



Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Canva untuk Literasi Sains Materi Indonesiaku Kaya Hayatinya di Sekolah Dasar

Anita Nugraheni^{1*}, Kartika Chrysti Suryandari¹, Roemintoyo¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*Corresponding author email: : kartika77@staff.uns.ac.id

Article Info

Article history:

Received June 24, 2026

Approved August 15, 2026

Keywords:

Interactive Multimedia; Canva;
Scientific Literacy; IPAS;
Elementary School.

ABSTRACT

The integration of digital technology into learning is an important strategy for improving the quality of education and students' scientific literacy. However, in practice, teachers' utilization of digital media in classroom instruction remains suboptimal. This study aimed to examine the feasibility of Canva-based interactive multimedia for fifth-grade students in elementary schools, particularly for the IPAS subject on the topic "Indonesia's Rich Biodiversity." The study employed a Research and Development (R&D) approach consisting of analysis, design, development, and evaluation stages. The participants were fifth-grade teachers and students from the Diponegoro Cluster Elementary Schools in Colomadu District, Karanganyar Regency. Data were collected through expert validation questionnaires and user response questionnaires and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the developed multimedia obtained mean validation scores of 3.71 from language experts, 3.58 from subject-matter experts, and 3.62 from media experts, with an overall feasibility score of 3.64, categorized as very good. Student responses also indicated that the Canva-based interactive multimedia was attractive, easy to use, and supported students' contextual understanding of scientific concepts. These findings demonstrate that Canva-based interactive multimedia is feasible as an innovative alternative learning medium for IPAS and can support the development of scientific literacy among elementary school students.

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan literasi sains peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media digital oleh guru dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan multimedia interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi "Indonesiaku Kaya Hayatinya" untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas V Segugus Diponegoro, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli dan respons pengguna, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memperoleh rerata skor validasi sebesar 3,71 dari ahli bahasa, 3,58 dari ahli materi, dan 3,62 dari ahli media, dengan rerata tingkat kelayakan keseluruhan sebesar 3,64 yang termasuk kategori sangat baik. Respons siswa juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman konsep sains secara kontekstual. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif dan mendukung pengembangan literasi sains siswa sekolah dasar.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Nugraheni, A., Suryandari, K. C., & Roemintoyo, R. (2026). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Canva untuk Literasi Sains Materi Indonesiaku Kaya Hayatinya di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(3), 2745–2759. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i3.6806>

PENDAHULUAN

Pembelajaran sains di jenjang sekolah dasar sejatinya merupakan instrumen fundamental untuk memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) ilmiah siswa yang menjadi akar dari kemampuan berpikir kritis (Widya Noeratifah, D.,dkk, 2024). Melalui pembelajaran IPA yang bermakna, siswa diarahkan untuk terlibat aktif dalam penyelidikan ilmiah, mengevaluasi bukti secara objektif, serta menyintesis informasi dari fenomena alam untuk mengambil keputusan yang rasional (Darwati & Purana, 2021; Widya Noeratifah, D.,dkk, 2024). Di era globalisasi yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi digital, disrupsi informasi, dan isu lingkungan global, literasi sains bukan lagi sekadar pelengkap kurikulum, melainkan kompetensi esensial yang wajib dimiliki oleh setiap individu untuk menyaring informasi dan mengambil keputusan berbasis bukti ilmiah (Wijaya dkk., 2022). Dalam konteks transformasi kurikulum dasar saat ini, literasi sains ditekankan pada pemahaman konsep multidisipliner yang aplikatif dan berbasis pemecahan masalah lokal (Rahayu, 2023). Oleh karena itu, pengemasan materi sains harus bergeser dari sekadar hafalan tekstual menuju eksplorasi aktif yang menumbuhkan sikap peduli dan kebiasaan berpikir ilmiah siswa sejak dini (Lederman et al., 2021; Santoso & Lestari, 2025).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi sains murid sekolah dasar di Indonesia saat ini masih berada pada level yang memprihatinkan (Rahmawati dkk., 2020). Berdasarkan data empiris dari *Programme for International Student Assessment* (PISA), skor literasi sains murid Indonesia secara konsisten berada di bawah rata-rata internasional yang ditetapkan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Menurut laporan resmi OECD (2023), literasi sains Indonesia hanya mencapai skor 383, terpaut sangat jauh dari rata-rata global yang berada pada angka 485 poin. Fenomena ini mengindikasikan adanya diskoneksi yang nyata antara kurikulum nasional yang dirancang secara ideal dengan implementasi riil pembelajaran di kelas, di mana murid cenderung hanya diarahkan untuk menghafal fakta mentah tanpa memahami esensi atau metode dari proses ilmiah itu sendiri.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di tingkat sekolah dasar mengidentifikasi bahwa pembelajaran sains, khususnya pada materi pokok “Indonesiaku Kaya Hayatinya”, masih menghadapi berbagai hambatan metodologis yang fundamental (Hidayah dkk., 2022). Materi ini secara substansi sangat kompleks dan luas karena mencakup pengenalan keanekaragaman flora, fauna, serta interaksi ekosistem makro yang menjadi identitas bangsa. Ketergantungan yang tinggi pada buku teks cetak sebagai satu-satunya sumber belajar utama membuat pengalaman belajar murid menjadi kering dan kurang kontekstual (Sari & Lestari, 2021). Akibatnya, murid mengalami kesulitan besar dalam memvisualisasikan persebaran keanekaragaman hayati yang bersifat abstrak bagi usia perkembangan mereka. Tanpa bantuan media pembelajaran yang representatif, konsep spasial seperti Garis Wallace dan Weber hanya menjadi deretan hafalan mekanis demi kebutuhan ujian semata (Pratama & Awali, 2021). Di samping itu, pola pembelajaran yang monoton gagal menstimulasi rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa, sehingga model pembelajaran satu arah (*teacher-centered*) terbukti tidak lagi relevan untuk mencapai target literasi sains abad ke-21 (Lestari dkk., 2021).

