

Pengembangan media KENTARA berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD

Dyah Ayu Pramoda Wardhani^{1,*}, Haniyah Bilqis Wakhidah²
^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received June 25, 2025
Accepted October 16, 2025
Published December 3, 2025

Keywords:

Media KENTARA
Canva
Hasil Belajar Kognitif

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media KENTARA, menilai validitas dan kelayakan media KENTARA serta mengevaluasi seberapa baik pencapaian belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media KENTARA dalam pembelajaran IPAS. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Metode pengambilan data yang digunakan adalah wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil produk berupa media pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Media KENTARA dinyatakan valid dengan hasil validasi ahli yang mencapai 100%, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan. Berdasarkan uji coba ada peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator kognitif C4 dan C5. Berdasarkan temuan ini, dapat dikatakan bahwa media KENTARA sangat berhasil dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.



Penulis Korespondensi:

Dyah Ayu Pramoda Wardhani,
Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia.
Email: *dyah.ayu.dhayu@gmail.com

1. PENGANTAR

Era abad 21 ini dunia pendidikan semakin maju dan dinamis. Pendidikan sekarang tidak hanya menuntut siswa untuk menguasai dan menghafal pengetahuan, tetapi siswa diharapkan dapat memiliki keterampilan yang lebih luas yaitu kemampuan berpikir kritis, problem solving, kreativitas, kolaborasi dan literasi digital. Semakin berkembangnya zaman guru dan siswa diharapkan mampu mengikuti perkembangan pendidikan. Salah satu materi ajar untuk menumbuhkan keterampilan *critical thinking*, problem solving, kreativitas, dan kolaborasi pada peserta didik sekolah dasar adalah pembelajaran IPAS [1]. Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat memperoleh pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan dapat mengatasi tantangan di lingkungan mereka.

Penamaan IPAS berasal dari penggabungan pembelajaran ilmu alam dan ilmu sosial dalam kurikulum merdeka jenjang SD. Penyatuan IPA dan IPS dapat meningkatkan hubungan pembelajaran dengan kehidupan siswa, hal ini dapat menumbuhkan kemampuan yang diperlukan pada era 4.0 antara lain *critical thinking*, logis, *creative*, inovatif serta berdaya saing global [2]. IPAS memuat pengajaran tentang sains dan sosial, di dalamnya meliputi pengetahuan tentang alam, lingkungan geografi, sejarah, teknologi dan kebudayaan. IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati beserta cara berinteraksi kedua hal tersebut baik dengan lingkungan sekitar maupun dengan alam semesta [3].

Tujuan pengajaran IPAS di lembaga pendidikan dasar adalah agar membangkitkan ketertarikan siswa tentang peristiwa dan fenomena yang terjadi di lingkungan mereka. Siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari cara kerja dan interaksi alam semesta dengan entitas hidup maupun mati [4]. Ilmu pengetahuan alam & sosial (IPAS) ini mengajarkan pada siswa untuk memahami persoalan-persoalan yang muncul di sekitar dan dapat menyelesaikan berbagai persoalan tersebut.

Seiring dengan pentingnya pembelajaran IPAS, pada kenyataan di lapangan hasil belajar siswa masih jauh dari tujuan belajar yang diharapkan. Data dari observasi awal di SDN Bumi Arum, yang sebelumnya diteliti oleh Triviana, menunjukkan bahwa hasil belajar dalam IPAS dianggap buruk/rendah. Hanya 12 siswa atau 60% yang telah menyelesaikan penilaian IPAS untuk siswa kelas lima pada akhir semester lalu, sementara siswa lainnya belum. Rendahnya hasil belajar siswa ini merupakan permasalahan yang kerap kali dijumpai guru IPAS, ini dikarenakan siswa tidak paham dengan konsep bacaan IPAS yang telah diajarkan [5].

