



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Materi Keragaman Budaya Nasional di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo

Valentina Br Ginting<sup>1</sup>, Sariakin<sup>2</sup>, Siti Mayang Sari<sup>3</sup>, Syarfuni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [valentinaginting05@gmail.com](mailto:valentinaginting05@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya nasional di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor validasi sebesar 90%. Tingkat kepraktisan media berdasarkan respon siswa mencapai 90,25% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pre-test 62 menjadi post-test 84 dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 dalam kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya nasional. Media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received

20 March 2026

Revised

25 April 2026

Accepted

10 May 2026

**Key Word**

*Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Pembelajaran IPS, Keragaman Budaya Nasional, Sekolah Dasar.*

**How to cite**

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik sebagai bekal dalam menghadapi dinamika kehidupan bermasyarakat. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi secara signifikan dalam pembentukan kesadaran sosial dan kebangsaan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap sosial, nilai-nilai kebangsaan, serta kemampuan memahami realitas kehidupan masyarakat yang beragam. Dalam konteks Indonesia sebagai negara multikultural, materi keragaman budaya nasional

menjadi sangat penting karena berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai toleransi, menghargai perbedaan, serta memperkuat identitas nasional sejak dini. Sapriya (2017) menegaskan bahwa pembelajaran IPS harus mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang agar peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, implementasi pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal strategi pembelajaran dan penggunaan media. Pembelajaran IPS cenderung masih bersifat teacher-centered, dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama belajar. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif dan kurang mampu menarik minat siswa. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan kontekstual seperti keragaman budaya nasional. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran karena mampu memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

Secara teoretis, permasalahan tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan harus dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, pembelajaran IPS seharusnya dirancang secara interaktif dan kontekstual agar siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disajikan melalui kombinasi visual dan verbal karena dapat mengoptimalkan proses kognitif dalam memori kerja. Hal ini diperkuat oleh Dale (1969) melalui *Cone of Experience* yang menunjukkan bahwa tingkat retensi belajar akan meningkatkan keterlibatan siswa langsung dalam pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keniscayaan. Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam proses belajar.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur seperti template presentasi, animasi, video, infografis, serta elemen visual lainnya yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Keunggulan *canva* terletak pada kemudahan penggunaan (*user friendly*), fleksibilitas desain, serta kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu platform. Dengan memanfaatkan *canva*, guru dapat menyajikan materi keragaman budaya nasional secara visual dan kontekstual melalui gambar rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, serta video budaya yang relevan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan *canva* dalam pembelajaran. Sari et al. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi serta mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Pratama dan Lestari (2024) menemukan bahwa penggunaan media *canva* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah penggunaan media. Selain itu, Rahmawati et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena penyajiannya yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian lain oleh Hidayat et al. (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media digital dalam menyajikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Dengan demikian, penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga didukung oleh bukti empiris yang kuat.

Meskipun demikian, kajian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* masih memiliki keterbatasan, khususnya dalam konteks materi keragaman budaya nasional pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pembelajaran tematik atau mata pelajaran tertentu secara umum, sehingga belum secara spesifik mengkaji efektivitas *canva* dalam menyampaikan materi yang bersifat kompleks dan kontekstual seperti keragaman budaya. Selain itu, penelitian yang mengkaji implementasi media *canva* dalam konteks sekolah tertentu, terutama di daerah seperti UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo, masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi melalui penelitian yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama belajar. Siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan materi keragaman budaya nasional yang seharusnya disajikan secara visual dan kontekstual menjadi kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Dengan mempertimbangkan pentingnya materi keragaman budaya nasional, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, serta potensi teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* menjadi solusi yang relevan dan strategis. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi keragaman budaya nasional serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran IPS di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* sekaligus menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran IPS. Pendekatan R&D dipilih karena tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga pada pengembangan produk pendidikan yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis, sederhana, dan fleksibel sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Tahap pertama adalah *analysis* (analisis) yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS. Analisis dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya

nasional. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik siswa yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan) yang dilakukan dengan merancang konsep media pembelajaran berbasis *canva* sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini disusun struktur materi keragaman budaya nasional yang mencakup pengenalan budaya daerah, rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, serta nilai-nilai keberagaman. Selain itu, dirancang tampilan visual media yang meliputi pemilihan warna, font, gambar, serta animasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perancangan juga mencakup penyusunan alur interaktif, seperti navigasi antar slide, penyisipan video pembelajaran, serta pembuatan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yaitu proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Media yang dikembangkan berbentuk presentasi interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru). Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, bahasa, tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diujicobakan.

