

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF IPAS
BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Teknologi Pendidikan



OLEH:

**DHEA ARMADHANI
NIM. 23155023**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Dhea Armadhani
NIM. : 23155023

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
------	--------------	---------



14-8-2025

Dr. Fetri Yeni J. M.Pd.
Pembimbing

Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,



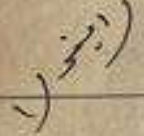
Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,



Dr. Ravendra, M.Pd.
NIP. 19880912 201504 1 002

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Fetri Yeni J. M.Pd.</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Prof. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D.</u> (Sekretaris)	 _____
3.	<u>Dr. Ravendra, M.Pd.</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa :

Nama : Dhea Armadhani
NIM. : 23155023
Tanggal Ujian : 14 Agustus 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

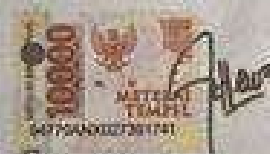
Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF IPAS BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya alihsekolah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 14 Agustus 2025
Yang memberi pernyataan,



Dhea Armadhani

KATA PENGANTAR

Penulis dengan tulus menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya yang tak ternilai, serta karunia-Nya yang melimpah dalam menyelesaikan Tesis ini. Dengan izin-Nya, penulis berhasil menyelesaikan penelitian berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif IPAS Berbasis Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar". Selama perjalanan penyusunan tesis ini, penulis juga sangat berterima kasih atas bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd, Sebagai pembimbing dan penasehat akademik, pihak yang telah memberikan kontribusi yang besar dalam menuntun, memberikan motivasi, dan arahan yang sangat berharga, memungkinkan penulis untuk menyelesaikan tesis ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Zellhendri Zen, Ph.D. sebagai penelaah dan Bapak Dr. Rayendra, M.Pd, sebagai penelaah dan juga sebagai Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan di Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang memberikan penilaian, arahan, masukan, serta komentar yang berharga dalam perbaikan tesis ini.
3. Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., P.hD., selaku Direktur, Bapak Prof. Dr. Indang Dewata, M.Si., selaku Wakil Direktur I dan Bapak Prof. Dr. Oriza Candra, S.T., M.T., selaku Wakil Direktur II Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Herman Nirwana, M.Pd., Kons, Ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd, Ibu Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum, Ibu Fatmawati, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator dan telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam kegiatan validasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan produk dan tesis

ini.

5. Teristimewa untuk keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan nasehat Ayahku Artono Amir (alm) dan Ibuku Nurhasma, adekku Olga Melisa Duri dan Reyhan Rafa Ghani, keponakanku Fathi Ghazi Khaizaran
6. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Suami tercinta Bharaka Fedro Wijaya, S.H. Terimakasih telah membersamai, memberikan semangat, do'a dan motivasi. Terimakasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga saat ini sekaligus menjadi saksi tercapainya impian penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis mengharapkan saran untuk menyempurnakan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Agustus 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	15
C. Batasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penelitian.....	17
F. Spesifikasi Produk Penelitian	18
G. Manfaat Penelitian.....	20
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	21
I. Definisi Operasional	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Kajian Teori.....	24
1. Multimedia Interaktif.....	24
2. Mata Pelajaran IPAS.....	29
3. Problem Based Learning.....	31
4. Canva	34
B. Penelitian Relevan.....	38

C. Kerangka Konseptual.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Model Pengembangan	45
C. Prosedur Pengembangan	45
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	52
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	53
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
B. Pembahasan.....	99
C. Keterbatasan Penelitian.....	115
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	118
A. Kesimpulan.....	118
B. Implikasi.....	119
B. Saran	120
 DAFTAR RUJUKAN.....	 121
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR TABEL

1. 1 Data Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas V	8
1. 2 Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPAS	10
3. 1 Kriteria Validitas Instrumen.....	56
3. 2 Kriteria Jawaban Responden	56
3. 3 Kriteria Validasi Produk.....	57
3. 4 Penilaian Skala Likert.....	57
3. 5 Kriteria Tingkat Praktikalitas.....	58
3. 6 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	60
3. 7 Kategori Tafsiran Efektivitas Gain Ternormalisasi.....	60
4. 1 Analisis Kurikulum IPAS.....	67
4. 2 Hasil Validasi Instrumen.....	83
4. 3 Hasil Validasi Oleh Validator Materi.....	84
4. 4 Hasil Revisi dari Saran Ahli Materi.....	86
4. 5 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	87
4. 6 Hasil Revisi dari Saran Ahli Media.....	88
4. 7 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa.....	89
4. 8 Hasil Revisi dari Saran Ahli Bahasa	90
4. 9 Rekapitulasi Hasil Validasi	91
4. 10 Alur Kegiatan Penelitian.....	93
4. 11 Hasil Uji Praktikalitas Guru.....	94
4. 12 Hasil Uji Praktikalitas Siswa	96
4. 13 Uji Efektivitas Kognitif.....	98

DAFTAR GAMBAR

2. 1 Kerangka Konseptual.....	42
3. 1 Model Pengembangan ADDIE	46
4. 1 Menu Tampilan Awal	72
4. 2 Menu Utama.....	72
4. 3 Menu Petunjuk Penggunaan Media	73
4. 4 Menu Tujuan Pembelajaran	73
4. 5 Menu Materi.....	77
4. 6 Menu Kegiatan Belajar Hasil	79
4. 7 Menu Video Pembelajaran	80
4. 8 Menu Soal Evaluasi	81
1. 9 Menu Info Pengembang	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Balasan Penelitian
3. Rekapitulasi Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V
4. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas V
5. Angket Validitas Instrumen
6. Hasil Pengolahan Angket Validasi Media
7. Angket Validasi Ahli Media
8. Hasil Pengolahan Angket Validasi Media
9. Angket Validasi Ahli Materi
10. Hasil Pengolahan Angket Validasi Materi
11. Angket Validasi Ahli Bahasa
12. Hasil Pengolahan Angket Validasi Bahasa
13. Angket Praktikalitas Guru
14. Hasil Pengolahan Angket Praktikalitas Guru
15. Angket Praktikalitas Siswa
16. Hasil Pengolahan Angket Praktikalitas Siswa
17. Modul Ajar
18. Soal Pretest dan Post Test
19. Rekapitulasi Uji N Gain
20. Hasil Belajar Siswa
21. Dokumentasi

