

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CAPERA BERBASIS CANVA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V

Nihayatul Ifadah & Kurniana Bektiningsih

Universitas Negeri Semarang

nihayatulifadah@students.unnes.ac.id; bektikurniana@mail.unnes.ac.id

### Abstract

This research aims to develop and test the feasibility and effectiveness of Capera-based interactive teaching materials for grade V SD on human digestive system material. Research and Development (R&D) is the research method used and the ADDIE model is the development model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Observation, interview, questionnaire, pretest, and posttest were conducted to obtain data. The validity test was conducted by two validators, namely material experts and media experts. The percentage score is in the very feasible category with 90,63% for validation from material experts and 90% for validation from media experts. With a percentage score of 96% for students and 100% for teachers, both groups responded well to the learning materials. N-Gain test, paired sample t-test, and normality test were used to assess the effectiveness. Based on the results of data analysis, it was found that 60.93 for the pretest average score then increased to 86.38 in the posttest and 0.6125 was the result of the N-Gain test which was included in the moderate category. The t-test results show a significant difference between the use of Canva-based Capera interactive learning media before and after, with a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ). Thus, it can be said that this learning resource is feasible, valid, and efficient to be used in IPAS learning related to the Human Digestive System.

**Keywords:** Development; Learning Media; Interactive; Canva; IPAS

**Abstrak:** Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan dan keefektifan bahan ajar interaktif berbasis Capera untuk kelas V SD pada materi sistem pencernaan manusia. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan dan model

pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangannya terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengumpulkan data melalui Observasi, wawancara, angket, pretest, dan posttest. Uji validitas dilakukan oleh dua orang validator yaitu ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi memberikan nilai 90,63% yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan validator ahli media memberikan nilai 90% termasuk dalam kategori sangat layak. Media interaktif Capera memperoleh tanggapan yang positif dari guru dan peserta didik. Tanggapan dari guru memperoleh skor persentase 100%, sedangkan tanggapan dari peserta didik memperoleh skor persentase sebesar 96%. Uji N-Gain, paired sample t-test, dan uji normalitas digunakan untuk menilai efektivitas. Berdasarkan hasil analisis data nilai rata-rata pretest adalah 60,93 kemudian meningkat menjadi 86,38 pada posttest. Hasil uji N-Gain adalah 0,6125 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Interaktif Capera layak, valid, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Media Pembelajaran; Interaktif; Canva; IPAS

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini berada dalam tekanan untuk terus menyesuaikan diri dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat. Transformasi digital yang berlangsung di tengah arus globalisasi telah membawa dampak signifikan terhadap sistem pembelajaran. Dalam konteks ini, keterampilan abad digital serta optimalisasi potensi sumber daya manusia menjadi hal yang krusial untuk menjawab tantangan zaman. Revolusi Industri 4.0 menjadi salah satu penanda utama perubahan tersebut, di mana akses informasi, komunikasi, dan aktivitas pembelajaran mengalami pergeseran paradigma. Kemajuan pesat di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pendidik untuk berinovasi memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran (Carstens dkk., 2021).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan cara dalam penyesuaian diri seiring dengan kemajuan zaman yang digunakan oleh para guru salah satunya seperti pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi didefinisikan sebagai suatu proses dimana materi pembelajaran disampaikan oleh pendidik menggunakan sumber daya digital (Elsa & Anwar, 2021). Media pembelajaran dapat memfokuskan minat peserta didik dan menciptakan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajarnya (Husna & Supriyadi, 2023). Untuk

memaksimalkan efektivitas dan kualitas pengajaran, pendidik diminta untuk terus berinovasi saat mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang layak dipertimbangkan adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini memungkinkan penyajian materi pendidikan dalam format visual yang lebih menarik dan interaktif (Hapsari & Zulherman, 2021). Penerapan Canva dalam pembelajaran memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

IPAS merupakan perpaduan dari pelajaran IPA dan IPS. IPA adalah ilmu yang menganalisis interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dan alam semesta (Meylovia & Alfin Julianto, 2023). Sementara itu berbagai fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang mempunyai hubungan dengan isu sosial merupakan definisi IPS (Aisyah dkk., 2024). IPA berperan penting dalam kehidupan manusia, diharapkan peserta didik dapat mengenali potensi diri memahami lingkungan sekitar, dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dari pelajaran yang telah diambil dalam Pembelajaran IPAS.