Selaras dengan penemuan masalah tersebut, berdasarkan kegiatan tanya jawab bersama guru kelas IV SDN 3 Ardirejo, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih kurang memuaskan atau rendah, didapatkan data nilai rata-rata klasikal saat sumatif tengah semester (STS) hanya mencapai angka 50, dari kelas IV yang berjumlah 34 siswa hanya 6 siswa yang telah mencapai ketuntasan. Permasalahan ini menunjukkan bahwa para siswa belum menguasai materi pelajaran secara sepenuhnya. Dari hasil wawancara peneliti menemukan bahwa salah satu faktor penyebab kurangnya pemahaman siswa ini disebabkan minimnya media pembelajaran yang diterapkan yaitu hanya gambar dan lingkungan sekitar.

Penggunaan media gambar yang kurang bervariasi tentunya mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi tidak semangat. Sejalan dengan ini, data dari wawancara dengan siswa kelas IV mengungkapkan bahwa media pengajaran guru tidak menarik dan membosankan untuk siswa. Pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran. Guru seharusnya menggunakan berbagai media pengajaran yang menarik yang mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas untuk mengatasi masalah ini. Melalui cara ini, diharapkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran akan meningkat dan mereka akan mencapai prestasi atau hasil belajar yang diharapkan [6].

Media pembelajaran adalah komponen penting dari proses belajar karena dapat berfungsi sebagai mediator antara guru dan siswa. Media ini dapat fisik atau non-fisik dan berfungsi sebagai mediator antara guru dan siswa [7]. Peran media sangatlah penting, siswa akan mendapat hasil belajar yang baik jika media pembelajaran yang digunakan guru dapat mempermudah mereka menyerap materi pembelajaran, selain itu melalui penggunaan media ajar suasana kelas menjadi menyenangkan. Dunia pendidikan perlu semakin maju untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Pembuatan media pembelajaran yang interaktif menggunakan teknologi adalah salah satu kemajuan teknologi dalam pendidikan [6].

Media interaktif adalah setiap bentuk media yang digunakan untuk belajar yang dipadukan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) [8]. Media interaktif adalah perantara pembelajaran atau alat yang menggabungkan berbagai format media, seperti audio, video, gambar dan teks bacaan untuk membuat proses pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa. Kelebihan media interaktif antara lain seperti memberi peluang bagi siswa untuk berhubungan dengan materi pembelajaran. Hal ini tentunya dapat membantu menarik perhatian siswa sehingga dalam proses belajar mereka dapat berpartisipasi secara aktif [9]. Sebagian penerapan teknologi dalam membuat media pembelajaran adalah dengan memanfaatkan *software* yaitu canva.

Canva merupakan perangkat lunak online yang didalamnya memiliki berbagai menu pengeditan untuk membuat banyak jenis grafis seperti brosur, spanduk, poster dan pengeditan foto [10]. Canva adalah aplikasi yang memungkinkan pengajar untuk dengan cepat menghasilkan media ajar yang menarik. Penggunaan aplikasi ini caranya cukup sederhana dimulai dengan mengunduh terlebih dahulu aplikasi canva pada gawai/laptop kemudian melakukan pendaftaran agar memiliki akun canva, setelah memiliki akun canva pengguna sudah dapat menggunakan aplikasi canva untuk melakukan berbagai pengeditan. Setelah desain yang diinginkan sudah selesai pengguna dapat melakukan penyimpanan desain dalam berbagai format unduhan seperti PNG, JPG, PDF, Video, PPT, link website dan lain sebagainya. Dengan berbagai format unduhan tersebut guru dapat menghasilkan media ajar interaktif yang efektif dan fleksibel [11].

Kelebihan media yang berbasis canva adalah dapat diakses kapan saja. Hal ini tentunya mempermudah siswa dalam menggunakan media. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis canva efektif dan tepat untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan angket respons siswa menunjukkan bahwa media ini memiliki persentase 94,2% dan berada dalam kategori yang sangat layak. Setelah uji coba produk, diberikan tes tertulis kepada 11 siswa. Hasil tes kepada 11 siswa menunjukkan bahwa 9 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 siswa belum tuntas, dengan presentase ketuntasan siswa sebesar 82,73%. Untuk mencapai kelulusan belajar klasikal, 75% dari semua siswa harus mendapatkan nilai di atas 70 [12].