ABSTRAK

Dhea Armadhani. 2025. Pengembangan Multimedia Interaktif IPAS Berbasis Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. Tesis. Sekolah Pascasarjana. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya proses pembelajaran di kelas, ditemui beberapa kendala dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket validasi untuk ahli, angket kepraktisan untuk guru dan siswa, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur efektivitas. Teknik pengumpulan data berupa angket dan instrumen tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis persentase untuk uji validitas dan kepraktisan, serta analisis *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Pada tahap Analyze dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi. Pada tahap Design dilakukan pembuatan rancangan multimedia interaktif yang dikembangkan. Pada tahap Develop produk yang dikembangkan sesuai dengan langkah sebelumnya akan dilakukan validasi dengan para pakar. Pada aspek materi memperoleh 88,89% dengan kategori sangat valid, aspek media memperoleh 94% dengan kategori sangat valid, dan aspek bahasa memperoleh 85,56% dengan kategori sangat valid. Pada tahap Implementation dilakukan uji praktikalitas dan uji efektifitas. Hasil uji praktikalitas dengan guru memperoleh rata-rata sebesar 94%, oleh guru dan 94,15% oleh siswa dengan kategori sangat praktis. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena terdapat perbedaan hasil belajar, gain dan ketuntasan klasikal antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan nilai N gain skor nya 0,79 ($g > 0,7$) dan diklasifikasikan tinggi. Berdasarkan data tersebut, multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPAS materi Bumiku Sayang Bumiku Malang kelas V SD valid, praktis, dan efektif digunakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

ABSTRACT

Dhea Armadhani. 2025. *Development of Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning in IPAS for Grade V Elementary School Students*. Thesis. Graduate School of Universitas Negeri Padang.

This study was motivated by the suboptimal learning process in the classroom, where several obstacles were identified, including instructional media that did not meet students' learning needs. This condition contributed to the low learning outcomes in IPAS, particularly in the topic "My Beloved Earth, My Troubled Earth." Therefore, this study aimed to develop interactive multimedia based on Problem-Based Learning (PBL) for the IPAS subject in Grade V of elementary school and to assess the validity, practicality, and effectiveness of the developed media.

This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of five main stages: Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. The research subjects were Grade V elementary school students. Data collection techniques included validation questionnaires for experts, practicality questionnaires for teachers and students, and learning outcome tests (pretest and posttest) to measure effectiveness. The instruments used were tested for validity and reliability. Data analysis techniques included percentage analysis for validity and practicality tests, and Normalized Gain (N-Gain) analysis to measure the improvement in student learning outcomes.

In the Analyze stage, a needs analysis, student analysis, curriculum analysis, and material analysis were conducted. In the Design stage, a design of the interactive multimedia was created. In the Develop stage, the product was validated by experts: the material aspect received a score of 88.89% (very valid), the media aspect 94% (very valid), and the language aspect 85.56% (very valid). In the Implementation stage, practicality and effectiveness tests were conducted. The practicality test results showed an average score of 94% from teachers and 94.15% from students, categorized as very practical. The interactive multimedia based on PBL was found to be effective in improving students' learning outcomes, as indicated by differences in pretest and posttest scores, gain values, and classical completeness. The N-Gain score was 0.79 ($g > 0.7$), which falls into the high category. Based on these results, the interactive multimedia based on Problem-Based Learning for the IPAS subject "My Beloved Earth, My Troubled Earth" in Grade V is valid, practical, and effective for use in the learning process.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 mengalami transformasi fundamental dalam paradigma pembelajaran, menuntut sistem pendidikan untuk mengembangkan kompetensi murid secara komprehensif dan dinamis. Pendidikan modern perlu membekali murid dengan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, yang dikenal sebagai keterampilan 4C. Keterampilan ini penting untuk melatih peserta didik agar memiliki keterampilan sosial dan berwawasan global, sehingga mampu menghadapi tantangan hidup secara mandiri di masa depan. Pernyataan ini sejalan dengan inisiatif UNESCO yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis dan kreatif, dibandingkan sekadar mentransfer pengetahuan. UNESCO menyoroti bahwa pedagogi harus mendorong kapasitas intelektual, sosial, dan moral yang diperlukan untuk membuat koneksi yang bermakna antara siswa, guru, pengetahuan, dan dunia yang lebih luas.

Kurikulum memainkan peran krusial dalam pembelajaran dan wajib ada di setiap lembaga pendidikan. Sebagai panduan dalam proses belajar mengajar, kurikulum membantu mencapai tujuan pendidikan, meliputi tujuan, materi, isi pelajaran, dan metode yang digunakan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses pengajaran. Penggunaan media interaktif di kelas dapat meningkatkan minat siswa dan mengurangi kejenuhan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Putra & Nugroho, 2021).

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi yang sangat efektif dalam menunjang tercapainya proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Multimedia interaktif mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Sari, 2023). Kombinasi elemen ini mampu merangsang berbagai indra murid, sehingga informasi dapat lebih mudah dipahami dan diingat. Multimedia pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan auditori memberikan peluang lebih besar untuk meningkatkan pemahaman karena memanfaatkan kerja sama antara saluran kognitif visual dan verbal murid. Penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menyajikan informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan verbal, sehingga memungkinkan pemrosesan informasi yang lebih efektif dan meningkatkan pemahaman serta retensi informasi oleh peserta didik (Mayer, 2021).

Multimedia interaktif di tingkat sekolah dasar memberikan keuntungan khusus, karena murid pada usia ini berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan media pembelajaran yang bersifat nyata dan mudah dipahami. Jean Piaget mengatakan pada usia 6–12 tahun, anak-anak berada dalam tahap perkembangan kognitif yang disebut Operasional Konkret. Pada tahap ini, pemikiran anak-anak cenderung terfokus pada hal-hal yang nyata dan konkret, yaitu apa yang dapat mereka lihat, rasakan, atau alami secara langsung. Mereka belum mampu memahami konsep-konsep abstrak atau ide-ide yang tidak memiliki wujud fisik.

Anak-anak pada usia ini juga memandang dunia secara obyektif, artinya mereka mengandalkan fakta dan bukti nyata dalam memahami sesuatu, tanpa banyak dipengaruhi oleh asumsi atau imajinasi. Aktivitas mental mereka berpusat pada objek-objek dan peristiwa yang nyata, sehingga pembelajaran yang melibatkan alat peraga, visualisasi, atau pengalaman langsung akan lebih efektif membantu mereka memahami materi. Hal ini menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman nyata dan kontekstual untuk mendukung perkembangan kognitif anak-anak di usia ini. Pendekatan pembelajaran kontekstual terbukti mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, sehingga membantu anak memahami konsep secara lebih mendalam dan bermakna (Iskandar, Hashipah, & Zulaeha, 2024).