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, integrasi teknologi dalam ekosistem pembelajaran telah teruji mampu menjadi jembatan inovasi yang mentransformasi materi abstrak menjadi konkret bagi siswa usia sekolah dasar (Wahyu dkk., 2020). Salah satu produk teknologi yang sangat menjanjikan untuk diaplikasikan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen digital seperti teks, gambar diam, audio, video, dan animasi terstruktur yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah secara aktif antara pengguna dan materi pembelajaran (Indriyani, 2019). Dalam perkembangan mutakhir, esensi interaktivitas ini terus dikembangkan agar kompatibel lintas

perangkat digital guna menyajikan kontrol penuh (*user control*) bagi siswa sekolah dasar saat memanipulasi objek-objek visual sains (Asrial dkk., 2022; Rosmana dkk., 2023). Melalui simulasi visual yang dinamis, fenomena sains yang rumit dapat disederhanakan tanpa mereduksi nilai keilmiahannya (Permatasari dkk., 2021). Penggunaan multimedia interaktif terbukti secara empiris mampu meningkatkan retensi memori jangka panjang (*long-term memory*) murid karena menstimulasi multisensori dalam proses kognitif (Utami dkk., 2020). Selain itu, aspek interaktivitas ini menumbuhkan rasa agensi (*sense of agency*) yang kuat, di mana murid menempatkan diri sebagai subjek aktif yang mengeksplorasi ilmu pengetahuan, bukan sekadar objek pasif penerima informasi (Nurhayati dkk., 2023).

Meskipun urgensi pemanfaatan media digital telah disadari secara luas, mayoritas pendidik di lapangan masih membentur hambatan teknis yang signifikan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berkualitas (Kusuma & Wardani, 2022). Keterbatasan waktu pengerjaan dan minimnya keterampilan dalam bahasa pemrograman komputer (*coding*) seringkali menjadi alasan klasik di balik keengganan guru berinovasi (Mardhiyah dkk., 2021). Di sinilah platform Canva hadir sebagai solusi teknologi yang transformatif dan inklusif. Canva bukan lagi sekadar platform desain grafis umum, melainkan sebuah ekosistem perancangan media pembelajaran yang sangat ramah pengguna (*user-friendly*) (Fitria, 2022). Platform ini menyediakan ragam fitur pendidikan yang sangat relevan, seperti ribuan aset visual flora dan fauna orisinal yang akurat secara ilmiah, yang membantu guru mengonstruksi materi “Indonesiaku Kaya Hayatinya” dengan estetika tinggi yang memikat bagi anak usia SD (Astuti dkk., 2022). Terlebih lagi, Canva memiliki fitur interaktivitas canggih yang memungkinkan guru menyematkan tautan navigasi (*hyperlink*), tombol aksi interaktif, hingga video tertanam, sehingga media yang dihasilkan dapat diakses secara fleksibel lintas perangkat (*cross-device*) baik laptop, tablet, maupun *smartphone* guna mendukung pembelajaran mandiri di luar kelas.

Penelitian terdahulu memang telah banyak mengeksplorasi pemanfaatan platform Canva dalam dunia pendidikan, namun sebagian besar fokus studi tersebut masih terbatas pada pembuatan media pembelajaran yang bersifat statis, seperti infografis, poster, atau salindia presentasi konvensional. Meskipun riset mengenai efisiensi Canva dalam mendesain media visual telah menjamur, terdapat kelangkaan studi yang secara khusus memformulasikan platform ini menjadi multimedia interaktif berbasis navigasi dinamis untuk menguji variabel kemampuan penalaran ilmiah siswa (Hadi dkk., 2025; Sari & Lestari, 2021). Kesenjangan literatur inilah yang menegaskan urgensi dilakukannya penelitian pengembangan lebih lanjut. Meskipun metode tersebut efektif untuk memantik minat belajar awal, pemanfaatan Canva sebagai multimedia interaktif yang kompleks, adaptif, dan memiliki kedalaman pedagogis untuk memfasilitasi proses sains masih sangat jarang dieksplorasi secara komprehensif. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang nyata mengenai pengembangan Canva yang diformulasikan secara khusus sebagai multimedia interaktif terstruktur guna mengelevasi kemampuan literasi sains murid pada materi spesifik keanekaragaman hayati Indonesia.