Diketahui bahwa peserta didik memiliki minat yang rendah pada pembelajaran IPAS karena media pembelajaran masih berupa buku dan gambar, yang membuat pembelajaran menjadi membosankan, hal ini didasarkan pada observasi yang dilakukan dan wawancara dengan guru kelas V SDN Patemon 02. Guru kelas V mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, guru hanya menggunakan proyektor untuk menayangkan video pembelajaran tanpa adanya interaktivitas untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS cenderung belum optimal. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama materi yang bersifat abstrak, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang rendah.

Karena sifat materi yang abstrak, pembelajaran IPAS memerlukan media yang dapat menyajikan konsep secara realistis dan mudah dipahami (Nisyaa dkk., 2025). Sementara itu, peserta didik menyatakan bosan karena penggunaan buku dan gambar yang berulang-ulang dalam pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, guru dituntut untuk menggunakan media digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran harus dibuat lebih menarik dan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dari penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan sumber belajar berbasis teknologi, peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif melalui berbagai kegiatan

yang secara langsung meningkatkan pemahaman (Aprilia dkk., 2023). Antusiasme dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran akan sangat meningkat ketika mereka secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Husna & Supriyadi, 2023). Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif inovatif yang mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, tidak hanya menarik dari segi visual saja. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan, terutama ketika menyampaikan materi yang abstrak atau kompleks. Belajar akan menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih tertarik ketika pembelajaran IPAS di sekolah dasar dibuat lebih menarik.

Dengan melihat isu-isu tersebut, mengintegrasikan teknologi dengan media pembelajaran interaktif dapat menjadi cara yang berguna untuk mengajarkan materi IPAS tentang sistem pencernaan manusia. Menggunakan media pembelajaran interaktif Capera berbasis Canva adalah salah satu alternatif yang peneliti tawarkan. Media pembelajaran interaktif Capera membantu peserta didik memahami konsep Sistem Pencernaan dengan bantuan aplikasi Canva yang menggabungkan berbagai elemen visual menjadi tampilan yang menarik dan interaktif (Ginayah dkk., 2024). Melalui fitur desain Canva, peserta didik akan lebih mudah mengerti terkait media pembelajaran yang bersifat abstrak dengan baik karena didukung visualisasi yang jelas (Mita Asmiati Putri & Jusra, 2022). Selain itu, pemanfaatan Canva pada pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih berpartisipasi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Gurning dkk., 2024). Canva dapat membuat pengalaman belajar lebih inovatif dan menarik, sehingga tidak hanya membantu menjelaskan konsep yang diajarkan. Peserta didik juga dapat terlibat lebih aktif dalam mempelajari materi yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya karena kesempatan yang diberikan (Fitriyah dkk., 2024).

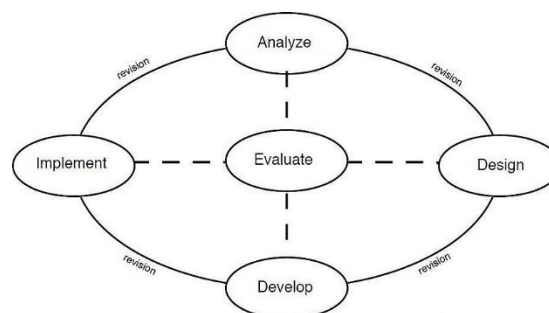
Temuan penelitian ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran berbasis Canva. Menurut penelitian oleh (Gurning dkk., 2024) ahli media memberikan materi pembelajaran berbasis Canva dengan tingkat kelayakan 95%, sedangkan ahli materi memberikan skor 86,45%. Selain itu, hasil N-Gain termasuk dalam kisaran yang tinggi, yaitu 94. Dengan demikian, hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis Canva efektif digunakan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Kurnia & Yatri, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor validasi 87% dan 84%. Selain itu, hasil N-Gain yang diperoleh mencapai 0,71 menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva efektif. Selanjutnya, penelitian (Dewi & Setyasto, 2024) menunjukkan bahwa skor