Dengan menggunakan multimedia, murid dapat belajar secara aktif dan mandiri, sekaligus meningkatkan motivasi mereka melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dapat

meningkatkan hasil belajar murid , terutama pada materi-materi yang dianggap sulit dipahami melalui metode konvensional.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang fundamental karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik. Muatan IPAS di Sekolah Dasar menjadi sangat penting karena mencakup pembelajaran tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta interaksi di antara keduanya. Pembelajaran IPAS juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan membantu murid memahami alam sekitar melalui pendekatan berbasis fakta, konsep, prinsip, dan proses penemuan ilmiah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Nasution, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS di Sekolah Dasar memang digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Penggabungan ini bukan berarti dalam satu bab selalu membahas IPA dan IPS secara bersamaan. Meskipun terintegrasi, materi IPAS tetap memiliki fokusnya masing-masing. Namun, keduanya disajikan dalam tema-tema yang saling berkaitan. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada murid tentang fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

Dengan demikian, IPAS tidak hanya membekali murid dengan pengetahuan, tetapi juga mengajarkan cara berpikir ilmiah dan berkontribusi pada lingkungan. Untuk mencapai tujuan tersebut, materi IPAS yang disampaikan harus relevan

dengan usia dan tingkat perkembangan murid, sehingga mampu memotivasi mereka untuk belajar dan memberikan manfaat nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid akan memudahkan mereka memahami konsep-konsep IPAS secara menyeluruh dan aplikatif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar sebaiknya dirancang untuk membuka peluang bagi peserta didik dalam memupuk rasa ingin tahu mereka secara ilmiah. Proses ini penting untuk membantu murid mengembangkan kemampuan bertanya, mencari jawaban, dan memahami fenomena alam yang ada di sekitar mereka.

Fokus pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar tidak hanya pada pemberian materi, tetapi juga pada upaya menumbuhkan pengertian, minat, dan penghargaan murid terhadap dunia tempat mereka hidup. Hal ini sejalan dengan tujuan IPAS dalam Kurikulum Merdeka, yaitu mendorong peserta didik untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial budaya yang ada di sekitarnya (Kemdikbud, 2022).

Dengan demikian, pembelajaran IPAS perlu menanamkan prinsip-prinsip ilmiah yang relevan dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Ketika murid mampu mengaitkan konsep-konsep IPAS dengan situasi nyata, mereka tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga dapat menggunakannya untuk menghadapi tantangan dan menyelesaikan masalah di lingkungan mereka. Pendekatan ini diharapkan mampu mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal sekaligus membangun kecintaan murid terhadap ilmu pengetahuan.

Penerapan model pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi IPAS kepada siswa. Melalui model pembelajaran, guru dapat lebih terarah dalam mengatur setiap langkah kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran sehingga dapat mendukung proses belajar secara optimal. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah Problem Based Learning (PBL). Model ini memanfaatkan permasalahan nyata sebagai konteks untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep penting yang relevan.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) mendorong siswa untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah, sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki atau mencari informasi yang dibutuhkan. Selain itu, model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif dalam bekerja, memotivasi siswa untuk belajar secara intrinsik, serta memperkuat keterampilan interpersonal (Nasrul, 2018). *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Model ini mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah, menerapkan pengetahuan yang dimiliki, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan hubungan interpersonal (Sari & Wulandari, 2021).

Proses pembelajaran PBL dimulai dengan mengidentifikasi atau menyajikan masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data, penyusunan hipotesis melalui diskusi, pelaksanaan kegiatan inkuiri yang dipimpin oleh siswa, presentasi hasil atau karya di depan kelas, serta evaluasi penyelesaian masalah. Dari proses tersebut dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam PBL lebih sebagai fasilitator, sementara siswa berperan lebih aktif dalam belajar.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, tidak semua peserta didik mampu mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi IPAS dapat terlihat dari prestasi belajarnya, yang umumnya diukur melalui nilai. Jika penguasaan konsep IPAS peserta didik kurang, maka nilai yang diperoleh juga akan rendah. Kurangnya penguasaan konsep ini disebabkan oleh berbagai kesulitan dalam merespons pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan belajar ini antara lain adalah keterbatasan media pembelajaran, serta pendekatan pengajaran yang didominasi oleh guru tanpa adanya variasi. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep IPAS yang diajarkan (Setiani, 2023).

Berdasarkan hasil studi dokumentasi tanggal 22 Juli 2024 yang dilakukan oleh penulis di SD Negeri 43 Sangkir Kecamatan Lubuk Basung, ditemukan bahwa nilai peserta didik pada awal semester genap belum mencapai KKTP yang memadai. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian peserta didik Kelas V Semester 1 tahun ajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran IPAS, dimana banyak peserta didik

yang belum berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan sebesar 80.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Peserta didik Kelas V Semester 1
TA 2024/2025 Mata Pelajaran IPAS

No	Nama	Nilai UH	Kriteria
1	A N	90	Tuntas
2	A N F	60	Tidak Tuntas
3	A F	50	Tidak Tuntas
4	A A	60	Tidak Tuntas
5	A I S	75	Tidak Tuntas
6	E H	80	Tuntas
7	E A D	70	Tidak Tuntas
8	F A	65	Tidak Tuntas
9	H N	85	Tuntas
10	K A	45	Tidak Tuntas
11	N A I	65	Tidak Tuntas
12	N P A	85	Tuntas
13	N A	75	Tidak Tuntas
14	R T	60	Tidak Tuntas
15	R F H	85	Tuntas
16	S N A	70	Tidak Tuntas
17	S M A	80	Tuntas
18	V L U	75	Tidak Tuntas
19	Z H	75	Tidak Tuntas
20	Z P A	90	Tuntas
	Rata-rata	72,75	
	% Tuntas	35%	
	% Tidak Tuntas	65%	