Penelitian ini hadir secara progresif untuk mengisi kekosongan ilmiah tersebut dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip utama literasi sains langsung ke dalam arsitektur multimedia interaktif berbasis Canva. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media yang tidak hanya mengedepankan estetika visual, melainkan secara konsisten mengikuti alur penalaran ilmiah (*scientific reasoning*) yang mencakup kecakapan observasi, interpretasi data, serta komunikasi hasil (Siregar & Batubara, 2020). Berbeda dari media konvensional, multimedia yang dikembangkan dalam studi ini dirancang melandaskan diri pada pendekatan kontekstual berbasis lingkungan riil. Isu-isu lokal mengenai ancaman kelestarian flora dan fauna endemik diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran, sehingga kompetensi literasi sains yang terbentuk pada diri siswa memiliki kebermaknaan yang tinggi dan relevansi praktis bagi kehidupannya.

Selain itu, penelitian ini melakukan pengujian mendalam terhadap kelayakan draf media melalui proses validasi multi-ahli (ahli materi, ahli media, serta praktisi pendidikan) guna memastikan produk inovasi ini memenuhi standar kualitas kelayakan instruksional.

Bertitik tolak dari urgensi teoritis dan problematika empiris yang telah diuraikan, maka fokus utama dalam penelitian pengembangan ini diarahkan pada analisis komprehensif mengenai tingkat kelayakan multimedia interaktif yang diintegrasikan melalui platform Canva pada topik materi “Indonesiaku Kaya Hayatinya” untuk siswa sekolah dasar. Secara lebih terperinci, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas substansi materi dan kesesuaian estetika desain media guna memastikan bahwa instrumen pembelajaran ini telah selaras dengan tahap perkembangan kognitif serta karakteristik psikologis murid SD yang berada pada fase operasional konkret. Di samping aspek validasi para pakar, penelitian ini juga bertujuan untuk membedah secara empiris bagaimana respon, persepsi, dan tingkat keterbacaan media oleh siswa ketika diimplementasikan dalam ekosistem pembelajaran riil. Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) ini, diharapkan penelitian mampu memberikan kontribusi teoretis yang kuat serta bukti empiris yang valid mengenai efektivitas pemanfaatan platform digital modern dalam menstimulasi literasi sains anak bangsa.

Secara teoretis, luaran penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substantif dalam memperkaya khazanah ilmu pendidikan dasar, khususnya yang berkaitan dengan model pengembangan media instruksional berbasis digital yang adaptif terhadap tuntutan pedagogi abad ke-21. Dari dimensi praktis, penelitian ini hadir sebagai panduan aplikatif dan inovatif bagi para pendidik dalam merancang serta menyajikan pengalaman belajar sains yang modern, interaktif, dan bermakna. Visualisasi atas konsep-konsep abstrak keanekaragaman hayati diharapkan mampu menumbuhkan rasa bangga, empati, serta tanggung jawab murid terhadap pelestarian alam Indonesia sejak dini. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva ini diproyeksikan mampu menjadi katalisator strategis dalam akselerasi transformasi mutu pendidikan sains di tingkat sekolah dasar, sekaligus menjembatani kesenjangan pragmatis antara teori teknologi instruksional dengan praktik nyata di ruang kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini dipilih karena tujuan utama studi adalah untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis platform canva serta menguji kelayakan produk tersebut dalam meningkatkan literasi sains murid Sekolah Dasar. Model pengembangan yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang dipilih karena strukturnya yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran digital yang kompleks dan interaktif. Berikut adalah prosedur penelitian pengembangan multimedia interaktif dengan model ADDIE:

1. *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diimplementasikan di SD N 01 Gedongan adalah kurikulum merdeka yang merupakan kurikulum nasional. Pada kurikulum ini, murid diberikan kebebasan dalam menumbuhkan serta mengembangkan potensi diri untuk memperkuat 8 Dimensi Profil Lulusan, sehingga multimedia interaktif yang dapat memperkuat capaian tersebut sangat diperlukan dalam proses pengalaman belajar murid. Pada kurikulum Merdeka capaian elemen disesuaikan untuk setiap jenjang, yang mana kelas V ini merupakan fase C. Elemen utama pada mata Pelajaran IPAS SD ini ada 2, yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses. Materi yang dibahas pada fase C ini adalah Kayanya Negeriku dengan sub bahasan Indonesiaku Kaya Hayatinya. Materi ini berfokus pada pembelajaran mendalam tentang konsep dan proses sains yang digunakan untuk

mengembangkan pengetahuan ilmiah, penggunaannya dalam kehidupan, serta kontribusi sains terhadap masyarakat. Tujuan pembelajaran materi ini adalah untuk mengidentifikasi keragaman hayati di Indonesia. Multimedia pembelajaran interaktif menjadi salah satu media penunjang yang tepat untuk diterapkan karena multimedia ini mendorong interaksi aktif murid dalam proses pengalaman belajarnya. Multimedia interaktif berbasis canva yang akan dibuat berisikan materi Indonesiaku Kaya Hayatinya yang di dalamnya terdapat penjelasan materi disertai gambar, video animasi 3D, serta kuis dalam bentuk game yang langsung terintegrasi dengan aplikasi wordwall.

