



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “TRIP TOUR” BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA DI PULAU JAWA KELAS IV SD

Eva Maya Agus Tina^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 5 Maret 2025

Revisi 13 Maret 2025

Diterima 20 Maret 2025

Abstract

The study was conducted in order to develop an interactive learning media” Trip Tour ” based on Canva and determine the level of feasibility, practicality, and effectiveness of the material on cultural property in Java fourth grade elementary school. ADDIE Model used in the development process includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research subjects include material and media experts, educators, and fourth grade students. Instruments during the research process using expert validation sheet to assess the feasibility of the media, questionnaire responses of teachers and students to assess the practicality, and tests in the form of pretest and posttest to assess the effectiveness of the media. The percentage of media validation results was 93% and material validation was 88% in the “very worthy”category. The results of the teacher questionnaire score of 98% and student questionnaire score of 84.8% are classified as “very practical”. Meanwhile, the results of the T-test showed a significant difference between the pretest and posttest values, and the N-Gain value obtained moderate criteria, so that the media showed effectiveness in encouraging improvement in learning outcomes.

Kata kunci:

*Pengembangan Media,
Media Interaktif, Canva,
Trip Tour*

Abstrak

Penelitian dilakukan guna mengembangkan media pembelajaran interaktif “Trip Tour” berbasis Canva dan mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, serta keefektifannya pada materi Kekayaan Budaya di Pulau Jawa kelas IV SD. Model ADDIE digunakan dalam proses pengembangannya meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian meliputi ahli materi dan media, guru, dan siswa kelas IV. Instrumen selama proses penelitian menggunakan lembar validasi ahli guna menilai kelayakan media, angket tanggapan guru dan siswa guna menilai kepraktisan, dan tes berupa *pretest* dan *posttest* guna menilai keefektifan media. Hasil persentase validasi media sebesar 93% dan validasi materi sebesar 88% dalam kategori “sangat layak”. Hasil skor angket guru sebesar 98% dan skor angket siswa sebesar 84,8% tergolong “sangat praktis”. Sementara itu, hasil uji-T menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, serta nilai N-Gain mendapatkan kriteria sedang, sehingga media menunjukkan efektivitas dalam mendorong peningkatan hasil belajar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Eva Maya Agus Tina

[*eva.21178@mhs.unesa.ac.id](mailto:eva.21178@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian krusial setiap individu. Pendidikan akan membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa, terutama dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan yang ada di lingkungan sekitarnya, termasuk budaya bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang didukung dengan UUD 1945 (Amandemen) Pasal 32 ayat (1), menyatakan bahwa Pendidikan di Indonesia tidak hanya memprioritaskan pengembangan intelektual tetapi juga pelestarian dan pengembangan kebudayaan Indonesia. Pendidikan di Indonesia diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya dalam kurikulum dan praktik pembelajaran. Hal ini bertujuan agar para generasi muda dapat mengenal, memahami, dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia. Generasi penerus tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga mempunyai pengetahuan yang bermakna tentang tradisi, etika, dan kearifan lokal yang diwariskan oleh leluhur mereka. Hal ini tercermin dalam materi muatan pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Siswa dikenalkan dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia yang meliputi ragam suku, kesenian, adat istiadat, Bahasa, dan berbagai warisan budaya lainnya yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, termasuk Pulau Jawa yang merupakan pulau paling padat di Indonesia. Namun dalam praktik pembelajaran, penyampaian materi ini sering kali kurang maksimal akibat dari keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Dampak dari keterbatasan media yaitu rendahnya minat belajar sehingga menimbulkan ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di Sekolah Dasar (Adilah & Minsih, 2022).

