

Pengembangan Video Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman IPAS Siswa Sekolah Dasar

Asriani Eka Puspawati¹, Muh. Yunus², Muhammad Fahreza W³

^{1,2,3}Universitas Patompo

E-mail: asrianipuspawati70@guru.sd.belajar.id¹, emyunusjale@stkippi.ac.id²,
mfahreza@unpatompo.ac.id³

Article History:

Received: 25 Juni 2026

Revised: 06 Juli 2026

Accepted: 19 Juli 2026

Keywords:

Video Pembelajaran Interaktif, Canva, IPAS, Kegiatan Ekonomi, Model ADDIE.

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa kelas VI pada materi kegiatan ekonomi, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan video pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep IPAS siswa. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas VI, dan siswa kelas VI SD Inpres Be'lang Kabupaten Bantaeng. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket validasi, angket respons, angket minat belajar, serta tes pemahaman konsep. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli pada aspek modul ajar, materi, media, dan instrumen. Media juga dinilai sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa. Selain itu, penggunaan media terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor angket minat serta hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media ini penting digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga pada penguatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Dalam pembelajaran sains, tuntutan tersebut masih menjadi persoalan serius secara global. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan bahwa 24% siswa di negara peserta OECD masih berada di bawah tingkat kompetensi minimum atau Level 2 (OECD, 2023). Kondisi ini memperlihatkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep sains, menalar informasi, dan menghubungkan pengetahuan dengan fenomena sehari-hari belum berkembang secara optimal. Tantangan yang sama juga tampak di Indonesia, di mana sekitar 65,9% siswa masih berada di bawah tingkat kompetensi minimum dalam literasi sains (OECD, 2023).

Rendahnya literasi sains tersebut dapat dibaca sebagai indikator makro bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih memerlukan penguatan, terutama karena IPAS menuntut kemampuan memahami konsep sains dan sosial secara terpadu.

Respons terhadap persoalan tersebut menuntut transformasi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi digital. Media pembelajaran berbasis teknologi dipandang sebagai strategi pedagogis yang relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual (Baharia, Syarifuddin, & Saripuddin, 2025; My, Hajar, & Arsyad, 2024). Sejalan dengan itu, pemerintah Indonesia juga mendorong percepatan digitalisasi pembelajaran melalui Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2025, yang menekankan pentingnya pengembangan ekosistem dan pemanfaatan teknologi digital pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kebijakan ini memperkuat urgensi pengembangan media digital interaktif sebagai bagian dari upaya konkret meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi konsep dan keterlibatan aktif siswa (Rudisa, Elpisah, Fahreza, & Yahya, 2021; Sugianto, Yunus, & W, 2025).

Dalam konteks pendidikan dasar, IPAS dirancang sebagai mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Karakteristik IPAS tidak hanya menuntut siswa menguasai fakta, tetapi juga memahami konsep, mengaitkan fenomena alam dan sosial, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sulastri, 2021). Namun, peserta didik kelas VI sekolah dasar umumnya masih membutuhkan dukungan visualisasi, contoh konkret, dan pengalaman belajar bermakna agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara lebih utuh (Hermosisima & Sunga, 2016). Ketika pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media statis, keterlibatan siswa cenderung rendah, minat belajar menurun, dan pemahaman konsep menjadi dangkal, terutama pada materi yang membutuhkan penalaran serta keterkaitan dengan realitas kehidupan (MY, Ardiansyah, & Sarbani, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS idealnya dirancang secara interaktif, kontekstual, dan mampu mendorong siswa terlibat aktif dalam membangun pemahaman.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran IPAS kelas VI di SD Inpres Be'lang Kabupaten Bantaeng. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah dan pemahaman konsep pada materi kegiatan ekonomi belum optimal. Sebagian siswa merasa telah mengetahui kegiatan ekonomi karena istilah tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari, tetapi belum mampu memahami konsepnya secara mendalam. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, gambar, dan video pasif yang belum menyediakan interaksi belajar. Di sisi lain, keterbatasan sarana prasarana, waktu, dan keterampilan teknis guru menjadi kendala dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang kompleks. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang tidak hanya inovatif secara pedagogis, tetapi juga sederhana, praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan nyata di sekolah dasar.