Sumber: Buku Nilai Guru

Berdasarkan Tabel 1 Data Nilai Ulangan Harian Peserta didik Kelas V Semester 1 TA 2024/2025 Mata Pelajaran IPAS, hasil ulangan harian dengan KKTP 80 menunjukkan nilai rata-rata 72,75. Dari total 20 peserta didik yang diamati, hanya 7 peserta didik atau sekitar 35% yang berhasil mencapai Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sementara itu, sebanyak 13 peserta didik atau sekitar 65% belum mencapai KKTP. Dapat disimpulkan mayoritas peserta didik belum mencapai nilai tuntas, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pada ulangan harian ini masih rendah dan masih memerlukan peningkatan pemahaman materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 43 Sangkir Kecamatan Lubuk Basung, terlihat bahwa sebagian besar waktu pembelajaran dihabiskan untuk penjelasan materi oleh guru tanpa melibatkan murid secara aktif. Penggunaan media pembelajaran, baik itu alat bantu visual maupun teknologi digital, sangat terbatas. Guru cenderung hanya menggunakan buku teks sebagai sumber utama materi, dan jarang sekali menggunakan alat bantu lain seperti papan tulis interaktif, video pembelajaran, atau aplikasi pendidikan yang dapat memperkaya pengalaman belajar murid. Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa mereka juga belum sepenuhnya menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan lebih memilih cara yang sudah terbiasa, meskipun mereka menyadari pentingnya pemanfaatan media yang lebih modern. Murid sendiri mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks, dan mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan video, gambar, atau alat teknologi lain yang dapat membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini tidak hanya menghambat pencapaian kompetensi murid, tetapi juga tidak mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada murid. Kurikulum ini mengedepankan

penggunaan berbagai media dan teknologi untuk mendukung keberagaman cara belajar murid, yang memungkinkan mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan secara maksimal. Dalam proses pembelajaran, murid membutuhkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran mandiri, interaktif, dan bersifat dua arah (Yuliana, 2021). Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran harus mampu menyajikan materi, membuat murid tidak terbatas dalam pembelajaran, memikat daya tarik murid terhadap pembelajaran sehingga pembelajaran bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun (Laila et al., 2020).

Penulis menyajikan angket kepada murid untuk mendapatkan informasi tentang pandangan murid terhadap pembelajaran IPAS. Angket diberikan kepada 20 orang murid kelas V SDN 43 Sangkir. Dokumentasi hasil penilaian angket terdapat pada tabel 2 berikut :

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Angket murid Kelas V TA 2024/2025 Mata Pelajaran IPAS

No	Pernyataan	Jawaban		Ket
		Ya	Tidak	
1	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mudah dipelajari dan dimengerti jika guru menggunakan media.	14	6	70%
2	Buku cetak peserta didik didesain terlalu rumit.	11	9	55%
3	Materi yang disajikan dalam buku peserta didik sangat sedikit.	15	5	75%
4	Guru mengajar menggunakan metode ceramah karena kurang menguasai teknologi.	17	3	85%
5	Buku peserta didik yang digunakan kurang menarik (monoton) sehingga kurang semangat belajar.	13	7	65%
6	Guru hanya mengandalkan latihan soal dari LKPD saja, tidak dikombinasi dengan media lainnya.	10	10	50%
7	Apakah Anda memiliki perangkat selular atau telepon pintar.	20	0	100 %

Tabel di atas menunjukkan sebanyak 70% murid menyatakan bahwa pembelajaran IPAS lebih mudah dipahami jika menggunakan media, ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman murid. 55% murid merasa bahwa buku cetak terlalu rumit, dan 75% murid menyatakan materi dalam buku terlalu sedikit, yang menunjukkan perlunya bahan ajar tambahan. 85% murid mengungkapkan bahwa guru masih banyak menggunakan metode ceramah karena kurang menguasai teknologi, yang mengindikasikan perlunya pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran. 65% murid merasa buku peserta didik kurang menarik, sehingga mereka kurang bersemangat dalam belajar. 50% murid menyatakan bahwa guru hanya mengandalkan latihan soal dari LKPD saja tanpa kombinasi media lain, yang menunjukkan perlunya variasi dalam pembelajaran. 100% murid memiliki perangkat seluler atau telepon pintar, sehingga memungkinkan implementasi multimedia pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, pendidik dituntut untuk mampu merancang multimedia pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran yang menantang dapat merangsang rasa ingin tahu murid serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, pemilihan media juga harus mempertimbangkan karakteristik murid, baik dari segi kebutuhan, minat, maupun gaya belajar mereka, agar materi dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga

menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga murid merasa termotivasi untuk terus belajar dan berkembang.

Media pembelajaran interaktif IPAS yang menggunakan aplikasi multimedia seperti canva adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran. Secara umum, murid dan orang tua di kecamatan Lubuk Basung sudah memiliki perangkat teknologi dengan spesifikasi yang cukup baik. Hal ini memungkinkan multimedia pembelajaran canva bisa disimpan di handphone dan laptop murid sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana agar mereka bisa belajar kapan saja dan dimana saja. Hal ini memudahkan murid untuk belajar secara mandiri tanpa harus selalu berada di dalam kelas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid karena teknologi mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui animasi, video, atau simulasi interaktif. Hal ini membuat murid tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Ibrahim et al., 2020).

Produk dari aplikasi Canva yang telah dikemas dapat disimpan dalam berbagai media penyimpanan seperti flashdisk, harddisk, laptop, komputer, maupun handphone. Hal ini membuat penggunaan produk dari Canva menjadi lebih mudah dan fleksibel. Selain itu, file yang telah dikemas dalam bentuk presentasi atau video dari Canva dapat diakses tanpa harus menginstal aplikasi Canva secara langsung di perangkat, karena hasil akhirnya dapat disimpan dalam format umum seperti PDF, MP4, atau PNG yang kompatibel dengan berbagai perangkat.

Di era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung proses belajar yang bermakna dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemecahan masalah adalah *Problem Based Learning* (PBL). Untuk mendukung pelaksanaan PBL, diperlukan media yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena menyediakan berbagai template menarik, fitur integrasi multimedia, serta kemudahan akses tanpa memerlukan instalasi khusus. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat mengembangkan bahan ajar berbasis masalah yang relevan dengan konteks kehidupan siswa. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat dirancang dengan berbagai model, salah satunya dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Media pembelajaran yang dibuat dengan Canva akan didesain berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan di lingkungan murid. Canva menyediakan berbagai desain layout sebagai template yang menarik untuk penyajian media pembelajaran, serta memungkinkan penyisipan foto maupun video sebagai bagian dari penyajian masalah dan penyelesaian masalah dalam pembelajaran berbasis PBL. Proses tersebut akan membentuk pengetahuan baru yang lebih bermakna bagi murid.