b. Analisis materi

Materi Indonesiaku Kaya Hayatinya merupakan salah satu materi IPAS untuk murid kelas V yang di dalamnya mempelajari karakteristik hayati di Indonesia baik keragaman flora maupun fauna, yang mana flora dan fauna Indonesia dibedakan menjadi tiga wilayah yaitu asiatis, peralihan, dan australis. Pembagian ini berdasarkan garis khayal yang dibuat oleh Alfred Russel Wallace, kemudian diberi nama garis *Wallace* dan *Weber*. Materi ini masih sangat abstrak bagi murid kelas V jika hanya mempelajari melalui materi di buku teks. Maka dari itu diperlukan multimedia interaktif berbasis canva agar materi tersebut dapat dipelajari secara kontekstual.

c. Analisis multimedia interaktif

Bersumber dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya terbatas pada buku teks yang dirasa kurang menarik dan tidak interaktif. Peneliti masih mendapati murid tidak memperhatikan penjelasan materi Indonesiaku Kaya Hayatinya yang disampaikan oleh guru. Mulai dari penjelasan karakteristik hayati di Indonesia, keragaman flora di Indonesia, dan keragaman fauna di Indonesia. Oleh sebab itu, murid membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, informatif, serta interaktif supaya dapat meningkatkan literasi sains mereka, sehingga murid lebih mudah untuk mempelajari materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

d. Analisis murid

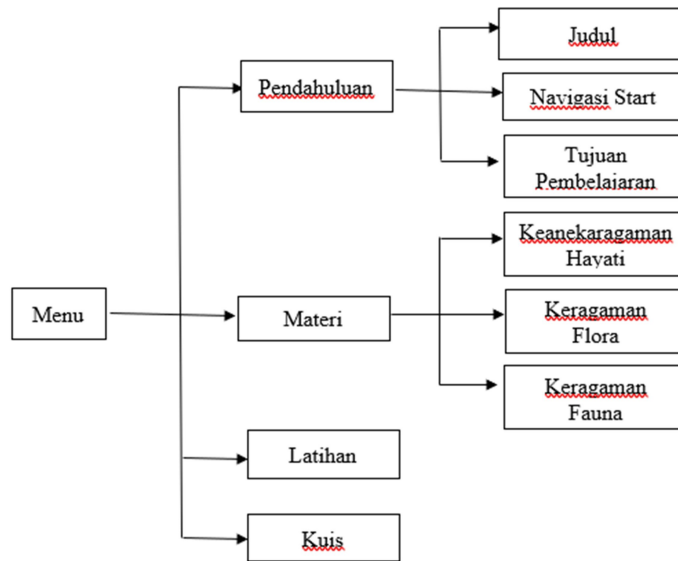
Murid yang mengikuti pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya adalah seluruh murid kelas V SD N 01 Gedongan. Murid pada kelas V ini memiliki karakteristik menyukai hal-hal yang terkait perkembangan teknologi yang dapat menyampaikan informasi secara kreatif dan inovatif.

e. Analisis kegiatan pembelajaran

Mata Pelajaran IPAS dilaksanakan 6 jam Pelajaran (JP) dalam 1 minggu dengan durasi waktu 1 JP 35 menit. Alur kegiatan pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya ini diawali dengan penjelasan materi berupa pengertian keragaman hayati dan diakhiri dengan kuis melalui *wordwall* berdasarkan capaian yang sudah ditetapkan.

2. *Design* (Desain)

Tahap *Design* merupakan tahapan yang dilakukan oleh penlitit untuk menyusun metode pengajaran, instrument, serta desain media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan materi Indonesiaku Kaya Hayatinya bagi murid kelas V. Pada tahap *design*, peneliti juga menyusun flowchart sebelum melakukan pengembangan produk. Tahapan ini digunakan untuk menyiapkan konsep dan penyampaian materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis canva agar menghasilkan media sesuai dengan kebutuhan murid kelas V. Berikut adalah bagan flowchart pada penelitian ini:



Gambar 1. Bagan *flowchart*

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses peneliti merealisasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Adapun alur pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

- Menyusun modul pembelajaran
- Membuat multimedia interaktif berbasis canva yang dimulai dengan menyusun materi secara singkat, lebih kreatif dan informatif. Berikut adalah bentuk multimedia interaktif berbasis canva:



Gambar 2. Slide Pembuka

Setelah slide pembuka, terdapat slide yang berisi tentang menu multimedia interaktif. Menu terdiri dari: tujuan pembelajaran, materi, latihan, dan kuis.