dengan rata-rata 86,4% didapatkan oleh validasi produk, yang merupakan kategori "Sangat Layak". Selain itu, nilai uji N-Gain sebesar 0,61 diperoleh. Dengan demikian, hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis Canva efektif digunakan. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, peneliti mengamati persamaan dan perbedaan di antara berbagai penelitian ini. Model ADDIE adalah model pengembangan untuk media pembelajaran dalam penggunaan aplikasi canva merupakan kesamaannya. Namun, ada beberapa hal yang membedakannya seperti lokasi penelitian, materi yang dikaji, dan produk akhir yang dihasilkan.

Berpijak pada permasalahan yang telah diuraikan maka peneliti sangat tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Capera Berbasis Canva pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V”. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mencapai tujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai solusi praktis dalam proses pembelajaran, serta menguji keefektifannya dalam hal meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar.

## METODE

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dipilih sebagai metode dalam penelitian ini. Menurut (Sugiyono, 2019) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang berfokus pada penciptaan suatu produk dan menguji keefektifannya. Model ADDIE merupakan model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini. Lima langkah dari proses pengembangan model ADDIE adalah *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* (Sugiyono, 2019).



**Gambar 1.** Diagram Model ADDIE

Tahap *analyze* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik serta kesiapan teknologi di sekolah, melalui wawancara dan angket kepada guru serta observasi langsung di kelas. Tahap *design* mencakup penyusunan alur dan struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan, mulai dari pembuatan kerangka materi, pemilihan elemen interaktif, hingga penyusunan soal evaluasi. Tahap *develop* berisi proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, mulai dari penyusunan konten visual, video, dan integrasi edugame interaktif. Implementasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil kepada 6 peserta didik dan uji coba skala besar terhadap 31 peserta didik kelas V. Terakhir, tahap *evaluate* dilakukan dengan mengukur efektivitas media menggunakan instrumen pretest dan posttest.

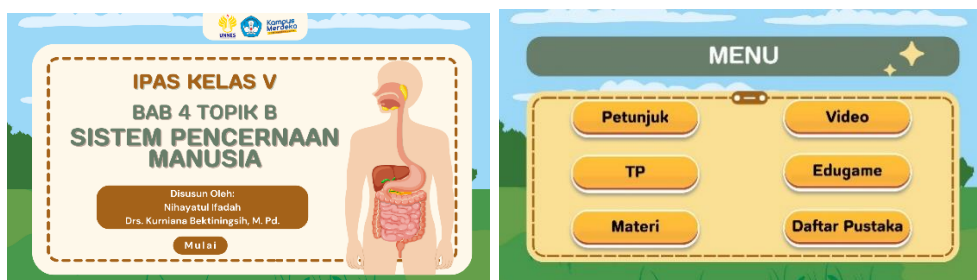
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Patemon 02 Kota Semarang dengan melibatkan subjek penelitian yang mencakup 37 peserta didik kelas V. Proses penelitian berlangsung pada bulan Januari hingga Maret 2025, dalam rentang waktu semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dalam perolehan data, peneliti menggunakan instrumen observasi, wawancara, angket, pretest dan posttest. Uji normalitas digunakan untuk analisis data awal sedangkan uji t dan uji N-gain digunakan pada analisis data akhir untuk mengevaluasi keefektifan produk yang dikembangkan. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, dengan ketentuan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Uji-t berpasangan digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Sedangkan uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, yang dikategorikan dalam tiga klasifikasi: rendah ( $g < 0,3$ ), sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ), dan tinggi ( $g > 0,7$ ). Proses validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen angket berbasis skala Likert yang mencakup aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan visual, dan interaktivitas. Hasil dari angket tersebut dihitung dalam bentuk persentase, lalu dikategorikan dalam tingkat kelayakan seperti sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak.