Dalam pembelajaran IPS terutama yang berkaitan dengan topik Kekayaan Budaya di Pulau Jawa, masih bergantung pada metode ceramah, buku teks, dan poster bergambar budaya sebagai sumber pembelajaran. Meskipun poster tersebut menampilkan visualisasi unsur budaya seperti pakaian adat dan rumah tradisional, penyajiannya bersifat statis dan satu arah. Akibatnya siswa tampak tidak menunjukkan keterlibatan aktif dan minim ketertarikan ketika pembelajaran. Di samping itu, siswa mengalami hambatan dalam

memahami topik pelajaran. Beberapa siswa tidak tahu kekayaan budaya daerahnya sendiri dan tidak terlibat dalam diskusi kelas. Permasalahan tersebut membuat materi pembelajaran tidak diserap secara optimal oleh siswa. Hal ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut karena dapat menghambat jalannya proses pembelajaran, membuat siswa bosan, membuat materi sulit diterima, dan membuat siswa menjadi pasif. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak dapat terwujud atau tercapai dengan baik. Jika siswa tidak memahami kekayaan budaya yang ada di Indonesia, mereka mengabaikan pentingnya mengetahui, meningkatkan, dan menumbuhkan rasa peduli terhadap bangsa mereka. Selain itu, siswa akan mengabaikan pentingnya toleransi untuk mengakui serta menjunjung tinggi segala bentuk keberagaman yang dimiliki. Hal ini berdampak negatif bagi para generasi muda seperti berkurangnya rasa identitas dan kebanggaan terhadap bangsa. Terbaikannya tradisi dan nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh leluhur, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan hilangnya warisan budaya yang penting. Selain itu juga dapat melemahkan kekayaan keberagaman budaya yang seharusnya menjadi kekuatan bangsa. Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menggali materi tentang budaya di Indonesia, terutama yang berada di Pulau Jawa.

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013, Pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam membuat lingkungan pembelajaran menjadi interaktif yang selaras dengan perkembangan dan pertumbuhan fisik dan psikologis siswa. Guru harus menciptakan tantangan yang memotivasi siswa untuk menunjukkan minat dan bakat mereka. Menurut pendapat (Munawir et al., 2024) penggunaan media interaktif tentunya dapat menghadirkan kesan dan pengalaman belajar yang menarik untuk siswa. Di samping itu, media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat memberi umpan balik yang lebih cepat kepada siswa, meningkatkan keterlibatan dan peran aktif sehingga siswa dapat menyerap materi secara optimal. Terkait dalam pembelajaran IPS menurut (Anggoro et al., 2023) sangat penting dalam mengajarkan materi kekayaan budaya agar para generasi muda dapat menghargai, memahami, dan melestarikan budaya Indonesia yang kaya. Guna membuat pembelajaran IPS yang mudah dipahami oleh siswa, diperlukan media edukatif yang dirancang secara kreatif dan inovatif (Hariyati & Rachmadyanti, 2022). Penggunaan media interaktif dapat membantu memperkuat pemahaman materi dengan lebih efektif. Media pembelajaran

interaktif menurut (Susanto, 2021) adalah media yang menjadikan siswa berkontribusi secara aktif dalam simulasi serta tantangan sehingga mereka bisa menerapkan ide-ide yang mereka pelajari secara langsung ke dunia nyata. Pengembangan media pembelajaran interaktif tidak sulit untuk dilakukan karena semakin pesatnya perkembangan teknologi digital. Canva adalah salah satu platform yang dapat dimanfaatkan. Canva menjadi aplikasi yang sangat cocok digunakan oleh banyak orang terutama guru untuk dapat menghasilkan media yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif (Putri et al., 2021).

Dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva yang dilakukan oleh Rika Wahyuni dan Safrida Napitupulu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan, tingkat kelayakannya mencapai kategori “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 88,3%. Selain itu, penelitian pengembangan media lainnya milik Nita Ayu Wardani dan Akhmad Junaedi memperlihatkan persentase validitas materi sebesar 90% dan validitas media sebesar 92,7%. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, dari temuan studi terdahulu memiliki kekurangan yaitu format media yang terbatas sehingga kurang memberikan interaktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam eksplorasi materi. Selain itu juga belum mengintegrasikan elemen multimedia interaktif seperti kuis, animasi, atau simulasi. Media hanya menawarkan visualisasi informasi geografis dengan keterbatasan pada klik atau zoom guna melihat detail peta. Kedua penelitian tersebut berfokus pada kekayaan budaya yang mencakup informasi umum tentang budaya Indonesia secara luas, tanpa mendalami budaya spesifik dari suatu daerah.

