



Contents lists available at [Journal IICET](#)
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2476-9886 (Print) ISSN: 2477-0302 (Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Sri Suryani^{*)}, Muhammad Zainudin, Ade Eka Anggraini
Universitas Negeri Malang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Aug 23th, 2024
Revised Sept 26th, 2024
Accepted Oct 04th, 2024

Keywords:

Interactive multimedia learning
Critical thinking
Elementary school students
Social science

ABSTRACT

Learning using interactive learning multimedia is more effective and easy to understand by students so it can be used to increase students' motivation and thinking skills. Therefore, this study aims to produce media in the form of interactive learning multimedia that is valid, practical, and effective in improving students' critical thinking skills. This type of research is an R&D research using Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the small group test in this study were 10 students while the subjects of the large group test were 24 students. The object of this study is the quality of media in the form of interactive learning multimedia for social studies learning as seen from the results of validity, practicality, and effectiveness of media. The data collection instruments used in this study are using qualitative and quantitative approaches that include interviews, questionnaires, and tests. The results of the study showed that 1) the results of the validation of media experts obtained very valid and material experts obtained very valid; 2) the results of the student response questionnaire obtained very practical and the results of the teacher response questionnaire obtained very practical; 3) The effectiveness of the media can be seen in the results of the t-test calculation where the sig value is $0.00 < 0.05$, which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. From the results of these acquisitions, it can be concluded that there is a significant difference after using interactive learning multimedia. Based on the results of the study, it can be concluded that interactive learning multimedia using Canva is declared valid, practical, and effective to improve students' critical thinking skills.



© 2024 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Sri Suryani,
Universitas Negeri Malang
Email: sri.suryani.2321038@students.um.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran. Pandemi COVID-19 mempercepat adopsi media digital di sekolah-sekolah, tetapi penerapannya belum sepenuhnya optimal, khususnya dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS sering kali memuat konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami oleh siswa, seperti keragaman budaya dan ekosistem. Tantangan ini menyebabkan partisipasi aktif siswa rendah dan sulitnya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu,

pembelajaran IPAS membutuhkan solusi berbasis teknologi yang dapat membuat konsep-konsep abstrak lebih mudah dipahami dan menarik minat siswa.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva menjadi salah satu solusi yang relevan. Canva dipilih sebagai alat utama dalam penelitian ini karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan alat desain atau multimedia lainnya, seperti Microsoft PowerPoint, Prezi, atau Adobe Spark. Canva menawarkan kemudahan penggunaan dengan antarmuka yang ramah pengguna, fleksibilitas dalam desain, dan aksesibilitas yang tinggi. Canva memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan media interaktif dengan berbagai elemen visual, teks, video, dan animasi secara mudah tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal ini menjadikan Canva sangat sesuai dengan kebutuhan pendidikan, terutama untuk guru yang ingin menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Selain itu, Canva juga memiliki banyak fitur yang mendukung berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga media yang dibuat dapat melayani kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Hal ini penting karena media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif akan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang sangat ditekankan, terutama dalam pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Penggunaan media interaktif berbasis Canva diharapkan dapat menjawab tantangan pembelajaran IPAS serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang harus dikembangkan pada siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Kemampuan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis isu-isu sosial yang diajarkan dalam IPAS dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam Kurikulum Merdeka, berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi utama dalam pengembangan Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan di lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang dapat merangsang berpikir kritis menjadi sangat penting dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan mudah diakses, tetapi juga memberikan dampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong keterampilan berpikir kritis mereka. Selain itu, manfaat praktis dari penelitian ini juga dapat dirasakan oleh para guru, yang dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan interaksi dengan siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.

Dalam hal peran guru, efektivitas media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada bagaimana guru mengintegrasikan teknologi ini dalam pembelajaran sehari-hari. Guru berperan penting dalam memilih dan mengelola media yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta kurikulum yang berlaku. Multimedia berbasis Canva memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan materi dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang pada akhirnya memperkuat hubungan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat memberikan panduan langsung dan umpan balik cepat, yang semakin meningkatkan efektivitas penggunaan media interaktif ini dalam mencapai tujuan pembelajaran.

