



Pengembangan Media Interaktif Kuis Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau

Dira Khoirun Dzaky¹, Yohana Satinem¹, Akmal Rijal¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari, Lubuk Linggau, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.264>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Dira Khoirun Dzaky

Phone: +6285188117606

Abstract: This study aims to develop an interactive quiz media based on *Canva* for Grade V IPAS learning. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The subjects of this study were 27 fifth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. The validation results using *Aiken's V* indicated that the media met the validity criteria, with scores of 0.91 from the language expert, 0.94 from the media expert, and 0.94 from the material expert. The practicality analysis based on teacher and student responses obtained an average score of 85%, categorized as very practical. Furthermore, the effectiveness analysis resulted in an *N-Gain* score of 0.82, categorized as high. Therefore, the *Canva*-based interactive quiz media was declared valid, practical, and effective, making it suitable for use in IPAS learning.

Keywords: ADDIE; *Canva*; Interactive Quiz Media; Development; Elementary School

Citation: Dzaky, D. K., Satinem, Y., & Rijal, A. (2026). Pengembangan Media Interaktif Kuis Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5855–5859. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3193>

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang dilakukan secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif agar pembelajaran berlangsung menarik, bermakna, dan mudah dipahami. Rahayu dan Lusiawati (2022) menegaskan bahwa kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Susanto (2021) juga menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, mencoba, memperoleh pengalaman, dan membangun pemahaman secara aktif.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pengalaman belajar konkret dan bermakna adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mengintegrasikan pemahaman mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Karakteristik tersebut menuntut pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Penyampaian materi yang abstrak dan hanya mengandalkan penjelasan verbal dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media

pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Hasil penelitian Hikmah dan Alwi (2024) menyatakan media digital yang dikemas secara menarik memungkinkan kegiatan penyampaian materi, aktivitas belajar, dan evaluasi dilakukan dalam satu pengalaman pembelajaran yang terintegrasi. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 17 Lubuklinggau, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas pendukung berupa komputer dan proyektor. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal karena media yang digunakan masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang lebih variatif, menarik, dan interaktif, khususnya media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menyediakan aktivitas berupa soal atau kuis serta umpan balik terhadap jawaban yang diberikan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah media interaktif kuis berbasis Canva. Media ini memanfaatkan aplikasi Canva untuk menghasilkan pembelajaran digital dengan tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini ditujukan untuk pembelajaran IPAS kelas V pada topik "Aku dan Kebutuhanku". Produk memuat materi pembelajaran, sepuluh soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban, umpan balik langsung terhadap jawaban peserta didik, serta petunjuk penggunaan. Dengan karakteristik tersebut, media tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi.

Pengembangan media kuis interaktif juga didukung oleh penelitian terdahulu. Nafisa dan Sutisna (2026) mengembangkan media interaktif berbasis kuis pada pembelajaran IPAS sekolah dasar menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, praktis digunakan dalam pembelajaran, serta efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Meskipun demikian, masih terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media kuis

interaktif berbasis Canva yang secara khusus digunakan pada pembelajaran IPAS kelas V dengan mengintegrasikan materi, aktivitas kuis, tampilan visual, dan umpan balik langsung dalam satu media.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode R&D dipilih karena penelitian bertujuan menghasilkan produk berupa media interaktif kuis berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V sekaligus menguji kelayakan produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 17 Lubuklinggau pada pembelajaran IPAS kelas V. Subjek penelitian meliputi ahli bahasa, ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik kelas V. Pada tahap analisis, data diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan media, serta ketersediaan fasilitas pendukung. Analisis kurikulum juga dilakukan untuk menentukan materi, tujuan pembelajaran, dan indikator yang menjadi dasar pengembangan media.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan media berdasarkan hasil analisis. Perancangan meliputi penyusunan materi IPAS kelas V pada topik "Aku dan Kebutuhanku", tujuan pembelajaran, struktur media, tampilan, navigasi, serta soal kuis. Media dirancang dalam bentuk interaktif dengan 10 soal pilihan ganda yang masing-masing memiliki empat pilihan jawaban dan dilengkapi umpan balik terhadap jawaban peserta didik.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi media interaktif berbasis Canva. Produk terdiri atas 21 *slide* yang mencakup halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menggunakan instrumen penilaian berskala lima. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum tahap implementasi. Data validasi dianalisis menggunakan indeks Aiken's V untuk menentukan tingkat kevalidan produk.

Tahap *Implementation* dilakukan setelah produk dinyatakan layak dan direvisi berdasarkan masukan validator. Media diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas V untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan. Kepraktisan produk diperoleh melalui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media. Sementara itu, keefektifan media diketahui melalui perbandingan hasil pretest dan posttest peserta

didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif kuis berbasis Canva. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *N-Gain*.

Tahap *Evaluation* dilakukan pada setiap tahapan pengembangan dan secara keseluruhan setelah implementasi. Evaluasi mencakup hasil validasi ahli, respons pengguna, hasil belajar, serta saran dan masukan yang diperoleh selama proses pengembangan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media interaktif kuis berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan terdiri atas 21 slide yang memuat halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi IPAS topik “Aku dan Kebutuhanku”, serta kuis interaktif. Bagian kuis terdiri atas 10 soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban dan dilengkapi umpan balik terhadap jawaban peserta didik.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rahmi dan Erita (2026) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva untuk pembelajaran IPAS kelas V SD. Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh penilaian tinggi dari ahli materi, bahasa, dan media, sedangkan kepraktisan juga memperoleh respons positif dari guru dan siswa. Penelitian ini sangat relevan karena sama-sama mengembangkan media interaktif Canva untuk IPAS kelas V dengan model ADDIE. Selanjutnya, Apriani dan Ananda (2026) menyatakan bahwa penelitian menggunakan model ADDIE yang mencakup *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk dikembangkan untuk membantu pembelajaran IPAS dan diuji dari aspek kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan.