## HASIL

### Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Capera

Terdapat beberapa tahapan pada model ADDIE yang digunakan pada Penelitian dan pengembangan ini. Tahap awal adalah *Analyze*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kurikulum, memahami kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, serta kesiapan

teknologi yang tersedia di sekolah. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi kepada guru dan peserta didik SDN Patemon 02. Tahap kedua adalah *Design*, dimana peneliti mulai mengembangkan konsep dan struktur produk. Tahap ketiga yaitu *Develop*, materi yang telah disiapkan sebelumnya diintegrasikan ke dalam media pembelajaran dengan berbantuan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur interaktif, seperti menambahkan *hyperlink* untuk menavigasi antar *slide* dan penambahan *Edugame* interaktif untuk latihan evaluasi. Media pembelajaran interaktif Capera juga dilengkapi video pembelajaran untuk memperdalam pemahaman peserta didik. Sebelum diimplementasikan, ahli media dan ahli materi akan melakukan validasi untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya. Tahap keempat yaitu *Implement* dilakukan dalam dua skala berbeda. Uji coba awal dilakukan pada skala kecil sebanyak 6 peserta didik kelas V dengan teknik *purposive sampling*, di mana peserta didik serta guru diminta memberikan tanggapan terhadap penggunaan media melalui angket. Setelah itu, dilakukan uji coba dalam skala besar terhadap 31 peserta didik kelas V untuk menilai efektivitas produk berdasarkan capaian belajar peserta didik. Tahap akhir yakni tahap *Evaluate*, dilaksanakan dengan menyajikan soal evaluasi kepada peserta didik guna menilai tingkat pemahaman mereka sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Capera dan sesudah menggunakan. Evaluasi ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengukur seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Hasil dari pengembangan media disajikan pada Gambar 2 - Gambar 7.



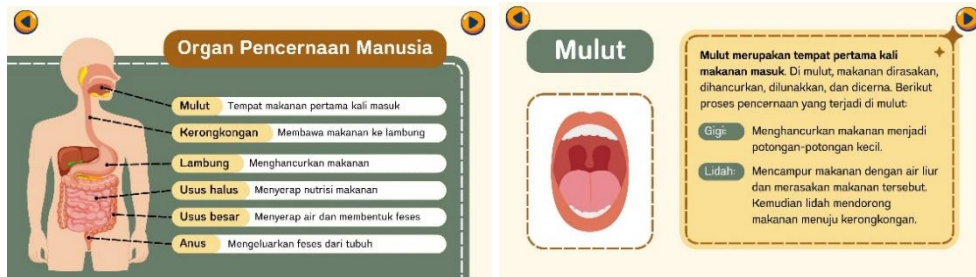
**Gambar 2.** Tampilan Depan dan Menu Media Pembelajaran Interaktif Capera



**Gambar 3.** Petunjuk Penggunaan dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Stimulus dan Materi Pembelajaran



Gambar 5. Materi Pembelajaran



Gambar 6. Edugame



Gambar 7. Video Pembelajaran dan Daftar Pustaka

### Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Capera

Kelayakan media interaktif Capera dinilai berdasarkan tinjauan uji validitas oleh validator media, validator materi, tanggapan dari guru dan peserta didik. Untuk menilai sejauh mana media interaktif Capera layak digunakan, dilakukan proses uji validitas dengan

memanfaatkan angket sebagai instrumen penilaian. Tabel di bawah ini menyajikan hasil dari proses validasi tersebut.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Kelayakan