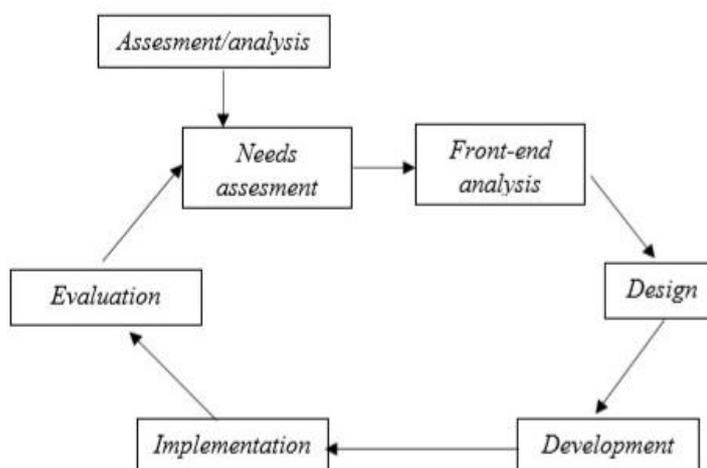
Meskipun pada penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan media pembelajaran interaktif, penelitian-penelitian tersebut belum sepenuhnya mengeksplorasi potensi multimedia dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Seperti yang dikutip dalam Prima Magistra: Jurnal Ilmiah kependidikan Volume 2 (No. 2, Oktober 2021, hal 237-253) pada analisis kebutuhan berupa hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V di SDN Menteng Atas 14, pada pembelajaran IPA materi ekosistem selama daring masih menggunakan media pembelajaran video dan radio disdik Jakarta yang dibagikan melalui WAG serta PPT via zoom, yang dirasakan peserta didik jenuh dan kurang memahami materi. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menggunakan aplikasi Canva yang lebih fleksibel dan mudah diakses, serta fokus pada pembelajaran IPAS, yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini juga menargetkan materi keragaman budaya, yang merupakan salah satu topik penting dalam IPAS, untuk siswa kelas IV SD. Karena pada pelajaran IPS yang materinya tanpa disadari sering dijumpai oleh peserta didik pada lingkungan sekitar, sehingga dengan bekal pengetahuan yang masih bersifat abstrak dibantu dengan media pembelajaran yang inovatif akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Pratama, Adi, & Ulfa, 2021; Wintarti, 2017). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga menutup kesenjangan dalam literatur terkait penggunaan media interaktif untuk meningkatkan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS di sekolah

dasar. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif berbantuan canva dalam meningkatkan berpikir kritis siswa khususnya di SDN Kalipang 01 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar.

Metode

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk menciptakan sebuah produk dan melakukan pengujian terhadap produk tersebut. Menurut Okpatrioka (2023) metode penelitian *Research and Development (R&D)* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, kemudian menguji keefektifan dari produk tersebut. Untuk menghasilkan produk, maka diperlukan penelitian untuk mengetahui keefektifan produk tersebut. Sehingga hasil akhir penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis siswa.

Menurut Purnama (2016) definisi tentang penelitian *Research and Development (R&D)*. Bahwasanya penelitian *Research and Development (R&D)* digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran dengan diawali analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan penyebaran produk. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model penelitian pengembangan Lee & Owens. Alasan peneliti memilih model pengembangan ini dikarenakan model pengembangan ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan jenis produk digital (Muhammad Zubet Bahtiar, 2023). Model pengembangan Lee & Owens terdiri atas 5 tahapan penelitian yaitu analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis awal akhir, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 1 <Lee & Owens (2024)>

Berdasarkan penelitian yang dirancang, penelitian ini akan menggunakan metode R&D (Research and Development) untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Produk media pembelajaran yang akan dirancang dan dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia interaktif berbasis canva "Megantara: Mengenal Keanekaragaman Budaya Nusantara". Media ini akan menjadi salah satu media pembelajaran dalam Mata Pelajaran IPS untuk kelas IV SD. Metode deskriptif akan digunakan untuk menyajikan hasil penelitian.

