ABSTRAK

Mariska Nida Farida, 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Dengan Pendekatan *Deep Learning* pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media yang kurang interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bodag 04 Kabupaten Madiun. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 75,33% dengan kategori valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Respons guru dan peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 71,41% dengan kategori praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 51,54 meningkat menjadi 95,00 pada posttest, serta memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi.Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan pendekatan *Deep Learning* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif berbasis Canva, Deep Learning, IPAS

ABSTRACT

Mariska Nida Farida, 2026. Development of *Canva*-Based Interactive Learning Media with a *Deep Learning* Approach in Science and Social Studies (IPAS) Learning for Fifth Grade Elementary

This study was motivated by students' low conceptual understanding in *Science and Social Studies* (IPAS) due to teacher-centered learning, the use of less interactive learning media, and the suboptimal utilization of technology in the learning process. This research employed the Research and Development (R&D) method using the *ADDIE* model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fifthgrade students of SD Negeri Bodag 04, Madiun Regency.The validation results from material experts, language experts, and media experts indicated that the developed learning media obtained a feasibility score of 75.33%, categorized as valid, making it suitable for use in the learning process. The responses from teachers and students showed a practicality level of 71.41%, categorized as practical. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in students' learning outcomes, with the average pretest score increasing from 51.54 to 95.00 on the posttest, and achieving an N-Gain score of 0.90, which falls into the high category.Based on these findings, it can be concluded that the *Canva* based interactive learning media with a *Deep Learning* approach developed in this study meets the criteria of being valid, practical, and effective. Therefore, it can be used as an alternative learning medium to improve the quality of Science and Social Studies (IPAS) learning and enhance the learning outcomes of fifth-grade elementary school students.

Keywords: Canva-Based Interactive Learning Media, Deep Learning, Science and Social Studies (IPAS).