<b>Subjek</b>	<b>Hasil (%)</b>	<b>Kategori</b>
Validator Materi	90,63%	Sangat Layak
Validator Media	90%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 1, persentase kelayakan penyajian komponen media pembelajaran mencapai skor 90% yang dikategorikan sangat layak, sedangkan penilaian ahli materi terhadap kesesuaian isi materi memperoleh penilaian sangat layak yaitu sebesar 90,63%. Para validator memberikan beberapa masukan dan rekomendasi berdasarkan hasil penilaian mereka terhadap kelayakan mater dan penyajian media. Ahli materi menyarankan agar tujuan pembelajaran dibuat lebih beragam sehingga sejalan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan serta dibuat lebih bervariasi disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

**Tabel 2.** Hasil Tanggapan Guru dan Tanggapan Peserta didik

<b>Subjek</b>	<b>Hasil (%)</b>	<b>Kategori</b>
Tanggapan Guru	100%	Sangat Layak
Tanggapan Peserta didik	96%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, media pembelajaran interaktif Capera mendapatkan tanggapan yang positif guru dan peserta didik. Tingkat tanggapan guru mencapai persentase sebesar 100% dan tingkat respon peserta didik mencapai persentase sebesar 96%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media interaktif Capera yang mendapatkan tanggapan yang baik dan layak digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

### **Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Capera**

Efektivitas media pembelajaran interaktif Capera diukur melalui capaian belajar peserta didik. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif Capera dapat dianalisis melalui hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media ini dapat memberikan gambaran mengenai dampak pembelajaran yang dihasilkan.

**Tabel 3.** Hasil Pretes dan Postes Peserta didik

Aspek	Nilai Pretest	Nilai Postest
Rata-rata	<b>60,93</b>	<b>86,38</b>
Nilai Terendah	33	73
Nilai Tertinggi	80	100

Pada tabel 3, skor rata-rata pada pretest adalah 60,93 dan pada postest skor tersebut meningkat menjadi 86,38. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif Capera efektif digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Tindakan	Rata-rata	Sig.	Keterangan
Pretest	60,93	0.208	Terdistribusi Normal
Postest	86,38	0.277	Terdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji *Shapiro-Wilk* untuk uji normalitas memperlihatkan bahwa sebesar 0,208 merupakan nilai signifikansi data pretest dan nilai sig 0,277 merupakan nilai signifikansi data postest. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 data hasil pretest dan postest pada penelitian ini dikatakan terdistribusi normal.

**Tabel 5.** Hasil Uji T Pretest dan Postest

Tindakan	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pretest - Postest	13.086	2.350	0.000

Uji t sampel berpasangan menggunakan kriteria untuk memastikan temuan analisis. Tidak ada perbedaan yang signifikan jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Di sisi lain, ketika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 berarti ada perbedaan signifikan di antara keduanya. Berdasarkan Tabel 5, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima karena nilai < 0,05. Dapat dilihat bahwa diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Jadi dapat disimpulkan hasil uji T memperlihatkan bahwa hasil belajar baik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Capera maupun sesudahnya terdapat perbedaan yang signifikan.

Uji N-gain adalah langkah terakhir dalam tahap analisis data dan tujuannya adalah untuk menentukan rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik. Tabel di bawah ini menampilkan hasil uji N-gain.

**Tabel 6.** Hasil Uji N-gain

<b>Tindakan</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>N-gain</b>	<b>Kategori</b>
Pretest	60,93		
		0,6125	Sedang
Posttest	86,38		

Berdasarkan data dari Tabel 6, hasil uji N-gain termasuk dalam rentan sedang dengan perolehan nilai N-gain 0,6125. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Capera efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif Capera telah terbukti efektifitasnya dalam proses pembelajaran dengan ditandai oleh meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V.