Participant

Dalam penelitian ini, responden adalah orang-orang yang diminta untuk memberikan informasi mengenai topik tertentu, baik berdasarkan persepsi maupun fakta (Arikunto, 2006). Penelitian ini melibatkan 3 ahli (dosen dan guru) dan 28 siswa kelas IV SDN Kalipang 01 sebagai partisipan. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan metode purposive sampling, di mana peneliti memilih partisipan yang dianggap memiliki relevansi dengan fokus penelitian. Profil partisipan mencakup latar belakang pendidikan dan pengalaman sebelumnya dengan teknologi multimedia, khususnya Canva. Informasi ini penting untuk memahami konteks di mana media pembelajaran ini diimplementasikan.

Responden yang terlibat dalam pengumpulan data meliputi dosen dan guru SDN Kalipang 01 sebagai validator, dan siswa kelas IV, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.

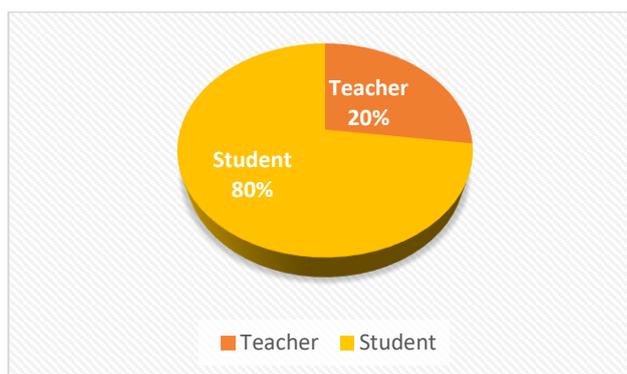


Figure 2 <Participant Chart>

Data Collection Technique

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden. Kuesioner yang digunakan menggunakan skala Likert, yaitu skala yang dirancang untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial yang menjadi fokus penelitian (Sugiyono, 2011). Kuesioner ini telah divalidasi oleh para ahli, baik untuk materi penelitian maupun media yang digunakan. 1) Instrument Ahli Materi. Untuk menilai kualitas isi materi dalam multimedia pembelajaran interaktif, instrumen khusus yang melibatkan ahli materi digunakan. Ahli materi yang dilibatkan dalam proses validasi ini adalah dosen Pendidikan Dasar dan guru yang memiliki keahlian di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial; 2) Instrument Ahli Media. Kualitas media interaktif dievaluasi menggunakan instrumen khusus yang melibatkan ahli media. Ahli media yang dilibatkan dalam proses validasi ini adalah dosen Pendidikan Teknologi Pendidikan dan guru. Setelah proses validasi multimedia pembelajaran interaktif selesai, data yang diperoleh diolah dan dianalisis. Berdasarkan hasil analisis dan kritik serta saran dari validator, multimedia pembelajaran interaktif kemudian direvisi untuk meningkatkan kualitasnya.

Data Analysis Technique

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini applied terhadap hasil uji validitas media interaktif. Validitas media pembelajaran interaktif diuji oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari kedua ahli tersebut kemudian digunakan untuk menentukan tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif secara keseluruhan. Skor validitas multimedia pembelajaran interaktif dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Percentages (100\%)} = \frac{\text{number of data collection scores}}{\text{criteria score}} \times 100\%$$

Berikut ini adalah kriteria validitas yang ditetapkan:

Table 1 <Validity Criteria>

No	Achievement Level	Criteria
1	0 - 20	Invalid
2	21 - 40	Less valid
3	41 - 60	Quite valid
4	61 - 80	Valid
5	80 - 100	Very valid

Source: Riduwan (2011)

Hasil dan Pembahasan

Terdapat lima tahapan dari pengembangan media ajar ini, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Analisis