Pengembangan media dilakukan guna menunjang proses pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan kebutuhan siswa dalam materi Kekayaan Budaya di Pulau Jawa. Dengan adanya media interaktif diharapkan siswa tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat bermakna dan mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan berdampak pada aspek teoritis maupun praktis. Dari sisi teori, hasil penelitian ini bisa menambah literatur tentang perancangan media pembelajaran interaktif yang berbasis digital, khususnya yang menggunakan platform Canva pada pembelajaran IPS topik kekayaan budaya di Pulau Jawa kelas IV Sekolah Dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran interaktif. Mendorong

antusiasme serta memperkuat penguasaan materi oleh siswa kekayaan budaya di Pulau Jawa. Penelitian ini juga bisa bermanfaat sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

METODE

Penggunaan metode pada penelitian yakni *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, design, development, implementation, evaluation*. Pada tahap *Analyze* dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan belajar mengajar bagi siswa dan guru. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang konten visualisasi media yang akan dibuat. Tahap *Development* dilakukan pengembangan terhadap media sesuai rancangan dan dilakukan validasi oleh para ahli. Tahap *Implementation* dilakukan proses uji coba lapangan media yang telah dirancang. Tahap *Evaluation* dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa dan hasil respon angket pengguna.

Validasi oleh ahli media dan materi menjadi bagian dari desain uji coba dalam penelitian ini. Selain itu, setelah media divalidasi dan direvisi akan langsung diujicobakan kepada siswa dan guru kelas IV SDN Sambikerep 1/479. Desain penelitian yang dipakai yaitu *Pretest-Posttest One Group Design*. Penyebaran angket kepada siswa dan guru untuk memperoleh umpan balik terkait media pembelajaran yang dirancang serta tes guna mengukur keefektifan media. Data dikumpulkan melalui penerapan teknik observasi lapangan dan wawancara, penyebaran angket, dan pelaksanaan tes sebagai instrumen evaluasi. Data hasil validasi ahli dan respon pengguna yang telah dinilai menurut skala linkert akan dihitung menggunakan rumus persentase dan ditentukan hasilnya melalui tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media dan Materi

Kriteria kelayakan	Presentase	Keterangan
Sangat layak	81% - 100%	Tidak revisi
Layak	61% - 80%	Tidak revisi
Cukup layak	41% - 60%	Revisi
Kurang layak	21% - 40%	Revisi
Tidak layak	0% - 20%	Revisi

(Wardani & Junaedi, 2024)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Presentase	Keterangan
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat praktis
$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup praktis
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat tidak praktik

(Gulo & Harefa, 2022)

Data hasil belajar siswa diolah dengan metode perhitungan uji-T dan N-Gain secara sederhana guna mengetahui kemajuan capaian belajar. Kriteria keberhasilan diperoleh apabila ada perbedaan signifikan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, apabila sebagian besar siswa memperoleh nilai N-Gain dalam kategori sedang atau tinggi, maka media dikatakan efektif

Hasil

Proses Pengembangan Media Interaktif “*Trip Tour*”

Tahapan yang pertama yaitu *Analyze*, mengumpulkan informasi dengan mengidentifikasi aspek kebutuhan, arah tujuan pendidikan, dan identitas atau karakter siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Dari observasi diperoleh jika dalam pelajaran IPS terutama yang berkaitan dengan topik Kekayaan Budaya di Pulau Jawa, masih bergantung pada metode ceramah, buku teks, dan poster bergambar budaya sebagai sumber pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa sulit memahami materi abstrak dan konseptual. Di samping itu, menurut hasil wawancara guru, didapatkan jika dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah mulai dibiasakan dengan penggunaan teknologi. Guru biasanya menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan materi yang diambil dari *Youtube*. Meskipun begitu, pemanfaatan kemajuan teknologi belum membuat media pembelajaran lebih interaktif. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat 40% siswa tidak fokus yang dibuktikan dengan siswa yang menyenderkan kepala diatas meja atau kursi dan ada yang bermain sendiri. Sedangkan ditinjau dari hasil pembelajaran IPS masih rendah dilihat dari evaluasi pembelajaran kurang dari 80% siswa paham dan mengerti materi. Siswa dan guru memerlukan penggunaan media interaktif yang menarik bagi siswa dan memudahkan siswa menangkap informasi dalam pembelajaran IPS. Siswa

cenderung menyukai media visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Guru memerlukan adanya inovasi baru pada media pembelajaran terkait materi kekayaan budaya di Pulau Jawa seperti media interaktif berbasis canva.