## **PEMBAHASAN**

Fokus utama dalam penelitian ini adalah mengembangkan serta menguji efektifitas media pembelajaran interaktif Capera pada materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar. Proses pengembangannya menggunakan model ADDIE yang telah sampai pada tahap evaluasi. Media pembelajaran interaktif Capera dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama pada hasil belajar dalam materi sistem pencernaan manusia yang terkadang rumit dan abstrak. Karena memiliki fitur yang interaktif dan tampilan visual yang menarik, Media interaktif Capera dipilih sebagai produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih mudah bagi peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan teori konstruktivisme Vygotsky dalam (Muhammad dkk., 2023) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik harus berpartisipasi lebih aktif dengan menekuni dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Menurut hasil uji validitas dari para validator ahli materi dan ahli media pembelajaran, dapat diketahui bahwa media interaktif Capera memenuhi syarat kelayakan

dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Persentase skor validasi ahli materi sebesar 90,63%, sedangkan persentase skor untuk validasi ahli media sebesar 90%. Selanjutnya hasil angket tanggapan guru kelas V dan peserta didik SDN Patemon 02 juga mendukung kelayakan media Capera, dimana tanggapan guru mendapatkan skor persentase sebesar 100% dan tanggapan peserta didik mendapatkan skor persentase sebesar 95%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Capera telah mendapatkan tanggapan sangat positif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Efektivitas media pembelajaran interaktif Capera dapat dibuktikan melalui melalui perolehan peningkatan capaian pembelajaran peserta didik pada tahap pretest dan posttest. Peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 60,93% pada pretest di tahap awal. Setelah diberi perlakuan menggunakan media interaktif Capera pada pembelajaran, nilai posttest mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai rata-rata 86,38%. Selain itu, untuk memastikan data yang digunakan memiliki distribusi normal digunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas nilai pretest menunjukkan signifikansi sebesar 0,208, hasil posttest menunjukkan signifikansi sebesar 0,277 dengan demikian, data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal karena kedua nilai tersebut  $> 0,05$ . Setelah tahap uji normalitas selesai, analisis dilanjutkan dengan prosedur uji *pair simple test* untuk uji rata-rata. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian, diindikasikan bahwa jika nilai pretest dan posttest berbeda secara signifikan kurang dari 0,05 dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik, uji peningkatan rata-rata (N-Gain) juga digunakan pada tahap analisis terakhir. Hasil uji N-Gain diklasifikasikan dalam kategori sedang karena diperoleh peningkatan sebesar 0,61. Indikator utama dapat diukur dari keberhasilan proses pembelajaran dapat diamati secara menyeluruh melalui pencapaian nilai, perolehan skor, serta deskripsi perilaku peserta didik (Andreansyah dkk., 2023). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif Capera pada materi sistem pencernaan manusia terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran interaktif Capera efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan

Manusia kelas V. Validasi produk oleh ahli materi memperoleh nilai 90,63% memenuhi kriteria sangat layak, sedangkan validasi produk oleh ahli media memperoleh nilai 90% yang dikategorikan sangat layak pula. Kemudian, hasil analisis terhadap skor *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dari yang semula 60,93 meningkat menjadi 86,38 dengan perolehan nilai N-Gain 0,61 tergolong dalam kategori sedang. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media interaktif Capera berbasis Canva layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Andreansyah, A., Sumani, & Wulandari, A. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PENYAJIAN DATA MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 869–883. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1798>
- Aprilia, C., Evita Agraeni, E. A., & Nazarudin, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Glideapps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Jambi. *BIODIK*, 9(2), 171–179. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.22351>
- Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. (2021). Effects of Technology on Student Learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(1).
- Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2300–2308. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- 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. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i2.13896>
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>

- Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudyono, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 887–897. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.33815>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kurnia, S., & Yatri, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PECAHAN (CANPEC) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 289–298. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2345>
- Meylovia, D. & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Mita Asmiati Putri, & Jusra, H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164–174. <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i01.29752>
- Muhammad, I., Darmayanti, R., Sugianto, R., & Choirudin. (2023). Teori Vygotsky: Kajian bibliometrik penelitian cooperative learning di sekolah dasar (1987-2023). *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 81–98. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.78>
- Nisyaa, F., Suratno, & Widodo, S. T. (2025). Development of Canva-based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 656–663. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8503>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.