Tahap awal ini berfokus pada identifikasi kebutuhan utama dalam pembuatan media ajar interaktif. Hal ini meliputi penetapan tujuan pembelajaran, pengetahuan yang ingin disampaikan, dan komponen-komponen yang diperlukan: 1) Analisis kebutuhan bahan ajar digital interaktif: a) Analisis kebutuhan fungsional, bahan ajar digital interaktif memadukan berbagai aspek, seperti menyusun isi multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan pencapaian literasi budaya dan digital, serta numerasi, barcode yang menampilkan objek nyata, dan penyajian halaman yang menarik; b) Analisis kebutuhan non-fungsional, meliputi hardware (laptop) dan software (Canva) yang digunakan untuk menyusun media ajar interaktif; 2) Analisis material. Media ajar interaktif ini memaparkan materi ajar digital yang disesuaikan dengan konten berpikrit kritis. Materinya mencakup keberagaman Indonesia; 3) Analisis prosedur. Pembuatan media ajar interaktif berbasis canva melibatkan pengembangan materi yang dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, serta penyampaianya menggunakan video, audio, teks, dan animasi yang menraik untuk meningkatkan pemahaman siswa; 4) Diagram alir. Diagram alir untuk pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan canva dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 <Flowchart>

Desain

Tahap ini melibatkan desain produk berdasarkan gambar visual untuk menciptakan desain dalam media ajar digital interaktif Model Lee and Owens menetapkan tahap desain sebagai tahap kedua. Salah satu hal penting yang dilakukan sebelum mengembangkan produk adalah membuat desain. Untuk membuat produk harus memiliki rancangan konsep yang sudah tertata rapi agar produk pengembangan memiliki pola yang bagus.

Adapun tahap perancangan tersebut meliputi: 1) Menentukan jadwal. Dalam proses penciptaan produk yang akan dikembangkan pasti menentukan waktu agar produk yang dihasilkan selesai tepat waktu dengan kualitas yang baik. Jadwal pembuatan produk dimulai dari mempersiapkan sumber dan bahan yang diperlukan, menentukan materi pembelajaran, spesifikasi produk video interaktif, pembuatan *storyboard* produk sampai pada tahapan evaluasi yang menghabiskan waktu kurang lebih 3 bulan; 2) Menentukan anggota tim. Dalam mengembangkan sebuah produk tentunya memerlukan suatu tim agar sebuah produk yang dikembangkan nanti dapat bermanfaat dan berguna bagi pengguna. Adapun tim yang terlibat dalam pengembangan produk ini adalah (a) peneliti sebagai penulis naskah dan konsep, (b) tim pembuat produk, (c) tim ahli media dan ahli materi sebagai penguji kelayakan media pembelajaran dan saran terkait produk, (d) siswa sebagai subjek ujicoba; 3) Menentukan Spesifikasi Media. Spesifikasi media merupakan penjelasan dari spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan meliputi: a) Media yang dikembangkan dalam penelitian yaitu multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva; b) Multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran di Sekolah

Dasar; c) Di dalam multimedia pembelajaran interaktif terdapat pendahuluan, isi dan penutup. Pada pendahuluan berisi pertanyaan pemantik dan kegiatan awal pembelajaran. Pada isi berisi materi pembelajaran IPS terkait Keaneekaragaman Budaya di Indonesia. Pada kegiatan akhir berisi evaluasi soal, refleksi dan penutup; 4) Membuat Isi Konten. Desain konten yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada tahapan ini menentukan materi yang dapat dimuat di multimedia pembelajaran interaktif.

Pengembangan

Pada tahap *Develop* atau pengembangan merupakan tahap ketiga yang melibatkan produksi dan penyatuan berbagai komponen seperti teks, audio, video, suara, gambar dan animasi agar saling terhubung secara padu antara satu media dengan media lainnya. Pada tahap ini, produk yang direncanakan dan didesain akan dijalankan menjadi produk konkret berdasarkan alur dari *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menghimpun semua elemen dari multimedia pembelajaran interaktif yang diperlukan, yang dikemas secara lengkap menggunakan aplikasi canva.