Video pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Media ini mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan respons siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih konkret (Nurwibawa, Arief, & Tanjung, 2025). Canva dipilih sebagai platform pengembangan karena memiliki kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, serta fitur interaktif sederhana yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi IPAS dan kebutuhan guru sekolah dasar (Wulandari & Utama, 2025). Pemanfaatan Canva dalam pengembangan video pembelajaran interaktif juga berpotensi memperkaya konten edukatif yang menarik dan bermakna, sehingga media digital yang dekat dengan kehidupan siswa tidak hanya

.....

berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa, termasuk pada materi kegiatan ekonomi (Anggraini, Yuhelman, & Ningsih, 2022; Sihalohe, Manurung, Simanjuntak, Ambarita, & Putra, 2025; Zai, Lase, Lahagu, & Harefa, 2024). Integrasi video pembelajaran berbasis Canva juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, meskipun belum secara khusus berfokus pada materi kegiatan ekonomi (Busyra & Dharmawati, 2025). Selain itu, pengembangan media berbasis Canva pada materi IPAS seperti siklus air, ekosistem, dan metamorfosis telah terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Cahyani, Fatayan, & Amaliyah, 2025; Kusumawati & Prastiwi, 2025; Sihalohe et al., 2025). Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi kegiatan ekonomi IPAS serta menguji dampaknya secara simultan terhadap minat belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar masih terbatas. Celah ini menunjukkan adanya kebutuhan empiris dan teoretis untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa kelas VI.

Berdasarkan tantangan pembelajaran abad ke-21, rendahnya literasi sains, kebutuhan digitalisasi pembelajaran, serta kondisi empiris di SD Inpres Be'lang Kabupaten Bantaeng, penelitian ini memiliki urgensi untuk menghadirkan media pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi, karakteristik siswa kelas VI, dan kebutuhan guru sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPAS kelas VI sekolah dasar serta menganalisis kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa.

LANDASAN TEORI

Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran merupakan media audiovisual yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan materi melalui integrasi gambar bergerak, teks, suara, animasi, dan narasi sehingga informasi dapat dipahami secara lebih konkret, menarik, dan bermakna oleh peserta didik (Ismaniati, 2012). Dalam pembelajaran, video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pedagogis untuk menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa (B & Hakim, 2022). Karakteristik video yang mampu menampilkan proses, fenomena, atau peristiwa lintas ruang dan waktu menjadikannya relevan untuk memperjelas konsep, meningkatkan perhatian, serta mendukung motivasi belajar siswa (Kristanto, 2016; Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, & Sayidiman, 2022). Meskipun memiliki keunggulan dalam penyajian informasi yang menarik, fleksibel, berulang, dan mendukung pembelajaran mandiri, video pembelajaran juga memiliki keterbatasan, terutama terkait kebutuhan perangkat, waktu produksi, biaya, serta kecenderungan komunikasi satu arah apabila tidak disertai interaksi pedagogis (Daryanto, 2020). Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran perlu mengintegrasikan komponen visual, audio, teks, alur penyajian, dan interaktivitas agar media tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman konsep siswa (Jannah, 2020).