Pada model PBL dimulai dengan penyajian masalah, pengumpulan data, pembuatan hipotesis, diskusi, pelaksanaan inkuiri, presentasi, dan evaluasi penyelesaian masalah. Dalam PBL, peran guru lebih sebagai fasilitator, sementara siswa lebih aktif belajar. Multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning

sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS karena valid, praktis, dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa. Multimedia yang dikembangkan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah yang kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Gracia & Astimar, 2024). Pengembangan media IPAS menggunakan aplikasi Canva menghasilkan media yang sangat valid dan praktis untuk digunakan. Hasil validasi ahli dan respon siswa menunjukkan bahwa Canva mampu menyajikan materi secara menarik, mudah dipahami, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa SD (Fitri & Desyandri, 2023).

Hasil penelitian tersebut memperkuat urgensi pengembangan multimedia interaktif IPAS berbasis Problem Based Learning dengan bantuan aplikasi Canva. Media pembelajaran semacam ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui tampilan visual dan interaktif, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sejak dini, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Pemerintah Indonesia terus berupaya melakukan berbagai inovasi di bidang pendidikan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang berdampak pada peningkatan profesionalisme guru (Zen, 2019). Guru yang profesional adalah guru yang mampu mengelola kompetensi dirinya secara optimal serta mengatur kelas dengan baik, sehingga tercipta interaksi yang efektif antara guru dan siswa maupun antarsiswa.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat adanya keterkaitan erat antara proses belajar mengajar, guru, dan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menghadirkan sesuatu yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam

pembelajaran guna mendukung terlaksananya proses belajar yang efektif dan sesuai harapan, yaitu melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning menggunakan aplikasi canva. Produk ini akan dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama: Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan pada model ADDIE akan menjadi landasan bagi tahapan berikutnya, sehingga produk yang dihasilkan dapat terus diperbaiki dan ditingkatkan kualitasnya.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPAS Berbasis Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya Ketersediaan Media Pembelajaran yang Interaktif. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, sehingga kurang menarik bagi murid dan tidak sepenuhnya mendukung pemahaman konsep secara mendalam..
2. Minimnya Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran IPAS. Padahal, penggunaan multimedia dapat meningkatkan minat belajar murid, memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak.
3. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS karena kurangnya stimulus visual dan kontekstual yang menarik. Siswa cenderung cepat bosan apabila media pembelajaran yang digunakan tidak menyajikan

unsur visual yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kurangnya penggunaan gambar, video, animasi, atau ilustrasi interaktif menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan hanya menjadi pendengar dalam proses pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya pemahaman konsep serta minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

4. Kurangnya Sumber Belajar yang Berbasis Teknologi, baik dalam bentuk perangkat lunak maupun aplikasi pembelajaran. Hal ini menyebabkan murid kurang mendapatkan pengalaman belajar yang lebih modern dan inovatif.
5. Belum adanya media interaktif IPAS yang dikembangkan secara khusus menggunakan aplikasi Canva dengan pendekatan *Problem Based Learning*. Meskipun Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan memiliki potensi besar dalam pengembangan media visual interaktif, pemanfaatannya dalam pembelajaran IPAS masih sangat terbatas, khususnya dengan pendekatan PBL. Belum banyak guru yang mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk menyajikan masalah kontekstual secara menarik dan interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis PBL menggunakan Canva agar dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penulisan ini adalah

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran berbasis Problem Based Learning menggunakan aplikasi canva.

2. Multimedia Pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran IPAS kelas V semester 2 pada Bab 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang pada Topik A Bumi Berubah.
3. Pada tahap uji coba dan penerapan produk, penelitian ini dilakukan pada lingkungan terbatas yaitu pada Kelas V SD Negeri 43 Sangkir Kecamatan Lubuk Basung dan dilaksanakan selama 2x pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana praktikalitas Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar.
2. Menghasilkan Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar yang valid.

3. Menghasilkan Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar yang praktis.
4. Menghasilkan Multimedia Pembelajaran IPAS berbasis Problem Based Learning di kelas V Sekolah Dasar yang efektif.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah Multimedia Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dirancang dan dibuat menggunakan aplikasi Canva oleh penulis, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Tingkat Pengguna Media: Peserta didik kelas V Sekolah Dasar (Fase C) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
2. Tingkat Tampilan Visual: Multimedia interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Ukuran desain: 1920 x 1080 piksel (format presentasi Canva) dengan proporsi layar penuh (*full screen*).
 - b. Jenis huruf: Menggunakan kombinasi font ramah anak seperti *Comic Neue*, *Baloo 2*, dan *Poppins* dengan ukuran yang proporsional untuk keterbacaan.
 - c. Menu Navigasi Interaktif: Terdapat tombol *Start*, *Next*, *Back*, *Home*, serta untuk mengakses video.
 - d. Aspek Sistematika:
 - Halaman pembuka: Judul, tujuan pembelajaran, materi, petunjuk penggunaan dan evaluasi.

- Halaman isi: Disajikan materi yang dilengkapi gambar dan video dan latihan dalam bentuk tahapan PBL (orientasi masalah, pengumpulan data, analisis, presentasi solusi, dan refleksi).
- Halaman penutup: asesmen formatif, asesmen sumatif, dan profil penulis.

3. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Kegiatan Belajar 1: Memahami penyebab bumi berubah karena factor alam.

Kegiatan Belajar 2: Mencari hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam.

4. Konten Multimedia: Memuat kombinasi media interaktif berupa gambar, video pembelajaran, audio narasi, animasi Canva, kuis interaktif berbasis *Wordwall*, dan simulasi sederhana yang relevan dengan materi.
5. Asesmen dan Refleksi: Terdiri dari asesmen formatif (per tahap PBL) dan asesmen sumatif dengan skor otomatis.
6. Kaidah Bahasa: Mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).
7. Fleksibilitas Penggunaan: Dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
8. Format dan Akses Produk
 - a. Online: Dipublikasikan melalui *Canva share link* dengan mode *view only* atau *website presentation*.
 - b. Offline: Diunduh dalam format .mp4 (untuk video presentasi interaktif) atau .pdf interaktif (hyperlink aktif).
 - c. Penggunaan Online: Semua fitur interaktif seperti video, simulasi, dan kuis dapat diakses melalui tautan langsung.