Implementasi

Media ajar yang telah dirancang dan dikembangkan kemudian disebarkan kepada peserta didik melalui sesi pembelajaran yang interaktif. Dalam kelas, guru memperkenalkan media ajar tersebut, menjelaskan cara menggunakannya, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi konten yang ada. Siswa didorong untuk aktif berpartisipasi, baik melalui diskusi kelompok maupun kegiatan praktik yang melibatkan media ajar. Umpan balik dari siswa selama penggunaan media ajar ini dikumpulkan untuk mengetahui efektivitasnya dan untuk melakukan perbaikan jika diperlukan. Dengan demikian, penerapan media ajar tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Evaluasi

Tahap uji kelayakan ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian materi dan media yang digunakan dalam bahan ajar interaktif. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan mengisi angket yang dirancang khusus untuk menilai desain media dan materi.

Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV berbentuk MPI yang dapat diakses menggunakan smartphone android, komputer, dan laptop. Dikutip dari Modul 9 PembaTIK (2024), Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) merupakan bentuk media yang menggabungkan banyak unsur dilengkapi dengan alat pengontrol. Multimedia Pembelajaran Interaktif melibatkan berbagai unsur media seperti teks, foto, video, audio, animasi, dan grafis untuk menarik perhatian siswa. Jenis-jenis multimedia ini berdasarkan pada tujuan pembelajaran, termasuk tutorial, drill and practice, simulasi, dan instructional games.

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) "Megantara: Mengenal Keaneekaragaman Budaya Nusantara" ini dirancang menggunakan Canva. Multimedia Pembelajaran Interaktif ini terdiri dari 19 halaman dan memiliki tiga fungsi utama: 1) alat bantu pembelajaran; 2) media informasi; dan 3) media promosi. Di kelas IV Sekolah Dasar, Multimedia Pembelajaran Interaktif ini membantu meningkatkan literasi budaya dan literasi digital sekaligus numerasi, menyediakan informasi tentang keberagaman Indonesia, dan mempromosikan kekayaan budaya bangsa. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid untuk digunakan. Penilaian dari ahli materi menunjukkan nilai persentase yang sangat tinggi, yaitu 95% dan 95% dari validator 1 dan 2, yang dikategorikan sebagai "sangat valid". Hal serupa juga terlihat pada penilaian ahli media, di mana validator 1 dan 2 memberikan nilai 90% dan 85%, yang juga dikategorikan sebagai "sangat valid".

Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dapat meningkatkan literasi budaya dan literasi digital, serta numerasi pada siswa kelas IV dapat dilihat sebagai berikut:

Halaman Sampul

Sampul MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif) "MEGANTARA" Mengenal Keaneekaragaman Budaya Nusantara memuat judul, nama penulis, tujuan pembelajaran, dan panduan. Judul ini memberi gambaran tentang isi buku, sedangkan nama penulis menunjukkan identitasnya. Selain itu tujuan pembelajaran ditulis sehingga pengguna akan tau apa yang akan dipelajari, serta panduan yang merupakan petunjuk penggunaan multimedia. Tampilan sampul dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 <Halaman Sampul>

Menu Utama

Menu utama yang disajikan memiliki beberapa sub-menu yang saling terkait. Sub-menu 'tujuan pembelajaran' memberikan gambaran jelas tentang apa yang diharapkan siswa capai setelah mempelajari materi. Sub-menu 'materi' berisi penjelasan rinci mengenai topik yang sedang dipelajari. Selanjutnya, sub-menu 'latihan' menyediakan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman siswa, sedangkan sub-menu 'kuis' berfungsi sebagai evaluasi akhir. Desain tampilan menu utama secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 <Halaman Kata Pengantar>

Tujuan Pembelajaran

Submenu tujuan pembelajaran memberikan gambaran jelas tentang kompetensi yang diharapkan siswa capai setelah menggunakan multimedia interaktif ini. Tampilan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 <Tampilan Tujuan Pembelajaran>