Pada tahap analisis ditemukan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa komputer dan proyektor, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media yang memanfaatkan teknologi digital dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi dan soal. Pada tahap pengembangan, produk kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diimplementasikan.

Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah penambahan tombol navigasi berdasarkan masukan ahli media. Perbaikan tersebut membuat alur penggunaan media menjadi lebih jelas dan mudah dioperasikan.

Kevalidan media dianalisis menggunakan indeks Aiken's V. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 0,93, ahli materi 0,94, dan ahli media 0,90, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 0,92. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kevalidan. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa produk telah memiliki kesesuaian antara materi, bahasa, tampilan, dan karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, hasil validasi media menunjukkan adanya aspek yang masih perlu diperbaiki, terutama kemudahan pengoperasian. Revisi berupa penambahan tombol navigasi menunjukkan bahwa proses validasi berperan tidak hanya dalam menentukan kelayakan produk, tetapi juga dalam meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan media. Hal ini sejalan dengan penelitian Salma et al. (2025) bahwa media yang dikembangkan berbentuk presentasi interaktif yang dilengkapi animasi, audio, serta kuis evaluatif.

Wahid et al. (2026) menyatakan kepraktisan media diperoleh melalui respons pengguna setelah produk divalidasi dan direvisi. Penilaian mencakup kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, kemampuan media membantu memahami materi, motivasi, keaktifan, bahasa, dan kesesuaian dengan materi. Hasil uji menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Kepraktisan produk didukung oleh adanya petunjuk penggunaan, navigasi yang jelas, tampilan visual, serta aktivitas kuis yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media. Dengan demikian, produk tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan media diketahui melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 27 peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,15 meningkat menjadi 88,89 pada *posttest*. Hasil analisis *N-Gain* memperoleh nilai 0,82 yang termasuk kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif kuis berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Karakteristik media yang menggabungkan penyajian materi, aktivitas kuis, dan umpan balik memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara langsung menguji pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Sejalan dengan penelitian oleh Pasaribu dan Luis (2025) bahwa media yang dikembangkan

memenuhi kriteria layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa media interaktif kuis berbasis Canva memenuhi tiga aspek kualitas produk, yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan menunjukkan bahwa produk telah sesuai dari aspek bahasa, materi, dan media; kepraktisan menunjukkan bahwa produk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran; sedangkan efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi materi, visualisasi, navigasi, kuis, dan umpan balik dalam satu media digital dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif. Media yang dikembangkan juga dapat membantu guru memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif bagi peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media interaktif kuis berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dihasilkan memuat materi IPAS topik “Aku dan Kebutuhanku”, petunjuk penggunaan, navigasi, serta kuis interaktif yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.

Media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan ditunjukkan melalui nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,92, kepraktisan memperoleh persentase sebesar 85%, sedangkan keefektifan ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata hasil belajar dari 38,15 pada *pretest* menjadi 88,89 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,82 dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif kuis berbasis Canva layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS kelas V.

Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan mengevaluasi pemahamannya secara langsung. Sebagai tambahan, Sugiono et al. (2026) mengembangkan modul ajar IPAS menggunakan Canva untuk siswa kelas V SD. Penelitian menggunakan R&D dengan model ADDIE dan menguji validitas, kepraktisan, serta efektivitas produk. Hasilnya menunjukkan tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi serta peningkatan hasil belajar siswa

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian jurnal penelitian ini. Terimakasih kepada Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd. dan Bapak Dr. Akmal Rijal, M.Pd. sebagai dosen pembimbing. Terimakasih kepada rekan-rekan peneliti yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Apriani, I. A., & Ananda, L. J. (2026). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 6(2). <https://doi.org/10.36636/primed.v6i2.9186>
- Hikmah, K. M., & Alwi, M. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 1 Kembang Sari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18881>
- Nafisah, I., & Sutisna, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Digital IPAS (EDIPAS) Sebagai Aplikasi Android Berbasis Kodular di Kelas IV SD Negeri 2 Puncak. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 12(1), 42-62.
- Pasaribu, L. R., & Lubis, W. (2025). Development of interactive multimedia using Canva to improve the learning outcomes of fifth grade students in IPAS. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 2(6). <https://doi.org/10.24114/jmpsd.v2i6.69217>
- Rahayu, H. S., & Luswati, N. T. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132-137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>
- Rahmi, H., & Erita, Y. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(4). <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3182>
- Salma, K. Q., Listiani, I., & Kusumawati, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas 3 sekolah dasar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 4(3).
- Sugiono, S., Hendrizal, H., & Ismira, I. (2026). Pengembangan modul ajar IPAS menggunakan aplikasi Canva berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) untuk kelas V sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1). <https://doi.org/10.35931/am.v10i1.5472>
- Susanto, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.

Wahid, A., Afni, N., Amelia, H., Fadilla, N., & Citra, R. (2026). Pengembangan media visual interaktif IPAS kelas V berbasis Canva di UPTD SDN 96 Barru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 18881-18885.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4392>