Tahap kedua yaitu *Design* (perancangan). Pada tahap ini, peneliti akan merancang konten dan tampilan media pembelajaran menyesuaikan kebutuhan siswa kelas IV SD. Perancangan dimulai dengan menyusun alur media pembelajaran dengan membuat *storyboard* berupa perjalanan virtual untuk mengunjungi provinsi-provinsi di Pulau Jawa. Di setiap provinsi akan ditampilkan budaya khas seperti rumah adat, tarian daerah, makanan, flora dan fauna serta bangunan, tugu, atau monumen bersejarah yang disertai dengan gambar, animasi, dan video. Media pembelajaran dirancang menggunakan platform canva karena fleksibilitas dan kemudahannya dalam membuat tampilan konten yang menarik dan interaktif. Untuk menambah daya tarik, dirancang pula karakter maskot bernama “Candra” yang merupakan sosok anak laki-laki memakai pakaian adat Jawa yang akan menemani perjalanan virtual siswa. Untuk menambah interaktifitas siswa, dalam media ditambahkan fitur dimana siswa diberikan kesempatan untuk dapat memilih transportasi yang akan digunakan untuk melanjutkan perjalanan menuju provinsi yang lainnya. Selain membuat *storyboard* sebagai panduan dalam proses pengembangan, desain media juga mencakup pembuatan navigasi interaktif dengan tombol yang mengarahkan pengguna ke berbagai bagian materi.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), media pembelajaran “*Trip Tour*” dikembangkan sesuai dengan desain awal yang telah dibuat. Media dikembangkan menggunakan platform canva dengan mengintegrasikan berbagai elemen interaktif seperti tombol navigasi, animasi, ilustrasi, serta kuis di akhir sesi. Materi terkait budaya di setiap provinsi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video. Maskot “Candra” ditampilkan dalam berbagai bentuk ekspresi dengan penambahan suara yang dapat memberikan kesan menarik dan membangun kedekatan emosional dengan siswa.

Tahap pengembangan dilanjutkan dengan melakukan validasi ahli yang meliputi validasi ahli media dan materi. Validasi media yang dilakukan oleh Ibu CFK Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan. Hasil validasi media yang telah diberikan secara rinci pada instrumen lembar penilaian validasi terhadap media menghasilkan nilai 70 dari nilai maksimal 75, dengan perolehan hasil penilaian validasi terhadap media sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{70}{75} \times 100 \%$$

$$P = 0,93 \times 100 \%$$

$$P = 93 \%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai termasuk kategori “sangat layak”.

Berikut merupakan tabel bagian dari media yang direvisi:

Tabel 3. Revisi Produk Media

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
	Catatan: menambahkan sumber referensi pada video yang digunakan.	
2.		
	Catatan: mengganti suara AI dengan suara rekaman asli.	
3.		
	Catatan: informasi profil pengembang disajikan dalam bentuk deskripsi.	

Sedangkan validasi materi dilakukan oleh Bapak MF Dosen Jurusan PGSD UNESA. Validasi ini bertujuan guna mendapatkan nilai ahli materi yang menunjukkan tingkat kelayakan dari materi yang terdapat pada media. Hasil validasi materi yang telah diberikan secara rinci pada instrumen lembar penilaian materi diperoleh nilai 44 dari nilai maksimal 50, dengan perolehan hasil penilaian validasi terhadap materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100 \%$$

$$P = 0,88 \times 100 \%$$

$$P = 88 \%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai termasuk kategori “sangat layak” dan dalam validasi materi tidak terdapat revisi yang diberikan oleh validator.