Canva

Canva merupakan platform desain digital yang menawarkan antarmuka intuitif, template

variatif, serta sumber daya visual yang luas sehingga memudahkan guru dan siswa mengembangkan konten pembelajaran tanpa keterampilan desain yang kompleks (Ruíz, 2024). Dalam konteks pendidikan, Canva berkembang sebagai media pengembangan konten digital, termasuk presentasi interaktif dan video pembelajaran, karena mendukung kreativitas, kolaborasi, aksesibilitas, dan efisiensi produksi media (Azzahra, Ardi, & Chairunnisa, 2024; Yuono, Huda, & Eka, 2025). Fitur Canva seperti template edukatif, elemen grafis, animasi, transisi, audio, ekspor video, kolaborasi real-time, dan dukungan kecerdasan buatan memungkinkan guru merancang video pembelajaran yang menarik, sistematis, dan kontekstual (Khodijah, Safitri, Alansyah, Studi, & Ipa, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Canva memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses, peningkatan kreativitas, serta kemampuan meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa (Hidayati, Zuhdi, Resti, Azaria, & Andary, 2024; Sidauruk et al., 2025; Yuliana, 2023). Namun, Canva juga memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada internet, keterbatasan fitur gratis, kesiapan perangkat, kompetensi digital guru, dan infrastruktur sekolah yang belum merata (Hidayati et al., 2024; Nurhosen, Sayyinu, Iskandar, Balqis, & Surur, 2024). Dengan demikian, Canva potensial digunakan sebagai media pengembangan video pembelajaran interaktif, tetapi efektivitasnya tetap bergantung pada desain pembelajaran dan kesiapan konteks sekolah.

Minat Belajar

Minat belajar merupakan aspek afektif-motivasional yang menentukan kualitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan teori Hidi dan Renninger, minat berkembang dari ketertarikan situasional menuju minat individual yang lebih stabil, sehingga keterlibatan siswa tidak hanya bersifat sesaat, tetapi dapat menjadi dorongan belajar berkelanjutan. Minat belajar ditandai oleh rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan dorongan internal untuk memahami materi serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Achru, 2019; Chan, Yasmin, & Dewi, 2024; W, 2025). Indikator minat belajar mencakup perasaan senang terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, perhatian selama belajar, keterlibatan aktif, kesungguhan, serta dorongan untuk menyelesaikan tugas belajar ((Lestari & Yudhanegara, 2019). Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kenyamanan, kesiapan mental, perhatian, dan kemampuan siswa beradaptasi dengan media digital, serta faktor eksternal, seperti dukungan keluarga, fasilitas, suasana kelas, kualitas media, dan interaksi guru-siswa (Laoli, Lahagu, Harefa, & Telaumbanua, 2024; Pohan & Murti, 2022). Dalam konteks ini, media pembelajaran yang variatif, kontekstual, dan berbasis audiovisual berperan strategis dalam meningkatkan ketertarikan, antusiasme, motivasi, dan partisipasi siswa sekolah dasar.

Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan kognitif siswa dalam menangkap makna, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, serta menggunakan konsep secara fleksibel dalam berbagai situasi. Pemahaman konsep tidak sekadar berkaitan dengan hafalan definisi, tetapi melibatkan proses aktif dalam mengontekstualisasikan, merekonstruksi, dan menyesuaikan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna (Park & Kim, 2024). Pemahaman konseptual juga tercermin dari kemampuan siswa menerapkan konsep pada berbagai contoh, konteks, dan permasalahan sehingga mendukung keterampilan berpikir tingkat tinggi (Darmofal, Soderholm, & Brodeur, 2022). Dalam pembelajaran IPAS, pemahaman konsep menjadi penting karena siswa dituntut tidak hanya menguasai fakta, tetapi juga mampu mengaitkan fenomena alam dan sosial dengan kehidupan sehari-hari. Indikator pemahaman konsep meliputi kemampuan menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri, mengelompokkan objek atau

fenomena, memberikan contoh dan noncontoh, merepresentasikan konsep, menentukan unsur penting, memilih prosedur yang tepat, serta menerapkan konsep untuk memecahkan masalah (Fitria, Imswatama, & Balkist, 2022). Oleh karena itu, media video interaktif berbasis Canva berpotensi mendukung pemahaman konsep karena menyajikan visualisasi, audio, teks, animasi, dan aktivitas respons siswa secara terpadu.