- d. Penggunaan Offline: Beberapa konten seperti video dan simulasi diunduh terlebih dahulu agar dapat dijalankan tanpa internet.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL), khususnya dalam penerapan multimedia interaktif.
- b. Menambah referensi akademik terkait pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi Canva, dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

- 1) Membantu guru dalam menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari murid.
- 2) Menyediakan media pembelajaran yang memudahkan guru menerapkan pendekatan PBL secara efektif di kelas.
- 3) Mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran konvensional, seperti buku teks, dengan menghadirkan pengalaman belajar berbasis teknologi.

b. Bagi Murid :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar murid melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan tantangan dunia nyata.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui integrasi multimedia, seperti video, animasi, dan simulasi interaktif.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Memberikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pengajaran.
- 3) Mendukung pengembangan budaya literasi digital di lingkungan sekolah.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif IPAS berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan aplikasi Canva pada kelas V Sekolah Dasar memiliki kebaharuan (*novelty*) sebagai berikut:

1. Konten yang Relevan dan Kontekstual

Materi yang disajikan berfokus pada topik bumiku sayung bumiku malang sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka untuk Fase C, dengan integrasi profil pelajar Pancasila. Struktur pembelajaran dirancang berdasarkan sintaks PBL yang memuat asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif, serta memanfaatkan permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa.

2. Berbasis Teknologi Kreatif dan Interaktif

Produk memadukan berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio narasi, video pembelajaran, animasi Canva, kuis interaktif (*Wordwall*). Penggunaan aplikasi Canva memungkinkan navigasi interaktif melalui *hyperlink*, tombol, dan integrasi sumber belajar daring yang memudahkan eksplorasi mandiri oleh siswa.

3. Mendukung Belajar Mandiri dan Kolaboratif

Multimedia dilengkapi petunjuk pembelajaran mandiri dan kolaboratif, termasuk langkah-langkah pembelajaran berbasis PBL, petunjuk pengerjaan, serta refleksi diri untuk menilai capaian pembelajaran. Siswa dapat mengakses media ini secara fleksibel, baik online maupun offline, sehingga proses belajar tidak terbatas ruang dan waktu.

I. Definisi Operasional

1. Multimedia pembelajaran adalah suatu sistem penyampaian materi yang menggabungkan berbagai elemen media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas, guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam proses belajar mengajar. Multimedia pembelajaran bertujuan untuk membantu murid memahami konsep secara lebih mendalam, meningkatkan motivasi belajar, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri.
2. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik tentang

fenomena alam dan sosial di sekitar mereka dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan berbasis masalah.

3. Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan penggunaan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dalam PBL, murid secara aktif mengeksplorasi, menganalisis, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan melalui proses pembelajaran yang kolaboratif dan berbasis inkuiri

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi canva kelas V sekolah dasar, maka dapat disimpulkan:

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis problem based learning dilakukan dengan metode terstruktur menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap dimulai dari *Analyze* (Analisis) yaitu analisis kurikulum, karakteristik peserta didik dan kebutuhan produk. *Design* (Desain), meliputi kegiatan perancangan cover, layout serta konten. *Development* (Pengembangan) meliputi kegiatan pengembangan multimedia, pengembangan instrumen dan penilaian multimedia oleh para ahli. *Implementation* (Implementasi) dilakukan kepada 20 siswa kelas V SD dan *Evaluation* (Evaluasi) dengan menganalisis persepsi pengguna terhadap multimedia pembelajaran interaktif dan menganalisis hasil belajar siswa serta perbaikan produk.
2. Evaluasi terhadap validitas multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang dalam mata pelajaran IPAS kelas V menunjukkan tingkat keabsahan yang sangat positif setelah melalui proses validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Revisi dilakukan satu kali. Tingkat validitas dari aspek media mencapai 94%, aspek materi mencapai 88,89%, dan aspek bahasa mencapai 85,56% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

3. Penggunaan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang dalam mata pelajaran IPAS kelas V dianggap praktis oleh guru dan siswa yang menjadi responden. Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan tingkat keterpakaian yang sangat tinggi, mencapai 94%, sementara oleh siswa mencapai 94,15% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”.
4. Uji keberhasilan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang dalam mata pelajaran IPAS kelas V menunjukkan bahwa rata-rata pre test 52,75 dan pada saat posttest meningkat menjadi 90 rata-rata Ngain = 0,79 ($g > 0.70$) dengan klasifikasi tinggi dan persentase Ngain nya adalah 79% dengan tafsiran efektif. Hal ini menunjukkan terdapatnya peningkatan hasil belajar peserta didik baik dari aspek kognitif.

B. Implikasi

Hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran IPAS berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi canva di kelas V sekolah dasar merupakan salah satu multimedia pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran di Kelas V SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, multimedia pembelajaran yang dikembangkan juga dapat mengurangi kesulitan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, Kepala Sekolah hendaknya dapat membuat kebijakan melakukan pelatihan terhadap guru-guru dalam mengembangkan

multimedia pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya, serta mendorong guru-guru untuk menggunakan multimedia pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif, serta dapat meningkatkan kreativitas guru.

C. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS bab 8 topik A.

2. Bagi Kepala Sekolah

Mendorong para guru untuk menciptakan produk multimedia pembelajaran atau perangkat pembelajaran lainnya dan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Perlu penelitian lanjutan untuk bisa meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang daya sebarannya jauh lebih luas (secara online)

DAFTAR RUJUKAN

- Allen, D. E., Donham, R. S., & Bernhardt, S. A. (2011). Problem-based learning. *New Directions for Teaching and Learning*, 2011(128), 21–29.
- Allen, M. W. (2016). *Michael Allen's guide to e-learning: Building interactive, fun, and effective learning programs for any company* (2nd ed.). Wiley.
- Alty, J. L. (2004). Multimedia. In *Computer Science Handbook, Second Edition*. https://doi.org/10.5005/jp/books/11470_15
- Alwi, N. A., Thahar, H. E., Atmazaki, A., & Asri, Y. (2019). Developing students' soft skill through children literature. *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)*, 477–482.
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1170>
- Andreansyah, A., Sumani, & Wulandari, A. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi penyajian data melalui media interaktif berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 869–883. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1798>
- Arif, S., Pangaribuan, T. R., Siregar, R., Cahyo, A. N., Nurjanah, S., & Napitupulu, R. (2021). The Development of Indonesian Language Teaching Materials for Class VII Semester 1 Based on North Sumatran Local Wisdom and the Digitization of Learning. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(4), 1158–1168.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswal, A., Hunaidah, H., & Erniwati, E. (2019). Development of Lesson Plan (LP) with Software Lectora Inspire Assisted Problem-Based Learning in Improving Learning Outcomes for Senior High School. *Indonesian Review of Physics*, 2(2), 40–52.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. E., Warneri, W., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*, 6(4), 19895–19904. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5785>
- Dale, E. (1946). *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.