Tahap keempat yaitu *Implementation* (Implementasi) dengan cara uji coba media interaktif “*Trip Tour*” berbasis canva yang sudah dikembangkan, diuji validasi, dan direvisi. Uji coba dilakukan di SDN Sambikerep 1/479 Surabaya dengan jumlah subjek 29 siswa. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok, masing-masing beranggotakan 5 hingga 6 siswa. Pelaksanaan implementasi dimulai dengan melakukan koordinasi dengan guru kelas IV SD, tempat uji coba dilakukan. Langkah awal sebelum menggunakan media yaitu siswa terlebih dahulu melakukan *pretest* guna mengetahui tingkat kemampuan awal mereka dan pemahaman terhadap materi kekayaan budaya di Pulau Jawa. Soal *pretest* berjumlah 20 yang sudah disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Setelah mengerjakan soal *pretest*, dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif “*Trip Tour*”. Selama pembelajaran, peneliti mencatat keterlibatan siswa, partisipasi aktif, serta memberikan bantuan teknis jika dibutuhkan. guru juga dilibatkan untuk memberikan penguatan dan memantau aktivitas siswa. Setelah pembelajaran, dilanjutkan mengerjakan soal *posttest*. Soal *posttest* berjumlah 20 butir yang berbeda dengan soal *pretest*, namun tetap mengacu pada indikator pencapaian kompetensi yang sama. Hal ini dilakukan untuk menghindari efek hafalan peserta didik dan memastikan bahwa peningkatan hasil belajar benar-benar mencerminkan pemahaman konsep, bukan semata karena pengulangan soal. Siswa dan guru juga diberikan angket respon terhadap media. Lembar angket tersebut diisi sesuai dengan pendapat masing-masing siswa. Angket respon dimanfaatkan guna mengetahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, isi materi, dan kesenangan selama belajar. Selain itu, guru juga diminta mengisi angket dan memberikan respon terbuka terhadap media yang digunakan, baik dari segi manfaat maupun hambatan yang dirasakan selama pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Angket Pesert Didik

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Daya Tarik	85,2%	Sangat Praktis
2.	Daya Serap	84,2%	Sangat Praktis
	Rata-rata Persentase	84,8%	Sangat Praktis

Dari data diatas, media “*Trip Tour*” berbasis Canva pada materi kekayaan budaya di Pulau Jawa memiliki rata-rata persentase akhir sebesar 84,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Sedangkan hasil angket yang diperoleh dari guru, memiliki persentase 98% dengan kriteria “sangat praktis”. Secara umum diperoleh bahwa respon guru berada dalam kategori sangat setuju. Guru memberikan respon positif terhadap hampir seluruh aspek penilaian. Media ini dinilai mudah untuk dimanfaatkan oleh guru dan juga oleh siswa tanpa adanya pelatihan khusus. Penggunaan teknologi dinilai efektif dalam mengintegrasikan berbagai elemen seperti tombol interaktif, animasi, dan tampilan yang responsif terhadap pengguna media.

Dalam implementasi juga dikumpulkan data nilai hasil *pretest* dan *posttest* berikut. Data tersebut akan di uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.174	29	.025	.952	29	.204
Posttest	.214	29	.002	.944	29	.128

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan data diatas, hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, data *pretest* memiliki signifikansi sebesar 0,204 dan data *posttest* sebesar 0,128. Keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan terdistribusi normal dan memenuhi syarat dilakukan uji-T. Uji-T dilakukan guna membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok

eksperimen. Berikut tabel hasil uji-T:

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.65517	9.72212	1.80535	-23.35327	-15.95707	-10.887	28	.000

Gambar 2. Hasil Uji-T

Berdasarkan hasil uji-T, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak, dan H_1 diterima, maka disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan penggunaan media pembelajaran “*Trip Tour*” memberi kontribusi nyata pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya di Pulau Jawa.

Setelah uji-T, dilanjutkan melakukan uji N-Gain guna mengukur peningkatan capaian belajar siswa. Berikut hasil dari uji N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{2180 - 1610}{2900 - 1610}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{570}{1290}$$

$$N\text{-Gain} = 0,44$$

Hasil perhitungan rata-rata N-Gain adalah 0,44 yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan kriteria efektivitas, apabila sebagian besar siswa memperoleh nilai N-Gain kategori sedang atau tinggi, maka media dapat dikatakan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif “*Trip Tour*” terbukti efektif mendorong peningkatan hasil belajar pada materi Kekayaan Budaya di Pulau Jawa kelas IV SD.

Tahap kelima yakni *Evaluation* (Evaluasi) yang mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan media, meliputi validasi media dan materi. Validasi media dimanfaatkan guna menilai aspek desain visual, interaktifitas, navigasi dari media. Sedangkan validasi materi dimanfaatkan guna menilai ketepatan isi dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media

diimplementasikan kepada siswa kelas IV. Evaluasi ini dimulai, melakukan analisis capaian belajar serta membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas, uji-T (*paired sample t-test*), dan uji N-Gain.