METODE PENELITIAN

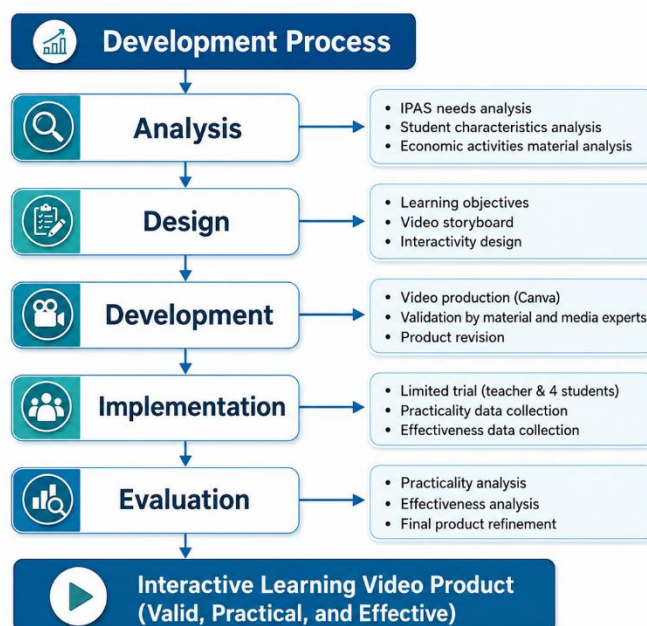
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Be'lang Kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi kegiatan ekonomi. Subjek penelitian meliputi dua orang validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media, guru kelas VI, serta 4 siswa kelas VI SD Inpres Be'lang yang terlibat dalam uji coba terbatas. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, keterbatasan media, serta permasalahan pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi. Tahap *Design* dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan cakupan materi, menyusun alur video atau *storyboard*, merancang tampilan visual, serta menentukan bentuk interaktivitas dalam video. Tahap *Development* dilakukan dengan membuat video pembelajaran interaktif berbasis Canva sesuai rancangan, kemudian memvalidasikannya kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan kesesuaian media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada guru dan siswa kelas VI untuk memperoleh data kepraktisan penggunaan media. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, angket minat belajar, serta tes pemahaman konsep IPAS.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Observasi digunakan untuk melihat kondisi pembelajaran IPAS dan penggunaan media di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respons guru dan siswa, serta minat belajar siswa setelah menggunakan media. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap materi kegiatan ekonomi yang mencakup konsep produksi, distribusi, dan konsumsi. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, angket minat belajar, serta tes pemahaman konsep IPAS.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data kevalidan diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media, kemudian dihitung skor rata-rata dan dikonversi ke dalam kategori kevalidan. Produk dinyatakan valid apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid. Data kepraktisan diperoleh dari angket respons guru dan siswa, kemudian dianalisis dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan. Produk dinyatakan praktis apabila memperoleh kategori praktis atau sangat praktis. Data keefektifan diperoleh dari angket minat belajar dan tes pemahaman konsep IPAS. Produk dinyatakan efektif apabila penggunaan

video pembelajaran interaktif berbasis Canva menunjukkan peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran.



Gambar 1. Alur Kerangka Pengembangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Canva dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami hubungan antara produksi, distribusi, dan konsumsi. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 57% siswa yang aktif dalam tanya jawab. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas VI cenderung menyukai pembelajaran audiovisual dan telah memiliki literasi digital dasar. Selain itu, fasilitas sekolah seperti LCD proyektor, laptop, speaker, dan listrik tersedia dalam kondisi baik, meskipun jaringan internet terbatas. Oleh karena itu, media dikembangkan dalam bentuk video offline agar tetap praktis digunakan di kelas.