Gambar 3. Tampilan Menu

Pada menu tujuan pembelajaran akan ditampilkan capaian pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.



Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Selanjutnya pada bagian materi akan disajikan 3 bagian yaitu keanekaragaman hayati, keragaman flora, dan keragaman fauna. Pada masing-masing penjelasan materi tersebut ditampilkan uraian singkat materi sesuai dengan pembahasan secara jelas dan menarik. Penyusunan materi yang demikian diharapkan dapat mendukung literasi sains murid karena multimedia interaktif tidak hanya menarik tetapi mampu menampilkan konten materi yang sesuai dengan yang dibutuhkan murid.



Gambar 5. Tampilan Materi

Penjelasan materi juga ditampilkan dalam video animasi 3D yang terintegrasi dari channel youtube peneliti. Video animasi 3D ini ditampilkan secara menarik supaya dapat menumbuhkan literasi sains murid melalui cerita dalam video tersebut.



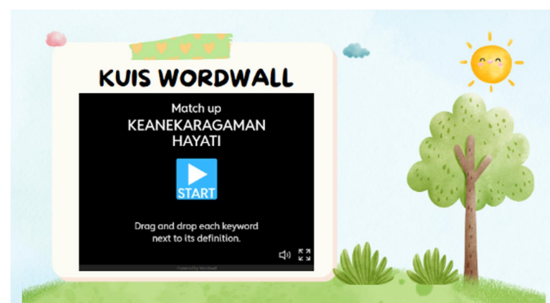
Gambar 6. Film Animasi 3D

Pada tampilan latihan terdapat petunjuk pengerjaan dan beberapa soal pilihan ganda untuk dikerjakan murid.



Gambar 7. Latihan

Di akhir tampilan multimedia interaktif diberikan kuis yang terintegrasi dengan aplikasi gamifikasi *wordwall*, di mana murid dapat menjawab soal-soal melalui *drag and down* secara interaktif.



Gambar 8. Kuis wordwall

- c. Proses validasi untuk mengukur kelayakan multimedia interaktif dari tiga ahli sebelum media diterapkan pada murid.
- d. Memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan dari masing-masing ahli sampai multimedia interaktif berbasis canva siap digunakan bagi murid.

Penelitian ini nantinya akan menciptakan produk dengan wujud pengembangan multimedia interaktif berbasis canva untuk literasi sains materi Indonesiaku Kaya Hayatinya di Sekolah Dasar.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi yang dilakukan oleh penlitil adalah memvalidasi media oleh ahli bahasa, ahli materi, dan juga ahli media. Para ahli diberikan angket penilaian yang sudah tervalidasi instrumennya untuk mengukur tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis canva yang telah disusun. Pengujian dilakukan oleh 3 orang ahli lalu dari hasil penilaian akan dicari *mean* atau nilai rata-rata sebagai hasil tolak ukur kelayakan multimedia interaktif berbasis canva pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya. Instrumen yang diperlukan mencakup angket penilaian para ahli serta multimedia interaktif berbasis canva. Pada tahap ini, para ahli diberikan multimedia interaktif berbasis canva dan memberikan penilaian sesuai instrument penilaian yang disiapkan peneliti. Peneliti akan menampilkan multimedia interaktif berbasis canva melalui LCD proyektor atau bisa juga langsung diuji coba menggunakan ponsel pribadi agar para ahli dapat langsung mengakses multimedia intraktif berbasis canva yang telah dipersiapkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti adalah mengolah data hasil validasi para ahli untuk mengukur tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis canva pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

Data dan Sumber Data

Pelaksanaan penelitian ini pada murid kelas V di SD N 01 Gedongan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Waktu penelitian dimulai bulan Mei hingga Juni 2026. Subjek penelitian ini terdiri dari beberapa kelompok pemangku kepentingan guna memastikan validitas produk dari berbagai dimensi. Pertama, ahli materi dan ahli media yang berperan sebagai validator untuk menguji kualitas substansi dan teknis multimedia. Kedua, praktisi pendidikan (guru kelas) sebagai penilai aspek aplikatif di ruang kelas. Ketiga, partisipan dalam uji coba terbatas adalah murid kelas V Sekolah Dasar yang sedang menempuh materi “Indonesiaku Kaya Hayatnya”, dipilih karena mereka berada pada fase operasional konkret yang membutuhkan visualisasi untuk memahami konsep abstrak.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur kelayakan multimedia dari aspek pedagogis, konten, dan teknis. Instrumen utama meliputi lembar validasi ahli, angket respon murid, dan lembar observasi. Lembar validasi ahli berupa kuesioner dengan skala Likert untuk ahli materi (cakupan literasi sains dan akurasi flora-fauna) dan ahli media (navigasi, estetika, dan interaktivitas canva). Angket respon murid berupa instrument untuk mengukur persepsi murid terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik visual, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk mencatat interaksi murid dengan fitur-fitur multimedia selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Data

Berikut adalah tabel konversi dari nilai angket menjadi skor yang dilakukan oleh tiga para ahli:

Tabel 1. Konversi Skor Nilai

Skor	Kriteria
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Setelah memperoleh data, selanjutnya data tersebut akan dihitung skor rata-ratanya dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean (Me) = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah perolehan skor

N = Jumlah keseluruhan item

Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis canva digunakan rumus untuk memperoleh skor rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Skor rerata} = \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{pertanyaan} \times \sum \text{validator}}$$

Setelah memperoleh skor, peneliti akan mengelompokkan hasil validasi dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Tingkat Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Canva

Rata-rata Skor	Klasifikasi
> 3,25 s/d 4,00	Sangat layak diuji cobakan
> 2,50 s/d 3,25	Layak diuji cobakan
> 1,75 s/d 2,50	Kurang layak diuji cobakan
> 1,00 s/d 1,75	Tidak layak diuji cobakan

Sumber: Sugiyono (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia interaktif berbasis canva yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti divalidasi sebelum diuji cobakan terhadap murid. Tahap pengujian validitas multimedia interaktif berbasis canva pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya berdasarkan validasi konten dan validasi konstruk. Validasi konten dilakukan oleh ahli materi dan guru kelas V. Sebelum mengisi angket validasi, para ahli terlebih dahulu mempelajari multimedia interaktif berbasis canva yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu, validator dapat menjawab serangkaian pertanyaan yang telah disediakan pada lembar angket validasi. Angket ini disediakan untuk mendapatkan data kelayakan multimedia interaktif berbasis canva pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya. Selanjutnya masukan dan arahan yang disampaikan oleh para ahli akan dimanfaatkan peneliti untuk memperbaiki multimedia interaktif tersebut.

a. Validasi kelayakan instrumen

Lembar validasi untuk mengukur angket kelayakan media menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “setuju-tidak setuju”. Keterangan penilaian jawaban “setuju” dengan skor 1 yang berarti instrumen yang dibuat layak sedangkan jawaban “tidak setuju” dengan skor 0 berarti instrumen yang dibuat tidak layak digunakan sebagai penilaian. Ahli instrumen dalam penelitian ini adalah guru kelas V. Adapun hasil penelitian instrument kelayakan multimedia interaktif berbasis canva dapat dilihat pada tabel berikut ini.

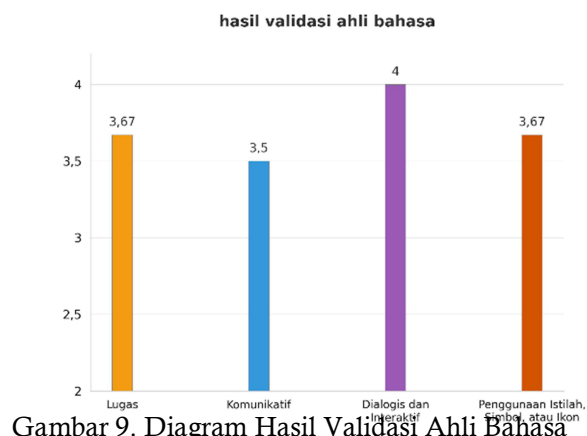
Tabel 3. Hasil Kelayakan Instrumen

Kategori	Skor
Validator Instrumen Layak	1

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa angket yang akan diberikan kepada para ahli untuk mengukur tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis canva dinilai layak untuk digunakan.

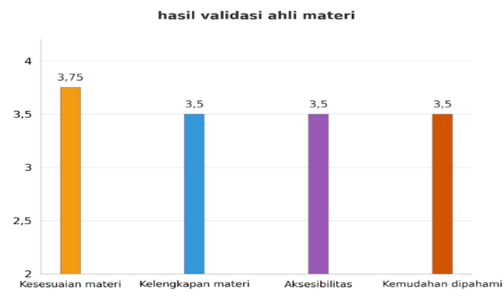
b. Validasi kelayakan oleh ahli bahasa

Hasil uji kelayakan oleh ahli bahasa berisi penilaian dari aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, serta penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Berikut adalah diagram hasil penilaian kelayakan multimedia interaktif berbasis canva oleh ahli bahasa:



c. Validasi kelayakan oleh ahli materi

Hasil uji kelayakan oleh ahli materi berisi penilaian multimedia interaktif dari segi materi yang disajikan. Angket penilaian ini diisi oleh seorang ahli bidang materi IPAS. Berikut merupakan diagram hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi:



Gambar 10. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Beberapa aspek yang telah divalidasi kelayakannya oleh ahli materi selanjutnya akan dicari keseluruhan nilai rata-ratanya. Berikut adalah tabel sajian keseluruhan nilai rata-rata kelayakan oleh ahli materi:

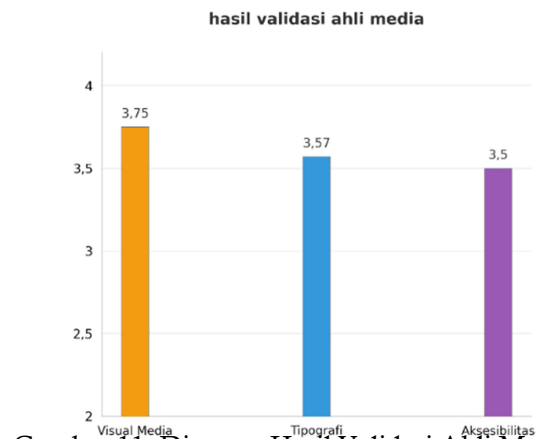
Tabel 4. Hasil Rata-rata Validasi Ahli Materi

	Skor	Rata-rata	Kategori
Validator Instrumen	43	3,58	Sangat Baik

Penilaian ahli materi dilihat dari tabel di atas mendapatkan nilai rata-rata 3,58 yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Dengan demikian multimedia interaktif berbasis canva untuk literasi sains materi indonesiaku kaya hayatinya di sekolah dasar dikatakan layak untuk diterapkan pada murid. Hasil kelayakan memperlihatkan bahwa multimedia interaktif yang telah dirancang sesuai dengan standar kesesuaian materi, kelengkapan materi, aksesibilitas, dan kemudahan dipahami serta kualitas bahasa.

d. Validasi kelayakan oleh ahli media

Hasil uji kelayakan oleh ahli media berisi penilaian media yang meliputi aspek visual media, tipografi, dan aksesibilitas. Angket penilaian ini diisi oleh seorang ahli bidang media. Berikut merupakan diagram hasil validasi dari ahli media:



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi selanjutnya akan dicari nilai keseluruhan rata-ratanya. Berikut merupakan tabel hasil rata-rata validasi ahli media:

Tabel 5. Hasil Rata-rata Validasi Ahli Media

	Skor	Rata-rata	Kategori
Validator Instrumen	47	3,62	Sangat Baik

Penilaian ahli media dilihat dari tabel di atas memperoleh rata-rata 3,62 termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan begitu multimedia interaktif berbasis canva untuk literasi sains materi indonesiaku kaya hayatinya di sekolah dasar dikatakan layak untuk diterapkan pada murid ditinjau dari aspek kualitas visual media, tipografi, dan aksesibilitas. Adapun pembahasan hasil analisa data diperoleh sebagai berikut:

a. Kelayakan oleh ahli bahasa

Bahasa yang diterapkan pada multimedia interaktif berbasis Canva dalam penelitian ini termasuk kategori baik karena menerapkan bahasa yang mudah dimengerti dan juga komunikatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Harjanto dalam Sholihah (2018) yang menyatakan bahwa media yang baik harus memiliki kejelasan tinggi dan standar kualitas memadai. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan struktur kebahasaan yang sederhana dan komunikatif sangat krusial untuk mencegah terjadinya beban kognitif berlebih (*cognitive overload*) saat siswa mencerna materi sains (Mayer, 2021; Nugraha dkk., 2023).

b. Kelayakan oleh ahli materi

Kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,58 yang masuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan karena media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keselarasan materi sains dengan variasi elemen multimedia interaktif berfungsi sebagai stimulus kognitif yang kuat dalam membangun pemahaman siswa yang holistik (Pratama dkk., 2024). Ketika video, animasi, dan narasi suara dirancang secara padu sesuai dengan karakteristik materi, pesan pembelajaran yang dikomunikasikan oleh pendidik akan lebih mudah didekodifikasi secara tepat oleh siswa sekolah dasar (Ristianti & Agustika, 2022; Wati, 2021).

c. Kelayakan oleh ahli media

Tingkat kelayakan oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 3,62 termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Aspek yang ditinjau oleh ahli media di antaranya adalah aspek tampilan. Multimedia interaktif berbasis canva telah menyajikan media dengan kategori baik. Keseimbangan antara estetika visual dan fungsionalitas teknologi interaktif merupakan indikator utama kelayakan sebuah media instruksional abad ke-21 (Ramadhani & Sani, 2023). Pemilihan komponen visual yang akurat pada platform digital seperti Canva membantu menjembatani pesan abstrak materi sains menjadi sajian yang konkret dan adaptif bagi perkembangan psikologis anak fase operasional konkret (Rosmana dkk., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi “Indonesiaku Kaya Hayatinya” untuk siswa kelas V sekolah dasar telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan produk diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek teknis dan tampilan media, tetapi juga memiliki kesesuaian bahasa, materi, serta kemudahan akses dan penggunaan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 3,71, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam multimedia telah memenuhi aspek kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif,

