

ABSTRAK

Kharisma Qoni'atus Salma. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 02 Tawangrejo. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd (II) Naniek Kusumawati, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 02 Tawangrejo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE*. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perencanaan media, pengembangan produk, uji ahli, revisi, serta uji coba lapangan terbatas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji kelayakan dari ahli materi mendapat presentase 71%, ahli media mendapat presentase 86%, ahli bahasa mendapat presentase 98%, dan guru kelas memberikan ulasan bahwa media ini memenuhi kriteria isi yang sesuai dengan kurikulum, tampilan yang menarik dan ramah anak, serta kemudahan penggunaan di kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media ini meningkat secara signifikan. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan lebih mudah memahami konsep-konsep dalam IPAS. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Canva* efektif dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di tingkat sekolah dasar. Selain itu, media ini juga memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara visual dan kontekstual, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik secara lebih optimal.

Kata Kunci : Pengembangan, *Canva*, Media Interaktif, IPAS.

ABSTRACT

Kharisma Qoni'atus Salma. 2025. Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Science Subjects for Grade III of SDN 02 Tawangrejo. Thesis. Elementary School Teacher Education, PGRI Madiun University. Supervisor (I) Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd (II) Naniek Kusumawati, S.Pd., M.Pd

This study aims to determine the feasibility of Canva-based interactive learning media for the third-grade science subject at SDN 02 Tawangrejo. This research is a development research (R&D) using the ADDIE model. The research stages include needs analysis, media planning, product development, expert testing, revision, and limited field trials. Data collection techniques were carried out through questionnaires, observations, interviews, and documentation. Based on the results of the research that has been conducted, it shows that Canva-based interactive media is declared suitable for use as a learning medium. The results of the feasibility test from material experts received a percentage of 71%, media experts received a percentage of 86%, language experts received a percentage of 98%, and class teachers provided reviews that this media meets the criteria of content that is in accordance with the curriculum, an attractive and child-friendly appearance, and ease of use in the classroom. The results of the analysis show that student engagement in the learning process using this media increased significantly. Students became more enthusiastic, active, and more easily understood the concepts in science. These findings indicate that Canva-based interactive media is effective in supporting fun and meaningful learning at the elementary school level. Furthermore, this media facilitates teachers in delivering material visually and contextually, thus positively impacting students' understanding of concepts.

Keywords: Development, Canva, Interactive Media, Science.