Pada tahap desain dan pengembangan, produk yang dihasilkan berupa dua video pembelajaran interaktif berbasis Canva. Video pertama memuat konsep dasar kegiatan ekonomi, yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi. Video kedua berisi penguatan materi melalui contoh kegiatan ekonomi yang kontekstual dengan lingkungan Kabupaten Bantaeng. Video dikembangkan dengan memanfaatkan elemen visual, teks, audio, animasi, serta fitur AI video pada Canva. Untuk mengetahui kelayakan produk, dilakukan validasi terhadap modul ajar, materi, media video, angket guru, angket siswa, dan tes pemahaman konsep.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Komponen	Persentase	Kategori
Modul Ajar	89,58%	Sangat Valid
Materi	94,64%	Sangat Valid
Media Video	89,47%	Sangat Valid
Angket Guru	95,31%	Sangat Valid
Angket Siswa	91,07%	Sangat Valid
Tes Pemahaman Konsep	95,19%	Sangat Valid
Rata-rata	92,54%	Sangat Valid

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1, seluruh komponen memperoleh persentase di atas 85% dengan rata-rata 92,54% dan berada pada kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS karena telah memenuhi aspek kelayakan dari segi modul ajar, isi materi, tampilan media, bahasa, serta instrumen pendukung penelitian.

Kepraktisan media diperoleh melalui respons guru dan siswa setelah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik media, keterlaksanaan pembelajaran, serta manfaat media dalam membantu guru dan siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Guru	94%	Sangat Praktis
Siswa	96%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2, respons guru memperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan respons siswa memperoleh persentase sebesar 96%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis Canva mudah digunakan, menarik, membantu guru menjelaskan materi, serta memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.

Efektivitas media dilihat dari peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa sebelum dan setelah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva. Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan hasil setelah media digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 3. Rekapitulasi Efektivitas Media

Aspek	Pretest	Posttest	Peningkatan
Minat Belajar	28,00	45,25	17,25
Pemahaman Konsep IPAS	47,50	86,25	38,75

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 28,00 pada pretest menjadi 45,25 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 17,25. Sementara itu, rata-rata pemahaman konsep IPAS meningkat dari 47,50 menjadi 86,25, dengan peningkatan sebesar 38,75. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa kelas VI.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran IPAS karena seluruh komponen validasi memperoleh kategori sangat valid. Kelayakan tersebut didukung oleh kesesuaian modul ajar dengan Kurikulum Merdeka, ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran, serta tampilan media yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi kegiatan ekonomi juga disajikan secara kontekstual melalui contoh kegiatan ekonomi di Kabupaten Bantaeng, sehingga siswa lebih mudah menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa perangkat pembelajaran yang sistematis mendukung efektivitas media dalam pembelajaran (Arwanda & Junaidi, 2025), serta pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna (Hulwah & Suriani, 2025).

Kepraktisan media terlihat dari respons positif guru dan siswa. Guru menilai media mudah digunakan, sesuai dengan alokasi waktu, dan membantu penyampaian materi secara lebih sistematis. Siswa juga menunjukkan respons positif karena video mudah diikuti, tampilannya menarik, dan membantu mereka memahami materi. Kepraktisan ini dipengaruhi oleh penggunaan unsur visual, audio, teks, animasi, dan alur penyajian yang sederhana. Media yang mudah digunakan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran secara efektif. Selain itu, tampilan visual dan interaktif dalam video sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik pada pembelajaran berbasis audiovisual (Kurniasari, Sutopo, Harianingsih, Subali, & Widiarti, 2025).