PEMBAHASAN

Penelitian bertujuan guna mengembangkan media interaktif “*Trip Tour*” berbasis Canva untuk memberikan inovasi kegiatan belajar mengajar dan mendorong pencapaian belajar siswa kelas IV SD materi Kekayaan Budaya di Pulau Jawa. Pengembangan dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media yang dirancang layak diterapkan, menerima tanggapan positif dari siswa dan guru, dan efektif mendorong capaian belajar siswa.

Media “*Trip Tour*” menggunakan pendekatan wisata virtual yang memungkinkan siswa “berkeliling” Pulau Jawa secara virtual dengan dipandu oleh karakter maskot yaitu Candra. Aspek visual yang menarik, navigasi yang mudah, dan penyajian materi yang terorganisir adalah bagian penting dari desain media ini. Di akhir perjalanan, kuis interaktif digunakan sebagai alat evaluasi kegiatan belajar mengajar dalam desain media. Temuan ini sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Jean Piaget berdasarkan teori perkembangan kognitif (dalam Babullah, 2022), yang menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar yang disajikan dengan media visual dan kontekstual akan lebih efektif digunakan oleh siswa Sekolah Dasar yang termasuk dalam perkembangan operasional konkret.

Pemaparan materi budaya dalam media “*Trip Tour*” lebih mudah, menarik, dan terorganisir. Hasil ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menunjukkan betapa krusialnya partisipasi aktif dari siswa pada proses kegiatan belajar mengajar (Etika et al., 2023). Sudah terbukti bahwa siswa mampu memanfaatkan media yang menarik secara visual dan interaktif guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Hasil dari respon guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif “*Trip Tour*” berbasis Canva tergolong sangat praktis dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Media “*Trip Tour*” dirancang melalui platform Canva dan diuji secara menyeluruh oleh validator. Validator meliputi ahli di bidang media dan materi. Hasil dari validasi

media sebesar 93% dengan revisi dan validasi materi sebesar 88% tanpa revisi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media dinyatakan “sangat layak”, sehingga bisa diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses ini memiliki peran krusial untuk menjamin kesesuaian konten dan tampilan media dengan kebutuhan siswa dan mendukung capaian kegiatan belajar mengajar. Validasi dari para ahli merupakan evaluasi formatif yang memperkuat kualitas media yang dirancang. Evaluasi formatif ini penting guna memperbaiki dan menyempurnakan produk atau program yang sedang dalam tahap pengembangan (Hidayat & Nizar, 2021). Hasil validasi membuktikan bahwa media interaktif “Trip Tour” yang dibuat dengan Canva terbukti layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa lebih antusias, tertarik, dan senang ketika kegiatan belajar mengajar. Hal itu dapat diketahui melalui hasil angket siswa yang ditinjau dari daya tariknya sebesar 85,2% yang termasuk kategori “sangat praktis”. Selain itu, kebanyakan siswa cenderung lebih mudah fokus, mengingat, dan memahami materi dengan media ini karena alur visualnya dan cara penyampaiannya. Hal itu ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa ditinjau dari daya serapnya sebesar 84,2 % yang termasuk kategori “sangat praktis”. Studi sebelumnya juga membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat secara nyata mendorong peningkatan semangat dan pencapaian belajar siswa (Putri et al., 2022).

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan kesamaan dengan temuan Lestari (2023) yang mengembangkan media animasi dalam pembelajaran IPS dan menemukan bahwa media visual mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Kajian ini juga sejalan dengan kajian oleh Rosinta dkk. (2023) yang membuktikan penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal bisa meningkatkan kecintaan siswa terhadap kebudayaan Indonesia. Selain itu, media yang menggabungkan beragam unsur seperti gambar, teks, audio, dan video mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menggugah ketertarikan siswa. Dengan demikian, penelitian media “*Trip Tour*” berbasis Canva pada materi kekayaan budaya di Pulau Jawa dianggap sebagai inovasi yang menarik dan interaktif dalam pengembangan media yang memanfaatkan teknologi pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran “*Trip Tour*” berbasis Canva memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya pada materi Kekayaan Budaya di Pulau Jawa. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif,

visual, dan kontekstual sehingga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal dan pendekatan naratif visual, media “*Trip Tour*” tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, penggunaan media ini mendukung pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan efisien