Materi

Submenu materi berisikan materi-materi yang dapat dipelajari siswa melalui multimedia interaktif yang tentunya dikemas dalam bentuk yang menarik sehingga siswa tertarik dengan animasi-animasi yang disajikan. Tampilan submenu materi dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 <Tampilan Materi>

Latihan Soal

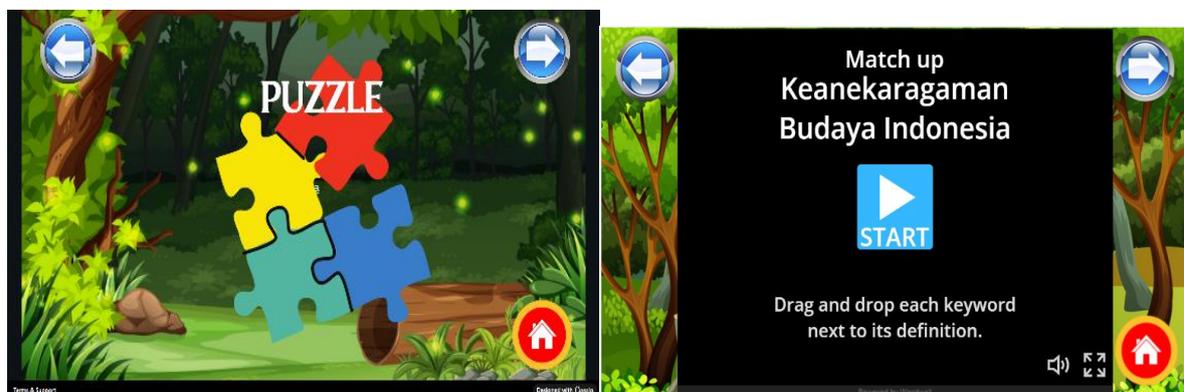
Latihan soal dikemas dalam bentuk puzzle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dengan menyelesaikan puzzle tersebut siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis tentang keberagaman indonesia. Tampilan latihan soal dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 <Tampilan Latihan Soal>

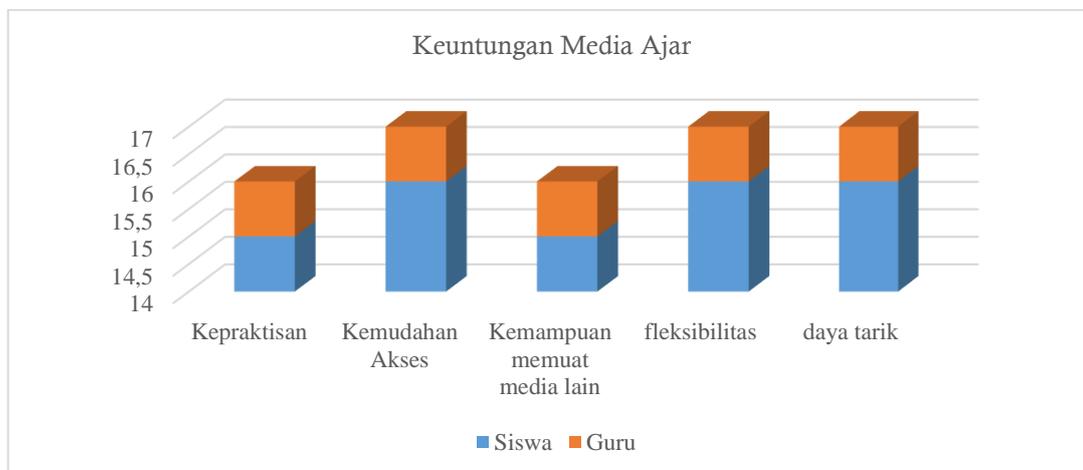
Quiz

Pada bagian ini siswa akan mengerjakan soal evaluasi yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang ditampilkan. Tampilan menu quiz dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 <Tampilan Quiz>