Penelitian ini didasarkan pada penelitian sebelumnya oleh Kamila dan Kowiyah yang telah melaksanakan penelitian serupa yaitu mengembangkan media berbasis canva. Penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan memiliki perbedaan yaitu topik atau materi pembahasannya. Topik pembelajaran pada penelitian sebelumnya adalah pecahan, sedangkan pada penelitian yang akan dikembangkan menggunakan topik keanekaragaman budaya Indonesia. Kebaharuan penelitian adalah hasil akhir produk yang dikembangkan. Penelitian terdahulu menghasilkan produk berupa powerpoint, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan menghasilkan produk berupa situs web interaktif dengan memuat gambar, audio, video, tombol hyperlink, dan latihan soal. Media yang akan dikembangkan dapat diakses melalui barcode [10].

Berdasarkan latar belakang penelitian, peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Keliling Nusantara (KENTARA) Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bermaksud untuk menilai validitas dan kelayakan media KENTARA serta mengetahui apakah media KENTARA berbasis Canva dapat membuat hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD mengalami kenaikan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ADDIE menonjol sebagai kerangka kerja pengembangan yang paling umum digunakan dalam desain instruksional, berfungsi sebagai panduan berharga untuk menciptakan hasil akhir. Model pengembangan ADDIE sebagai metodologi yang didorong oleh penelitian menekankan pentingnya menganalisis proses dalam setiap elemen yang saling terhubung dan terintegrasi, sejalan dengan tahapan pengembangan yang berurutan [13]. Model ADDIE memiliki 5 tahap yaitu pertama *analyze*, kedua *design*, ketiga *development*, keempat *implementation*, dan kelima *evaluation* [13]. Kelima langkah tersebut saling berurutan dan terhubung untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran siswa dengan memperhatikan kebutuhan serta karakter siswa itu sendiri. Berikut merupakan gambar 1 prosedur model ADDIE:



Gambar 1. Prosedur model ADDIE [13].

Penelitian ini berfokus terhadap siswa kelas empat di SDN 3 Ardirejo Kepanjen, Produk media pembelajaran KENTARA adalah hasil akhir dari penelitian pengembangan ini yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Cara atau teknik yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Guru kelas IV SDN 3 Ardirejo berpartisipasi sebagai narasumber dalam wawancara pada tanggal 4 November 2024. Cara angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan dan validitas produk. lembar angket validasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk validasi produk. Tim validasi terdiri dari spesialis pertanyaan, materi, dan media. Dengan menggunakan lembar angket respons siswa, data terkait kelayakan produk dikumpulkan. Selain itu, uji coba peningkatan hasil belajar dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk memperoleh data berupa nilai peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berfokus pada pengolahan informasi dari wawancara dan saran perbaikan yang diberikan oleh para ahli. Analisis kuantitatif berfokus pada data yang dikumpulkan dari hasil angket validasi media dan materi, hasil angket umpan balik dari siswa serta hasil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Data kuantitatif berasal dari perolehan skor validasi ahli. Skala pengukuran yang dipakai dalam instrumen angket adalah skala Likert. Adapun kriteria skor skala likert disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria penilaian skala likert

Skor	Ket
4	Sangat setuju/sangat baik
3	Setuju/baik
2	Tidak setuju/tidak baik
1	Sangat tidak setuju/sangat tidak baik

Setelahnya melakukan perhitungan presentase dengan rumus berikut [14]:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Presentase
Σx	= Jumlah skor yang diperoleh
Σx_i	= Jumlah skor maksimal
100	= Konstanta

Selanjutnya setelah menemukan presentase skor, untuk mendapat kesimpulan dari masing-masing aspek penilaian data presentase dideskripsikan berdasarkan tabel 2 pedoman skor validasi ahli berikut [14]:

Tabel 2. Pedoman skor validasi ahli

Level pencapaian	Kualifikasi	Ket
81-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
41-60%	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
21-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
0-20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Berdasarkan Tabel 3.3 tersebut pengembangan media pembelajaran dikatakan valid/layak digunakan apabila mencapai tingkat $\geq 61\%$ maka penilaiannya memenuhi kriteria sangat baik dan baik.

