMBA IPAS" berbasis Canva Site. Media ini memuat video animasi materi, fitur Fun Games (Tangga Tantangan, Tarik Tambang Quiz, Maraton Quiz, dan Mencari Kata), fitur Ice Breaking, serta integrasi teknologi AR menggunakan Assemblr EDU yang memproyeksikan objek IPAS 3D, seperti anatomi atau rantai makanan, ke lingkungan nyata.

Hasil uji kelayakan dari ahli dan praktisi disajikan pada tabel berikut. Penilaian didasarkan pada aspek materi (kerunutan, kedalaman, kesesuaian) dan aspek media (tampilan, daya tarik, interaktivitas, usabilitas).

Validator	**Total Skor**	**Aiken's V**	**Kategori**
Ahli Materi	131	0.84	Sangat Tinggi / Layak
Ahli Media	142	0.93	Sangat Tinggi / Layak
Praktisi (Guru)	133	0.86	Sangat Praktis

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi dan Kepraktisan

Pembahasan: Skor Aiken’s V yang berkisar antara 0,84 hingga 0,93 menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan. Ahli materi menilai konten IPAS terstruktur baik dan selaras dengan capaian Kurikulum Merdeka (Pangestu & Amanda, 2025). Ahli media menyatakan tampilan Canva Site menarik dan penggunaan AR sangat membantu visualisasi konsep abstrak (Aisyah & Sumadi, 2025). Praktisi menilai media sangat praktis dan mudah dinavigasikan oleh guru maupun siswa (Taswira et al., 2023). Integrasi elemen gamifikasi juga terbukti secara teoritis mendukung peningkatan motivasi belajar (Mohammed et al., 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil

mengembangkan media pembelajaran interaktif SIMBA IPAS berbasis Canva Site yang mengintegrasikan video animasi, game edukatif, fitur ice breaking, serta teknologi Augmented Reality (AR) melalui Assemblr EDU. Media yang dikembangkan dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi IPAS melalui penyajian visual, permainan interaktif, dan objek tiga dimensi yang dapat diamati dari berbagai sudut sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan konkret.

Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap Development. Hasil validasi menunjukkan nilai Aiken's V sebesar 0,84 dari ahli materi, 0,93 dari ahli media, dan 0,86 dari praktisi (guru). Nilai tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas yang tinggi dari aspek materi dan media serta dinilai praktis oleh praktisi. Media SIMBA IPAS juga dinilai memiliki tampilan yang menarik, materi yang sesuai, navigasi yang mudah digunakan, serta fitur interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran IPAS.

Dengan demikian, SIMBA IPAS berbasis Canva Site terintegrasi game interaktif dan Augmented Reality (AR) dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan pemanfaatan teknologi digital di sekolah dasar. Namun, karena penelitian hanya dilakukan sampai tahap Development, efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik belum diuji melalui implementasi secara langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melanjutkan tahap Implementation dan Evaluation untuk mengetahui efektivitas media dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, A., & Sumadi, S. (2025). Validitas Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(3), 2693–2699.

https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3796

Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.

Efendhi, I., Fahrudin, F., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Augmented Reality (Ar) Untuk Jenjang Sekolah Dasar: Analisis Tren Penelitian 2020-2025. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, *7*(4), 2440–2448.

Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment. *Simulation and Gaming*, *55*(4), 600–636. https://doi.org/10.1177/10468781241237389

Yuliastuti, S., Mansur, N., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Dengan Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Gotong Royong Di Sdn 14 Indralaya Utara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 960–971.

Putri, D. A., Putri, S. R., & Kharisna, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(4), 5024–5035.

Putri, L. A., & Widiyono, A. (2026). Pengembangan Buku Interaktif Berbantuan Simulasi PhET-STEM Rangkaian Listrik: Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, *9*(1), 15–35.

Pangestu, D., & Amanda, N. B. (2025). Analisis Kesiapan dan Tantangan Guru Dalam Integrasi IPA dan IPS pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, *5*(3), 390–395. https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i3.26926

Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, *11*(1), 258–267.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230.

Restu, N., Nabil, A., Wulandari, I., Yamtinah, S., Retno, S., Ariani, D., & Ulfa, M. (2022). *Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia*. *25*(2), 184–191.

Royanti, S., & Sulindra, I. G. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas V SDN Sering. *Indonesian Journal of Educational Technology*, *1*(1), 11–19.