Media “*Trip Tour*” berbasis Canva memiliki beberapa kelebihan yang mendukung pembelajaran kelas IV sekolah dasar, khususnya dalam materi Kekayaan Budaya di Pulau Jawa. Salah satu kelebihannya terletak pada desain yang memikat dan responsif terhadap interaksi pengguna. Media ini dirancang menggunakan fitur animasi, navigasi, dan kuis interaktif yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif. Siswa memahami materi lebih mudah dengan bantuan visualisasi gambar, video pendek, dan desain kontekstual yang disajikan menurut gaya belajar visual siswa. Di samping itu, media ini dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi khusus sehingga fleksibel dan mudah digunakan. Kehadiran karakter maskot Candra yang memandu dalam tur perjalanannya meningkatkan daya tarik media dan kedekatan emosional tersendiri bagi siswa.

Namun demikian, media “*Trip Tour*” berbasis Canva juga memiliki kekurangan. Salah satunya yaitu ketergantungan terhadap koneksi jaringan internet yang stabil karena Canva merupakan platform berbasis web. Apabila jaringan internet tidak stabil, maka akan mempengaruhi tampilan media yang dimunculkan. Selain itu, Canva masih memiliki keterbatasan interaktifitas lanjutan seperti pencatatan siswa yang sudah menyelesaikan media dan penyimpanan nilai kuis secara otomatis. Canva hanya menyediakan desain visual dan elemen interaktif sederhana seperti tombol klik dan tautan, tanpa adanya kemampuan mengolah hasil belajar siswa secara otomatis, sehingga pendidik harus menilai hasil kuis secara manual.

Dengan demikian, meskipun media “*Trip Tour*” berbasis Canva memiliki kekurangan teknis, namun dengan kelebihannya media ini bisa meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa. Hal tersebut menjadikan media “*Trip Tour*” berbasis Canva sebagai alternatif media edukatif yang inovatif dan layak dimanfaatkan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini, yakni media interaktif “*Trip Tour*” berbasis Canva yang terbukti memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dalam materi kekayaan budaya di Pulau Jawa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dengan menggabungkan pendekatan visual interaktif, navigasi eksploratif, dan elemen budaya lokal dalam media digital yang bisa digunakan dengan mudah oleh para pengguna. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Canva, sebagai platform desain yang mudah diakses, memiliki potensi besar dalam pengembangan media interaktif yang menarik. Media ini bisa dirancang lebih lanjut dengan mencakup materi IPS yang lebih luas atau dengan memperluas jangkauan wilayah budaya ke pulau-pulau lain di Indonesia. Disarankan mengembangkan media yang bisa diakses secara *offline* mengingat media “*Trip Tour*” berbasis Canva membutuhkan jaringan internet yang stabil. Selain itu, pengembangan bisa dilakukan lebih lanjut dalam bentuk platform web atau aplikasi mandiri yang memungkinkan integrasi audio, animasi lanjutan, dan kuis otomatis.

REFERENSI

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Anggoro, I., Awaliah, N., Indriyana, N., Harianto, R., Ramadina, S., & Marini, A. (2023). Upaya Pembentukan Karakter Melalui Implementasi Model Demonstrasi Pada Materi IPS Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(I), 1–19.
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *EPISTEMIC: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01(02), 131–152.
- Etika, E. D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2023). Paradigma Kognitif dalam Pembelajaran melalui Filsafat Ilmu. *Journal on Education*, 06(01), 10568–10579.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan*

- Guru Sekolah Dasar, 10(7), 1473-1483. *JPGSD*, 10, 1473–1483.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47566>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Lestari, S. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa SDN Ciwalen. *Repository.Upi.Edu*.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
<http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Putri, A., Arrasuli, B., & Adelia, R. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Putri, Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1399>
- Wardani, N., & Junaedi, A. (2024). Pengembangan Media Lift the Flap Map Berbasis Peta Digital Mupel Ipas Kelas Iv Sdn Sampangan 01 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(1), 125–136.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1261>