Untuk menghitung nilai perolehan siswa dihitung menggunakan rumus berikut [15]:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun menghitung nilai rata-rata kelas baik sebelum maupun sesudah menggunakan media KENTARA, menggunakan rumus menurut Aqib berikut [16]:

$$\text{Rata-rata klasikal} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

Σx = Jumlah nilai siswa

n = Banyaknya siswa

Selanjutnya rumus berikut ini digunakan untuk menghitung persentase peningkatan hasil pembelajaran kognitif siswa sebelum dan setelah menggunakan media KENTARA [17]

$$\text{Presentase kenaikan} = \frac{\text{Nilai rerata posttest} - \text{Nilai rerata pretest}}{\text{Nilai rerata pretest}} \times 100\%$$

Hasil presentase yang didapatkan kemudian diklasifikasikan dalam beberapa kriteria berikut [18]:

Tabel 3. Kriteria Penilaian

No	Nilai	Kriteria Penilaian
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Sedang
4	21% - 40%	Buruk
5	0% -20%	Buruk Sekali

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Peneliti melakukan tahap awal yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan siswa kelas IV dengan melalui observasi awal dan wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru kelas IV tanggal 4 November 2024 di SDN 3 Ardirejo. Berdasarkan temuan dari wawancara dengan guru kelas, peneliti mengidentifikasi suatu permasalahan, yaitu rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), kurangnya media ajar merupakan pemicu dari masalah ini, guru hanya menggunakan media gambar dan lingkungan sekitar. Keterbatasan penggunaan media ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan cepat membuat siswa bosan [19]. Selaras dengan hasil wawancara dengan siswa kelas IV bahwa mereka cenderung cepat bosan dan kurang memahami materi karena media pembelajaran yang hanya itu-itu saja.

Tahap analisis yang selanjutnya yaitu analisis kurikulum untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang akan digunakan dikelas IV. Materi pembelajaran yang diambil adalah pembelajaran IPAS bab 6 Topik B Indonesiaku kaya budaya dengan capaian pembelajarannya adalah agar siswa dapat mendiskusikan keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, pengetahuan lokal, dan inisiatif konservasi. TP yang ingin dicapai antara lain siswa dapat menjelaskan keanekaragaman budaya dan pengetahuan lokal di daerah mereka sendiri, serta memahami manfaat dan konservasi keanekaragaman budaya di Indonesia.

3.2. Tahap Design (Desain)

Tahap ini merupakan storyboard untuk desain awal media KENTARA berbasis canva. Tahap ini peneliti memilih warna dan ukuran media pembelajaran yang akan dibuat, kemudian menyiapkan materi pembelajaran dan juga menyiapkan gambar, ilustrasi, audio dan video yang akan dimuat di media KENTARA. Peneliti menambahkan beberapa tombol dengan hyperlink untuk mengoperasikan media KENTARA. Peneliti tidak hanya menyiapkan sejumlah komponen yang disebutkan, tetapi juga dilengkapi dengan instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi produk media KENTARA.

3.3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ketiga, peneliti memproduksi media berdasarkan ide *storyboard* yang dikembangkan sebelumnya. Media KENTARA berisi tentang judul pada slide pertama, slide kedua berisi mengenai pilihan menu, slide ketiga berisi tentang alur tujuan pembelajaran, slide ke empat berisi mengenai profil pengembang, slide berikutnya berisi materi pembelajaran, slide selanjutnya terdapat quiz pembelajaran dan slide terakhir penutup. Media KENTARA dilengkapi beberapa tombol dengan hyperlink yang akan membuat tombol tersebut berfungsi. Tombol start berfungsi untuk mulai menggunakan media, tombol panah kiri berfungsi kembali ke halaman sebelumnya, tombol panah kanan berfungsi ke halaman selanjutnya, dan tombol back berfungsi untuk kembali. Media juga dilengkapi dengan berbagai gambar, video serta ilustrasi yang berkaitan dengan materi. Tabel 3 di bawah ini menampilkan desain awal media KENTARA:

Tabel 3. Produk Awal Media KENTARA

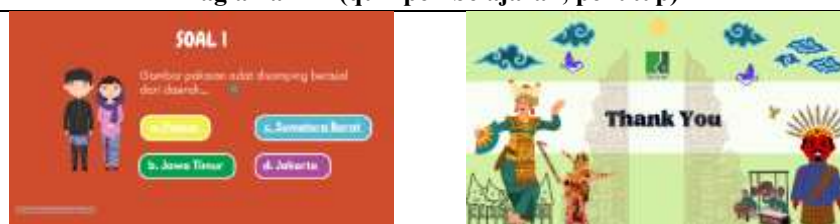
Bagian awal (cover, menu, alur tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, profil pengembang)



Bagian inti (materi, gambar, video pembelajaran)



Bagian akhir (quiz pembelajaran, penutup)

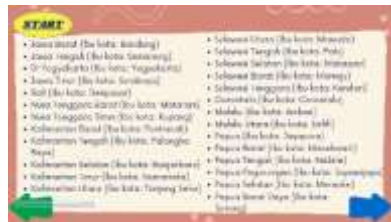
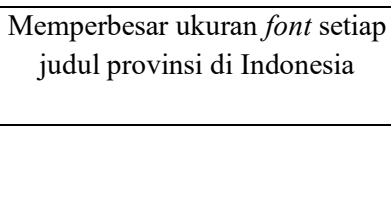


Peneliti kemudian melakukan uji validasi dengan para ahli untuk menilai validitas media setelah menyelesaikan fase produksi media. Menurut hasil validasi ahli media dengan 3 kriteria yaitu desain tampilan media, kesesuaian dan kegunaan media diperoleh skor sebesar 48 dari skor maksimum 48 dan presentase akhir 100% dengan kualifikasi sangat baik/layak digunakan dengan revisi kecil. Dari presentase tersebut menunjukkan bahwa media KENTARA terbukti valid untuk digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan angket validasi ahli materi dengan 12 pertanyaan diperoleh skor sebesar 48 dari skor maksimum 48 dan presentase akhir 100% dengan kualifikasi sangat baik/layak digunakan. Dari presentase tersebut media KENTARA terbukti valid untuk digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan angket validasi ahli soal dengan 10 pertanyaan diperoleh skor sebesar 48 dari skor maksimum 48 dan presentase akhir 100% masuk kualifikasi sangat baik/layak digunakan dengan revisi kecil. Dari presentase tersebut menunjukkan bahwa media KENTARA terbukti valid untuk diujicobakan.

Media KENTARA mudah digunakan oleh guru maupun siswa karena dapat diakses secara digital, dan mampu membantu menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi dua aspek utama yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi merujuk kesesuaian antara konten media dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Validitas konstruk menekankan komponen yang ada dalam media harus saling terkait dan harmonis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dinilai valid dan layak untuk digunakan setelah terpenuhinya kedua aspek tersebut [20].

Tahap revisi merupakan proses persiapan penyempurnaan dalam bingkai perubahan, baik meliputi pilihan atau variasi terhadap rancangan media yang sedang dikerjakan, sehingga terdapat perbandingan antara media awal dan media yang telah dilakukan revisi atau perbaikan. Adapun tabel 4 berikut merupakan usulan dari para ahli untuk perubahan media KENTARA agar lebih baik:

Tabel 4. Hasil Revisi Media KENTARA

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Menambahkan jumlah provinsi lengkap di Indonesia
	
Tidak ada materi provinsi lengkap di Indonesia	
	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ukuran font pada judul provinsi kurang besar	Memperbesar ukuran font setiap judul provinsi di Indonesia