serta penggunaan istilah, simbol, dan ikon yang sesuai. Penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan komunikatif menjadi salah satu faktor penting dalam membantu siswa sekolah dasar memahami informasi yang disajikan dalam multimedia. Dengan demikian, aspek kebahasaan pada produk yang dikembangkan telah mendukung keterpahaman siswa dan dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Selanjutnya, hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,58. Penilaian tersebut mencakup aspek kesesuaian materi dengan tujuan dan pembelajaran IPAS, kelengkapan materi, aksesibilitas, serta kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia telah memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas V. Materi “Indonesiaku Kaya Hayatinya” juga dapat disajikan secara lebih kontekstual melalui perpaduan teks, gambar, dan unsur interaktif sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Berdasarkan hasil tersebut, aspek materi dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Pada aspek media, hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,62, yang mencakup penilaian terhadap visual media, tipografi, dan aksesibilitas. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia memiliki tampilan yang mendukung proses pembelajaran, pemilihan huruf dan tata letak yang dapat dibaca dengan baik, serta kemudahan akses bagi pengguna. Pemanfaatan Canva memungkinkan penyajian materi dalam bentuk multimedia yang lebih menarik dan interaktif sehingga berpotensi meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian tersebut, aspek media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 3,64 dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek bahasa, materi, maupun media. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan multimedia menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih kontekstual. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran IPAS sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrial, A., Syahril, S., Kurniawan, D. A., & Maryani, S. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada materi sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 312–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Astuti, M., Fitriani, R., & Handayani, S. (2022). Pemanfaatan platform Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 145–154.
- Darwati, I M., & Purana, I M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva as a digital tool for educational dynamic design in class. *Journal of Educational Technology and Inventions*, 5(1), 34–45.
- Hadi, S., Nurhayati, E., & Wahyuni, S. (2025). Meta-analisis pemanfaatan platform desain digital di sekolah dasar: Dari media statis menuju multimedia interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 13(1), 12–24.
- Hidayah, N., Kusairi, S., & Muhardjito, M. (2022). Analisis hambatan pembelajaran sains materi keanekaragaman hayati pada siswa usia dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(3), 512–517.
- Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Canva untuk Literasi Sains Materi Indonesiaku ...-2757*

523.

- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1(2), 88-96.
- Kusuma, A. W., & Wardani, N. K. (2022). Kendala guru sekolah dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di era pasca-pandemi. *Jurnal Teori dan Praktik Pendidikan Dasar*, 7(1), 59-70.
- Lederman, N. G., Lederman, J. S., & Antink-Meyer, A. (2021). Nature of science and scientific inquiry as foundations for scientific literacy. In *Handbook of Research on Science Education* (pp. 581–612). Routledge.
- Lestari, P., Purwanti, E., & Sukarsono, S. (2021). Pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(2), 210-221.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Ziyah, M. (2021). Pentingnya keterampilan belajar abad 21 sebagai landasan transformasi pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pedagogik*, 9(1), 12-25.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nugraha, A. S., Suhandi, A., & Kaniawati, I. (2023). Analisis keterbacaan materi ipas pada multimedia interaktif untuk siswa kelas awal sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JPPSD)*, 11(2), 165–176.
- Nurhayati, S., Rosidin, U., & Distrik, I. W. (2023). Efektivitas media interaktif berbasis teknologi untuk menumbuhkan agensi kognitif dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Sains dan Pembelajaran*, 11(1), 78-89.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). *PISA 2022 Results: Factsheets - Indonesia*. OECD Publishing.
- Permatasari, D., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2021). Pengembangan multimedia interaktif visual untuk menyederhanakan fenomena sains abstrak di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 132-143.
- Pratama, M. R., Destrinelli, D., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis tautan navigasi Canva untuk materi sains dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JPPSD)*, 12(1), 56–67.
- Pratama, R. A., & Awali, H. (2021). Visualisasi spasial materi geografi dan sains tumbuhan pada siswa sekolah dasar menggunakan media digital. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 9(2), 189-199.
- Rahayu, S. (2023). *Pengembangan literasi sains berbasis isu sosiosaintifik dalam kurikulum merdeka*. Universitas Negeri Malang Press.
- Rahmawati, D., Rustaman, N. Y., & Hamidah, I. (2020). Analisis pencapaian literasi sains siswa berdasarkan standar PISA di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(2), 104-115.
- Ramadhani, A., & Sani, R. A. (2023). *Standardisasi dan kelayakan media pembelajaran interaktif abad 21*. Bumi Aksara.
- Ristianti, N. L., & Agustika, G. N. S. (2022). Pengaruh integrasi video animasi dan elemen interaktif terhadap efektivitas komunikasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 410–419.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., & Giyartini, R. (2023). Penggunaan multimedia interaktif dalam mengkonkretkan konsep materi abstrak pada mata pelajaran ipas di sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JPPSD)*, 11(1), 89–101.
- Sari, R. P., & Lestari, W. (2021). Pembelajaran bermakna (meaningful learning) pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(3), 301-312.

- Siregar, N. F., & Batubara, M. (2020). Desain media pembelajaran IPA berbasis scientific reasoning untuk melatih literasi ilmiah siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 15(1), 45-56.
- Wahyu, R., Sugiarto, B., & Siregar, A. (2020). Integrasi teknologi digital dalam kurikulum sains sekolah dasar: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Sains Terpadu*, 8(4), 405-416.
- Widya Noerafifah, D., Ayu Febrianti, D., Rahmawati, D., & Malik, A. (2025). *Keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sains*. Tahta Media.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2022). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan literasi sains dan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Kebudayaan*, 7(2), 223-238.