Peningkatan minat belajar siswa terjadi karena video pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu menarik perhatian, menumbuhkan rasa senang, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari indikator perhatian, siswa lebih fokus karena materi disajikan melalui gambar, suara, animasi, dan tampilan visual yang menarik. Dari indikator rasa senang, siswa menunjukkan antusiasme karena pembelajaran tidak hanya berupa penjelasan lisan, tetapi dikemas dalam bentuk video yang lebih menyenangkan. Dari indikator keterlibatan, siswa lebih aktif merespons pertanyaan, berdiskusi, dan mengaitkan isi video dengan pengalaman sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi (Ramlatchan, 2019). Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Indriya, Ni'mah, & Triwoelandari (2025), Fitriyah, Hilmiyati, & Juhji (2024), serta Meydista & Yatri (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dan media animasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Peningkatan pemahaman konsep IPAS terjadi karena media membantu siswa memahami konsep produksi, distribusi, dan konsumsi secara lebih konkret. Konsep produksi dipahami melalui visualisasi kegiatan menghasilkan barang, konsep distribusi dipahami melalui alur penyaluran barang dari produsen kepada konsumen, sedangkan konsep konsumsi dipahami melalui contoh penggunaan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Penyajian materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan konteks lokal Kabupaten Bantaeng membuat siswa lebih mudah melihat hubungan antar konsep kegiatan ekonomi. Dengan demikian, video tidak hanya menyampaikan definisi, tetapi juga membantu siswa memahami proses dan hubungan konsep secara utuh. Temuan ini sejalan dengan Zahrawani, Amrullah, & Maskur (2025) serta Zulkifli & Rosba (2025), yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media valid, praktis, dan efektif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek uji coba masih terbatas, yaitu 4 siswa, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, uji coba dilakukan

dalam skala kecil dan belum melibatkan kelas yang lebih besar. Ketiga, fitur interaktif Canva yang digunakan masih terbatas pada interaksi sederhana melalui pertanyaan pemantik, visual, animasi, dan aktivitas diskusi, sehingga belum sepenuhnya menyerupai media interaktif berbasis aplikasi khusus. Keempat, penelitian ini belum menggunakan kelompok pembandingan, sehingga peningkatan minat dan pemahaman konsep belum dapat dibandingkan secara langsung dengan pembelajaran tanpa media Canva. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan melibatkan subjek yang lebih banyak, uji coba skala luas, pengembangan fitur interaktif yang lebih kompleks, serta penggunaan desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi kegiatan ekonomi IPAS kelas VI sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa komponen modul ajar, materi, media video, serta instrumen penelitian berada pada kategori sangat valid, sehingga produk layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari aspek kepraktisan, respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, membantu penyampaian materi, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai platform pengembangan media pembelajaran digital yang sederhana, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS.

Penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa. Peningkatan minat belajar terlihat dari meningkatnya perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sementara itu, peningkatan pemahaman konsep ditunjukkan melalui kemampuan siswa memahami konsep produksi, distribusi, dan konsumsi secara lebih konkret serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media audiovisual yang memadukan unsur visual, audio, animasi, interaktivitas, dan penyajian materi kontekstual dapat mendukung pembelajaran yang lebih bermakna. Secara praktis, media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan video pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai alternatif media pembelajaran, khususnya pada materi IPAS yang memerlukan visualisasi konsep. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan fasilitas seperti LCD proyektor, laptop, speaker, serta pelatihan pemanfaatan Canva bagi guru. Siswa juga diharapkan memanfaatkan media ini sebagai sumber belajar tambahan agar dapat memahami materi secara lebih mandiri dan menyenangkan. Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media berbasis Canva dapat diperluas pada materi IPAS lainnya, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menggunakan uji coba skala luas, menambahkan fitur interaktivitas yang lebih kompleks, serta membandingkan efektivitas media dengan kelompok kontrol agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Patompo, dosen pembimbing, serta para dosen yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Inpres Be'lang Kabupaten

.....

Bantaeng, guru kelas VI, siswa kelas VI, dan para validator ahli yang telah memberikan izin, partisipasi, penilaian, serta masukan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Canva ini.