161

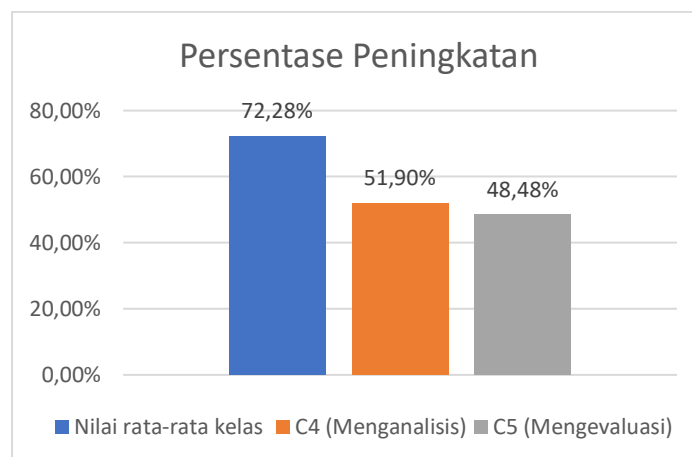
Selanjutnya peningkatan berdasarkan indikator kognitif yaitu C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi), berdasarkan hasil perhitungan terhadap 32 siswa, diperoleh rekapitulasi peningkatan berdasarkan indikator C4 dan C5 sebagaimana tabel 6 berikut:

Tabel 6 Rekapitulasi Peningkatan Berdasarkan Indikator C4 dan C5

Indikator	Jumlah Jawaban Benar <i>Pretest</i>	Jumlah Jawaban Benar <i>Posttest</i>	Peningkatan Jawaban Benar	Persentase peningkatan dari <i>Pretest</i> (%)
C4 (Menganalisis)	341	518	177	51,90%
C5 (Mengevaluasi)	99	147	48	48,48%

Berdasarkan tabel 6 di atas indikator C4 terjadi peningkatan jumlah jawaban benar dari 341 pada *pretest* menjadi 518 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 51,90%. Sementara pada indikator C5, jumlah jawaban benar meningkat dari 99 menjadi 147, atau sebesar 48,48%. Pemberian soal tingkat C4 dan C5 kepada siswa dapat melatih mereka untuk menggunakan keterampilan berpikir logis, reflektif, serta pemahaman mendalam terhadap konteks yang disajikan dalam soal. Peningkatan hasil belajar siswa pada indikator C4 lebih dominan dibanding indikator C5, hal ini dikarenakan lebih banyak penyajian teks bacaan informatif dan latihan soal uraian mengenai materi, teks bacaan dan soal-soal yang diberikan ini melatih keterampilan berpikir dan menganalisis siswa sehingga dapat menentukan topik utama pada bacaan, ini merupakan salah satu proses berpikir tingkat tinggi karena terdapat proses analisis (C4) sampai pada proses pengambilan kesimpulan dari suatu bacaan [23].

Berdasarkan hasil analisis data, hasil pembelajaran kognitif siswa dalam topik IPAS dapat ditingkatkan dengan menggunakan media KENTARA. Berikut disajikan gambar 2 diagram persentase peningkatan hasil belajar siswa



Gambar 2. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran KENTARA berbasis canva pada pembelajaran IPAS bab 6 kelas IV SDN 3 Ardirejo dapat dikategorikan layak untuk digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan: 1) Pengembangan produk media KENTARA dengan bantuan canva telah melalui lima tahap model pengembangan ADDIE yakni diawali dengan tahap analisis, kemudian desain, pengembangan, implementasi, dan yang terakhir evaluasi. 2) Media KENTARA dinyatakan valid dengan hasil validasi ahli yang mencapai 100%, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan. 3) Berdasarkan uji coba ada peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator kognitif C4 dan C5.