- Deva Ekasani, & Kuswinarno, M. (2024). *Digital-Native Workforce: Strategi Pengembangan SDM untuk Generasi Z. Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(5), 41–50. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v5i5.7598>
- Dhea, A., & Nelly, R. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar dengan model ADDIE*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Dasar*, 11(1), 34–47. <https://doi.org/10.1234/jitpd.v11i1.2024>
- Diani, R., Suprpto, N., & Hidayati, N. (2019). *Scaffolding dalam Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Instruction (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Self Efficacy*. *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, 1(1), 1–8.
- Dimas, O. :, Prasetyo, N., & Ali, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Mata Pelajaran Merawat Peralatan Rumah Tangga Listrik Di Smk Hamong Putera 2*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 8(Vol 8, No 1 (2018) > Mohamad Ali), 40–48.
- Febriani, M. (2012). *Pengembangan bahan ajar apresiasi dongeng Banyumas bagi siswa SD kelas rendah*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Fitri, R., & Desyandri, D. (2023). *Pengembangan bahan ajar IPAS berbasis Canva untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(2), 101–112. <https://doi.org/10.1234/jipd.v9i2.2023>
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*. Deepublish.
- Gonulal, T. (2019). *The use of instagram as a mobile-assisted language learning tool*. *Contemporary Educational Technology*, 10(3), 309–323. <https://doi.org/10.30935/cet.590108>
- Gracia, M., & Astimar, A. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.1234/jtpd.v12i1.2024>
- Hajar, S. (2022). *Pengembangan modul digital berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan pemahaman konsep dan sikap ilmiah siswa kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 7(2), 92–104. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v7i2.2022>
- Hasanah, A. N., & Fernandes, R. (2024). *Kepraktisan media pembelajaran komik berbasis Canva for Education*. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(1), 14–27. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i1.191>

- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*. <https://doi.org/10.1016/J.ARABJC.2011.11.008>
- Hendriyani, Y., Marlina, L., & Mukhaiyar. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 2(2), 76–84.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar. *Direktorat UPI, Bandung*, 4(11).
- Hotimah, H. (2020). *Penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar*. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5–11.
- Ibrahim, N. W., Hikmah, N., Lengan, R., Karimah, S., Ansor, F., & Manoppo, Y. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36312>
- Irawan, T., Dahlan, T., Nurhadi, M., & Asysyfa, N. N. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD*. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 348–359. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3972>
- Isa, M. H. M., Masrom, M., & Salim, K. R. (2014). Review of learning models for production based education training in technical education. *Proceedings - 2014 International Conference on Teaching and Learning in Computing and Engineering, LATICE 2014*, 206–211. <https://doi.org/10.1109/LaTiCE.2014.47>
- Iskandar, B., Hashipah, H., & Zulaeha, V. S. (2024). Integrasi Lingkungan dalam Pembelajaran Matematika: Studi Literatur Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan bagi Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 243–252. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/78851/29928>
- Jannah, R., Mahsul, A., & Mubarak, S. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa pada materi larutan penyangga. *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 2(2), 116–131.
- Juniari, M., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). *Peningkatan Penguasaan Kalimat Efektif terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar*. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 41–50. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.75287>

- Karinaningsih, S. S. (2010). *Penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas VIII SMP Negeri 3 Godean*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kartika, M. D. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Canva pada Pembelajaran Tematik Siswa di Sekolah Dasar*. *International Journal of Education, Counseling and Multidiscipline (IJEDUCA)*, 1(2). Diakses dari multieducatif.org
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Kurikulum Merdeka: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD/MI*. Jakarta: Kemdikbudristek. Diakses dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Khoirin, A., & Duhita, N. (2023). *Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan pemikiran kritis siswa pada materi perubahan wujud dan sifat benda di kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.1234/jimp.v8i1.2023>
- Kirani, N. S., Riyadi, S. A., Septiani, E., & Wahyudi, A. (2025). *Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknologi dan Media Interaktif*. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–35. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v5i01.460>
- Kleinwort, R., Semm, T., Falger, P. M., & Zaeh, M. F. (2018). Integration of an Android Application into the Learning Factory for Optimized Machining. *Procedia Manufacturing*, 23(2017), 9–14. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.03.153>
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(April).
- Kurniasih, I., & Aisyah, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. Bandung: Media Edukasi Nusantara.
- Laila, S. I. (2020). Keefektifan penerapan laboratorium virtual (PhET) berbasis STEM dan keterampilan penyelesaian masalah. *Seminar Nasional Fisika*, 4, 97–103.
- Laksana, D. N. L., Kurniawan, P. A. W., & Niftalia, I. (2018). Pengembangan bahan ajar tematik SD kelas IV berbasis kearifan lokal masyarakat Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 3(1), 1–10.

- Makoe, M., & Shandu, T. (2018). Developing a mobile app for learning english vocabulary in an open distance learning context. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 19(4), 208–221. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i4.3746>
- Maulidina, A. R., & Sari, R. P. (2021). Desain Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v4i2.2021>
- Martono, A., Yulianjani, A., & Hidayat, W. (2018). APLIKASI INTERACTIVE LEARNING UNTUK BELAJAR BAHASA INGGRIS BUAH-BUAHAN BAGI ANAK-ANAK DENGAN PIRANTI MOBILE SMARTPHONE. *ICIT Journal*. <https://doi.org/10.33050/icit.v4i2.89>
- Maya, S., Syarifah, F., & Mustika, D. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan di Sekolah Dasar: Validitas, praktikalitas, dan efektivitas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 77–89. <https://doi.org/10.1234/jipd.v9i1.2023>
- Mayer, R. E. (2021). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 34, 1–38. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Melati Sukma, R., & Erita, Y. (2023). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva menggunakan Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 6245–6257.
- Miaz, Y., Kenedi, A. K., Monafajri, W. S., & Helsa, Y. (2019). Educative Learning Media For Elementary School Students. *Advanced In Social Science, Education And Humanities Research*, 382, 722–727.
- MTs Negeri 8 Sleman. (2024, November 10). *Pembelajaran berbasis proyek: Meningkatkan keterampilan abad 21*. <https://mtsn8sleman.sch.id/blog/pembelajaran-berbasis-proyek-meningkatkan-keterampilan-abad-21/>
- Mufa'adhi, A., & Sudarmilah, E. (2016). Game Anti Narkoba Berbasis Multi-Platform. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.23917/khif.v2i2.2074>
- Nana, S., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Wordwall berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 112–126. <https://doi.org/10.1234/jptp.v9i2.2023>