DAFTAR REFERENSI

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi kinemaster pada materi hidrokarbon di sman 1 inuman. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i1.15929>
- Arwanda, Z., & Junaidi, J. (2025). The Effectiveness of Using Audio-Visual Media in Pancasila Education Learning in Elementary Schools. *Mimbar PGSD Undiksha*, 13(1), 150–160. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.91848>
- Azzahra, H., Ardi, A., & Chairunnisa, N. M. (2024). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva bagi guru. *An-Nizam*, 3(2), 32–41. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v3i2.9360>
- B, E. H., & Hakim, R. (2022). Development of Learning Video Media for Graphic Arts Courses of Relief Print in Department of Fine Arts. *International Journal of Educational Dynamics*, 5(1), 40–46. <https://doi.org/10.24036/ijeds.v5i1.365>
- Baharia, Syarifuddin, & Saripuddin. (2025). Pengaruh Media Video Berbasis Kearifan Lokal Gotong Royong Pertanian Dengan Konsep Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri Raulo. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(2), 2046–2053.
- Busyra, N., & Dharmawati, D. M. (2025). Integration of Canva Based Educational Videos in IPAS Learning to Improve the Learning Motivation of Junior High School Students. *International Journal Education and Computer Studies*, 5(2), 175–181. <https://doi.org/10.35870/ijecs.v5i2.5069>
- Cahyani, Y. F. D., Fatayan, A., & Amaliyah, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva untuk meningkatkan semangat peserta didik pada materi ipas kelas v. *Science*, 5(2), 441–452. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4878>
- Chan, P., Yasmin, N., & Dewi, S. M. (2024). Hubungan Minat Belajar Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan terhadap Hasil Belajar pada Mata Kuliah Perawatan Wajah Teknologi. *ANWARUL*, 5(1), 9–23. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v5i1.4409>
- Darmofal, D. L., Soderholm, D. H., & Brodeur, D. R. (2022). *Enhancing Conceptual Understanding with Concept Maps and Concept Questions*. <https://doi.org/10.18260/1-2--11019>
- Daryanto. (2020). *Pengembangan Kompetensi Guru*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Fitria, R., Imswatama, A., & Balkist, P. S. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa MTs Plus As-Sa'idah pada Materi Aljabar. *Prisma*, 11(2), 457. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2451>
- Fitriyah, R., Hilmiyati, F., & Juhji, J. (2024). Effectiveness of Canva-Based Interactive Animation Media in Enhancing Learning Interest of Second-Grade Madrasah Ibtidaiyah Students. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2), 135–150.
- Hermosisima, M. V. C., & Sunga, D. L. (2016). Fostering Better Learning of Science Concepts through Creative Visualization. *The Normal Lights*, 1(1). Retrieved from
-

- <https://po.pnuresearchportal.org/ejournal/index.php/normallights/article/view/275>
- Hidayati, A. N., Zuhdi, S., Resti, M., Azaria, T. T., & Andary, L. (2024). *Use of Canva in Primary School Education: A Qualitative Study of The Use, Advantages and Disadvantages of Canva*. 2(1), 322–326. <https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.207>
- Hulwah, L., & Suriani, A. (2025). Pentingnya Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains pada Siswa SD. *Jurnal Arjuna*, 3(3), 365–373. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1989>
- Indriya, I., Ni'mah, N., & Triwoelandari, R. (2025). Pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap minat belajar pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI di MAN 2 Kota Bogor. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 315–327. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2524>
- Ismanianti, C. (2012). *Pengembangan dan pemanfaatan media video instruksional untuk meningkatkan kualitas pembelajaran*. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/21705/11295>
- Jennah, R. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran* (1st ed.). Yogyakarta: K-Media.
- Khodijah, S., Safitri, N., Alansyah, S. K., Studi, P., & Ipa, P. (2025). *Eksplorasi Fitur Canva Sebagai Solusi Mudah Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran Untuk*. 1(1), 30–38.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kurniasari, W., Sutopo, Y., Harianingsih, H., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Systematic Literature Review: Utilization of Articulate Storyline-based Interactive Learning Media in Primary School Student Learning. *Edunesia*, 6(2), 977–995. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i2.1237>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Laoli, T. R., Lahagu, A., Harefa, Y., & Telaumbanua, W. A. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kelas viii smp. *Learning*, 4(4), 1241–1252. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4013>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2019). *Penelitian pendidikan matematika*.
- Meydista, F. A., & Yatri, I. (2024). The Effect of Quva (Quiz Canva) Learning Media on The Interest In Learning Social Studies of Grade V Elementary Students. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 4(12), 12147–12156.
- MY, N., Ardiansyah, M., & Sarbani, A. A. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Project Based Learning dengan Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Project Based Learning dengan Pendekatan TPACK. *Pinisi Journal PGSD*, 5(March), 62–68.
- My, N., Hajar, S., & Arsyad, M. N. F. (2024). Applications Utilizing Quizizz for Game-Based Learning in Elementary Science Education. *Journal of Education and Computer ApplicationsComputer Applications*, 1(1). Retrieved from <https://jeca.aks.or.id/index.php/jeca/index>
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R. S., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Nurwibawa, R. B., Arief, Z., & Tanjung, H. (2025). Development Of Interactive Media Content Education Responsive Digital On The Force And Motion Science Topic Of Class 4