Menurut temuan penelitian, media KENTARA valid/sesuai dan sangat layak dipakai dalam proses belajar. Media KENTARA efektif menyelesaikan masalah di SDN 3 Ardirejo yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta siswa menjadi lebih aktif dan memiliki semangat belajar. Berikutnya, saran bagi guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitasnya agar dapat mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih inovatif lagi. Saran bagi siswa diharapkan dapat memperbanyak referensi yang terbaru dan relevan dari berbagai sumber guna menghindari penggunaan sumber yang sudah ketinggalan zaman. Selanjutnya bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk serupa dengan menambahkan inovasi teknologi ke dalam

produk agar dapat digunakan dalam segala jaringan baik online maupun offline. Selain itu peneliti berikutnya dapat menambahkan materi lain yang akan digunakan dalam media.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Anggisa, "Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Snowball Throwing Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gadang 1 Kecamatan Sukun Kota Malang," *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, vol. 1, no. 2, 2024, [Online]. Available: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- [2] I. Irsan, "Implementasi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5631–5639, Nov. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1682.
- [3] I. E. Azzahra, A. Nurhasanah, and E. Hermawati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Di Sdn 4 Purwawinangun," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 09, no. 02, pp. 6230–6238, 2023.
- [4] A. N. Septiana and I. M. A. Winangun, "Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar," *WIDYAGUNA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 43–54, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index>
- [5] F. Triviana, M. Afandi, and S. Yustina, "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Perbantuan Media Flip Book Di Kelas V Sdn Bumi Arum," *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, pp. 139–154, Jun. 2024.
- [6] Titin, A. Yuniarti, A. P. Shalihah, D. Amanda, I. L. Ramadhini, and V. Virnanda, "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran," *Journal Education and Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 111–123, 2023.
- [7] A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 3, 2021, doi: 10.29303/jppm.v4i3.2817.
- [8] N. D. Shalikhah, A. Primadewi, and M. S. Iman, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran," *WARTA LPM*, vol. 20, no. 1, pp. 9–16, 2017.
- [9] Munawir, A. Rofiqoh, and I. Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, vol. 9, no. 1, pp. 63–71, 2024, doi: 10.36722/sh.v9i1.2828.
- [10] Z. Kamila and K. Kowiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 1, pp. 72–83, Dec. 2022, doi: 10.31004/cendekia.v7i1.1663.
- [11] G. Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam*, vol. 8, no. 2, pp. 79–96, 2020.
- [12] D. Nur'ain and W. Wirastiwi, "Pengembangan Media E-Book Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Siswa Kelas Vi Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 9, no. 1, pp. 768–773, 2024, [Online]. Available: <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- [13] Rayanto, Y.H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute..
- [14] S. Puti, M. Latief, M. Rohandi, and I. Suwandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Gorontalo," *INVERTED : Jurnal of Information Technology Education*, vol. 3, no. 1, pp. 80–93, 2023, [Online]. Available: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- [15] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.
- [16] W. A. Panjaitan, E. J. Simarmata, R. Sipayung, and P. J. Silaban, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1350–1357, Oct. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.549.
- [17] M. D. Harmanto, N. Hidayah, S. W. Kurniasari, D. E. Safitri, A. Karunia, and F. S. Hilyana, "Pengembangan Media Pop Up Book Sejarah Kemerdekaan Indonesia Untuk Materi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Kelas V," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 10, no. 01, pp. 2028–2043, 2024.
- [18] S. Sofnidar and R. Yuliana, "Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 257–275, Dec. 2018, doi: 10.22437/gentala.v3i2.6761.
- [19] Tika Nurti Sartika Sari. (2021), Pembelajaran yang Monoton, Sebabkan Siswa Menjadi Bosan dan Malas, diakses pada tanggal 14 Juni 2024,
- [20] Hafiz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. Padang, vol. 16, no. 1 (<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id>, diakses 25 Oktober 2017)..
- [21] M. Oktaviana dan SP. Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa", *JIPP*, vol. 8, tidak. 1, hlm. 48–56, Januari 2023.
- [22] Z. Rahmayanti, "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2021.
- [23] Febrianti, S. A. D., Widiyana, I. W., & ana, K. Y. (2021). Higher-Order Thinking Skill (HOTS) Instrument-Based Cognitive Evaluation in Grade V Elementary School Students. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4(2), 48–56. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i2.38570Z>. Rahmayanti, "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2021.