- Nasrul, S. (2018). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model problem based learning di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1).
- Nasution, A. (2022). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo. Diakses dari <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10795/Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS.pdf>
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). *Penggunaan Media PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1017–1025. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2676>
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurfitri, D., Istiandaru, A., & Sulistiowati, E. (2020). *PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SD NEGERI LUMINGSER 02 MELALUI MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT*.
- Nurhadi, & Prasetyo, A. R. (2021). *Teori dan Konsep Dasar Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nurkomala, S., Prasetyo, E., & Suherman, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis proyek menggunakan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.xxxx/jpdi.v9i1.xxxx>
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media pembelajaran interaktif berbantu software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237–244.
- Palunsu, Y. S., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). *Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas II pada Jam Terakhir di SD Inpres 3 Birobuli*. *EDU RESEARCH*, 5(3), 539–549. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.393>
- Pratama, R. A., & Lestari, F. D. (2022). Interaktivitas dalam Media Pembelajaran Digital: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.31004/jitp.v5i1.2022>
- Putra, H. A., & Lestari, D. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Komunikasi Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 112–120. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.2021>
- Putra, W. A., & Nugroho, A. S. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 45–52. <https://doi.org/10.31219/osf.io/jn3z7>

- Rahmawati, E., & Nugroho, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Digital untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 87–95. <https://doi.org/10.23887/jtpp.v9i2.2021>
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Andriani, A. E. (2025). *Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman peserta didik kelas 3 pada pembelajaran IPAS*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 417–422. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.397>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2013). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan, dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2012). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa, N., & Yeni, L. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva dengan model Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Inovasi*, 10(2), 88–100. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v10i2.2023>
- Rostika, I. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LECTORA INSPIRE DI SEKOLAH DASAR (Penelitian dan pengembangan di SD Negeri Pasir Kecamatan Mancak-Serang)*. UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA.
- Samosir, O. M. R., Putri Zulkarnaini, A. P., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. Z. (2023). Penggunaan media interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 4(3), 2111. <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2111>
- Saputra, R. A., & Hidayat, T. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(2), 101–109. <https://doi.org/10.21009/jptk.v24i2.2021>
- Sari, M., & Prasetyo, H. (2021). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 8(1), 55–66. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i1.2021>
- Sari, D. P., & Wulandari, A. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–52.

<https://doi.org/10.21009/jpdk.v7i1.2021>

- Sari, V. N. I., Suwandi, S., & Sumarwati. (2023). The impact of interactive multimedia incorporating local cultural content and project-based learning on Junior High School Student writing skills. *Research Journal in Advanced Humanities*, 4(2), 156–167. <https://doi.org/10.58256/rjah.v4i2.1676>
- Sawitri, E. (2021). *Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6*. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 675–678. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2152>
- Sepriano, M. (2021, April 25). *Pengertian, jenis dan manfaat multimedia interaktif*. Sepriano.com. <https://www.sepriano.com/2021/04/pengertian-jenis-dan-manfaat-multimedia.html>
- Setiani, A. (2023). *Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri 1 Karangnanas*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa*. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57–68. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectors inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9–16.
- SMK Negeri 10 Semarang. (2022, September 5). *Paradigma pembelajaran proyek IPAS dengan pendekatan praktikal dan kontekstual*. <https://smk10semarang.sch.id/blog/paradigma-pembelajaran-projek-ipas-dengan-pendekatan-praktikal-dan-kontekstual/>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (ed. revisi). Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M.I, Indratno, T.K, Ayu, S.M. (2024). *Ngain vs Stacking*. Yogyakarta: Surya Cahya.
- Sukarelawan. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2021). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutrisno, E., & Haryati, S. (2021). *Media pembelajaran: Konsep, jenis, dan pemanfaatannya dalam pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.

- Sutrisno, A., & Haryati, S. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4567891>
- Sonia, R., Qorrik, F., & Dede, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsite Canva pada mata pelajaran IPAS “Harmoni dalam Ekosistem” kelas V Sekolah Dasar dengan model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(1), 59–70. <https://doi.org/10.1234/jtpd.v10i1.2024>
- Tanjung, R., & Faiza, F. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 79–84. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/1445/831>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Umarella, S., Rahmawati, A., & Susilowati, N. E. (2019). Interactive multimedia lectora inspire based on problem based learning: development in the optical equipment. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1), 12011.
- UNESCO. (2015). *Rethinking education: Towards a global common good?* UNESCO Publishing.
- Utami, D. N., & Prasetya, B. A. (2021). Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 22–30. <https://doi.org/10.31004/jitp.v6i1.2021>
- Widiastuti, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematikintegratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas Iv SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2.
- Widuri, R., Ade, H., & Azrina, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Muhammad Yaasiin dengan model 4-D. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 10(2), 115–128. <https://doi.org/10.1234/jtip.v10i2.2024>
- Wulandari, A., & Mudinillah, N. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edukasi dan Riset*, 6(3), 98–106. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/938/544/5410>
- Wulandari, F., & Nugroho, A. (2022). Desain dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–55. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.v14i1.xxxx>
- Yuliana, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk*

- Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–124. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.2021>
- Yulianingsih, T., ... & Salmainsi, S. S. (2025). *Penerapan Media Visual terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Transformatif*, 4(3), 59–70. <https://doi.org/10.9000/jupetra.v4i3.2140>
- Yulifa, E., Pramasdyahsari, A. S., Suneki, S., & Sijamtini, N. (2023). *Efektivitas Model PBL Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3220–3229. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1010>
- Zainal, A. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 3586–3596.
- Zen, Z. (2019). INOVASI PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI: MENUJU PENDIDIKAN MASA DEPAN. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Zulvira, R., & Ariani, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan CTL di Kelas IV. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(9), 1–15.