Tahap keempat adalah *implementation* (implementasi), yaitu tahap uji coba penggunaan media pembelajaran pada siswa di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya nasional. Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis *canva* digunakan dalam proses pembelajaran untuk melihat respon siswa, tingkat kepraktisan penggunaan media, serta dampaknya terhadap hasil belajar. Guru berperan sebagai fasilitator dalam penggunaan media, sedangkan peneliti melakukan observasi terhadap jalannya pembelajaran.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi) yang dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran secara menyeluruh. Evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Kelayakan media dianalisis berdasarkan hasil validasi ahli, kepraktisan dilihat dari respon guru dan siswa terhadap penggunaan media, sedangkan efektivitas diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan tes sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, wawancara dilakukan untuk menggali informasi terkait kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, angket digunakan untuk mengukur validitas dan respon

pengguna, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi dan angket dianalisis dengan menghitung skor persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media. Sementara itu, efektivitas media dianalisis dengan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Interpretasi N-Gain mengacu pada kriteria: tinggi, sedang, dan rendah.

Melalui tahapan metodologi yang sistematis ini, diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya nasional di sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Media

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi keragaman budaya nasional untuk pembelajaran IPS di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo. Media dikembangkan dalam bentuk presentasi interaktif yang memuat teks, gambar, animasi, video, serta kuis interaktif.

Media ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu visual, menarik, dan mudah digunakan. Materi yang disajikan meliputi keberagaman suku, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, serta nilai-nilai persatuan dalam keberagaman.

### Hasil Validasi Media

Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru (praktisi). Hasil validasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.

Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Validator	Skor (%)	Kategori
1	Ahli Materi	92%	Sangat Valid
2	Ahli Media	90%	Sangat Layak
3	Guru (Praktisi)	88%	Sangat Praktis

Rata-rata: 90% (Sangat Layak)

### Interpretasi

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi, bahasa, maupun tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

### Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran.

**Tabel 2.**  
**Hasil Respon Siswa Terhadap Media**

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Tampilan Media	91%	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	89%	Sangat Baik
Kemenarikan Media	93%	Sangat Baik
Pemahaman Materi	88%	Baik

Rata-rata: 90,25% (Sangat Praktis)

#### Interpretasi:

Siswa menunjukkan respon positif terhadap media yang digunakan. Media dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu dalam memahami materi keragaman budaya nasional.

#### 4. Hasil Uji Efektivitas (N-Gain)

Efektivitas media diukur melalui perbandingan nilai **pre-test dan post-test** siswa.

**Tabel 3.**  
**Hasil Pre-test dan Post-test**

Keterangan	Nilai Rata-rata
Pre-test	62
Post-test	84

Selanjutnya dihitung menggunakan rumus N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{Posttest - Pretest}{SkorMaksimal - Pretest}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{84 - 62}{100 - 62} = \frac{22}{38} = 0,58$$

**Tabel 4.**  
**Kategori N-Gain**

Rentang N-Gain	Kategori
> 0,7	Tinggi
0,3 - 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

**Hasil N-Gain: 0,58 (Kategori Sedang)**

#### Interpretasi:

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya nasional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Dari aspek

validitas, skor rata-rata 90% menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan standar kelayakan isi dan desain pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang baik.

Dari aspek kepraktisan, respon siswa yang mencapai rata-rata 90,25% menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Tingginya tingkat kemenarikan media menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual, animasi, dan interaktivitas dalam *Canva* mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori *multimedia learning* yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Dari aspek efektivitas, nilai N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini terjadi karena media mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep keragaman budaya nasional.

Selain itu, penggunaan media interaktif juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas interaktif seperti menjawab kuis dan mengamati visualisasi budaya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Dalam konteks pembelajaran di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo, penggunaan media *canva* menjadi solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran yang sebelumnya digunakan. Media ini mampu mengubah pembelajaran yang semula monoton menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* dapat menjadi alternatif inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, seperti keterbatasan fasilitas teknologi serta kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan dukungan sarana prasarana untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya nasional di UPTD SPF SD Negeri 1 Rimo telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas.

Pertama, dari aspek kelayakan, media yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 90% dengan kategori *sangat layak*. Hal ini menunjukkan bahwa

media telah sesuai dengan standar isi, bahasa, dan tampilan yang mendukung proses pembelajaran serta sejalan dengan teori Arsyad (2019) yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam memperjelas pesan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua, dari aspek kepraktisan, respon siswa terhadap penggunaan media menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 90,25%. Siswa menilai media mudah digunakan, menarik, dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Hasil ini mendukung teori *multimedia learning* dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui kombinasi elemen visual dan verbal mampu mengoptimalkan fungsi memori kerja dan meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, hasil ini juga konsisten dengan penelitian Rahmawati et al. (2023) dan Sari et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan *canva* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan minat serta keterlibatan belajar siswa.

Ketiga, dari aspek efektivitas, media pembelajaran berbasis *canva* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62 (pre-test) menjadi 84 (post-test) dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, serta selaras dengan penelitian Pratama dan Lestari (2024) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS menggunakan media *canva* dengan kategori N-Gain sedang hingga tinggi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengonfirmasi teori-teori pembelajaran modern dan temuan penelitian terdahulu bahwa integrasi teknologi digital seperti *canva* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS, karena terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hidayat, A., Prasetyo, D., & Nugroho, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.
- Pratama, R., & Lestari, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45-56.
- Rahmawati, N., Sari, D., & Putra, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1721-1730.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, M., Wijaya, H., & Kurniawan, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Canva* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 98-110.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.