- Elementary School. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(2), 180–191. <https://doi.org/10.17977/um038v8i22025p180>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education – Country Note: Indonesia*. Paris. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Park, Y., & Kim, B. (2024). Examining the Meaning of Conceptual Learning as a Learning Experiences. *Yeollin Gyoyug Yeon'gu*, 32(6), 193–213. <https://doi.org/10.18230/tjye.2024.32.6.193>
- Pohan, S. A., & Murti, R. C. (2022). Analysis of Factors Affecting Student Interest in Studying in a Pandemic Period in Basic Social Sciences Elementary School Concepts. *Al-Ishlah*, 14(4), 4807–4814. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2247>
- Ramlatchan, M. (2019). *Chapter 3: Multimedia Learning Theory and Instructional Message Design*. Retrieved from https://digitalcommons.odu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=instructional_message_design
- Rudisa, R., Elpisah, E., Fahreza, M., & Yahya, M. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter dan Kondisi Ekonomi Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6227–6235.
- Ruíz, G. R. (2024). *E-commerce as an innovative and efficient strategy for the presentation of products through quick response codes BT - Advances in E-Business Research Series*.
- Sidauruk, E. T., Marbun, D., Tampubolon, Y., Theresa, T., Napitupulu, E. E., & Manurung, H. M. (2025). Literature Review : Analisis Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendipa*, 9(2), 475–479. <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.2.475-479>
- Sihaloho, L. T., Manurung, I. F. U., Simanjuntak, E. B., Ambarita, D. F. P., & Putra, A. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Pelajaran IPAS Materi Harmoni dalam Ekosistem di Kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024. *Perspektif*, 3(3), 188–196. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i3.2668>
- Sugianto, Yunus, M., & W, M. F. (2025). Upaya Guru Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa di UPT SPF SD Inpres Mangga Tiga Makassar. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 155–159.
- Sulastri, R. (2021). *Pembelajaran tematik dan implementasi IPAS di sekolah dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W, M. F. (2025). *Exploring Internal Character Traits as Predictors of Entrepreneurial Intentions among Economics Education Students*. 11(2), 71–81.
- Wulandari, H., & Sutama, S. (2025). Development of interactive learning media based on canva for education to improve digital literacy skills in solar system material ipas project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1), 139–151. <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>
- Yuliana, S. (2023). *Psikologi Pembelajaran Positif untuk Anak Usia Sekolah*. Bandung: Refika Aditama.
- Yuono, Y. S., Huda, N., & Eka, S. T. (2025). Implementasi Pembelajaran Konektivisme Berbasis Kolaboratif Melalui Canva. *Jurnal Yudistira*, 3(1), 306–317. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i1.1578>
- Zahrawani, I. A. Z., Amrullah, & Maskur. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SDN 45 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 6(3), 1731–1734. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.834>

- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 407–417. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2378>
- Zulkifli, & Rosba, E. (2025). *Development of interactive digital teaching materials using Canva for science (IPAS) in grade V of elementary school*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15847253>