Berdasarkan uji coba media ajar Megantara terhadap 20 orang (18 siswa, 1 guru, dan 1 dosen), ditemukan beberapa kelebihan, yaitu kepraktisan, kemudahan akses, kemampuan memuat media lain, fleksibilitas, dan daya tarik. Detail informasi dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 10 <Grafik Keuntungan Bahan Ajar>

Gambar 10 menunjukkan berbagai keuntungan multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Ziya, 2024 dan Kusumatuty & Murwaningsih, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar " multimedia interaktif " terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Table 1 <Skor Pretest dan Posttest>

Responden	Skor Pretest	Skor Posttest
Siswa 1	80	67
Siswa 2	80	87
Siswa 3	47	67
Siswa 4	67	87
Siswa 5	87	80
Siswa 6	47	93
Siswa 7	73	87
Siswa 8	87	87
Siswa 9	33	80
Siswa 10	80	87
Siswa 11	73	87
Siswa 12	87	87
Siswa 13	87	93
Siswa 14	93	100
Siswa 15	87	93
Siswa 16	87	87
Siswa 17	33	87
Siswa 18	73	100

Berdasarkan analisis Tabel 1, terlihat adanya peningkatan signifikan berpikir kritis siswa setelah penerapan media ajar baru. Faktor pendukungnya adalah desain media ajar yang praktis, mudah diakses, kompatibel dengan berbagai media, fleksibel, dan menarik, sehingga menunjang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang pengembangan media ajar digital berjudul "Megantara: Mengenal Keanekaragaman Budaya Nusantara" dengan menggunakan model Lee & Owens mendapatkan umpan balik yang positif dari para ahli materi dan ahli media. Media ajar tersebut divalidasi oleh dua orang ahli materi, yang masing-masing memberikan nilai valid sebesar 95% dan 95%. Dua ahli media juga memvalidasi materi tersebut,

dengan nilai masing-masing 90% dan 85%. Pengujian menunjukkan beberapa keunggulan multimedia pembelajaran interaktif, termasuk kepraktisan, aksesibilitas, kemampuan untuk menggabungkan media lain, fleksibilitas, dan daya tarik. Berdasarkan nilai pretest dan posttest, siswa kelas IV SDN 01 Kalipang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 01 Kalipang. Umpan balik positif dari ahli materi dan media, serta hasil validasi yang menunjukkan nilai tinggi, mengindikasikan bahwa media ini layak diterapkan dalam konteks pendidikan. Keunggulan-keunggulan seperti kepraktisan, aksesibilitas, dan fleksibilitas dari multimedia pembelajaran interaktif ini berkontribusi pada peningkatan partisipasi aktif siswa, serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan dalam pembelajaran IPS. Meskipun demikian, penting untuk mencatat adanya tantangan dan keterbatasan yang dihadapi selama penelitian ini, yang perlu dianalisis lebih lanjut untuk meningkatkan implementasi media pembelajaran di masa depan. Penelitian ini juga menyarankan perlunya strategi yang jelas bagi guru dalam mengintegrasikan multimedia interaktif ke dalam kurikulum yang lebih luas untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Rekomendasi untuk penelitian lanjutan mencakup uji coba pada populasi siswa yang lebih luas dan penerapan media ini pada mata pelajaran lain. Hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai potensi dan tantangan dalam penggunaan teknologi pendidikan inovatif serta kontribusinya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Referensi

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- A. S. Rahmawati, "Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika The Use of Multimedia Interactive (MMI) as a Learning Media in Improving Physical Learning Achievement," *Pancasakti Sci. Educ. J. PSEJ*, vol. 4, no. 1, pp. 7–17, 2019, [Online]. Available: <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/psej>
- Afifah, R., & Mulyani, P. K. (2022). E-Book Sebagai Inovasi Dalam Pemenuhan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Berbasis Teknologi Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19. *Journal of Learning and Technology*, 1(2), 73-78.
- Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950–961.
- Desyandri, D., Muhammadiyah, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. DOI: <https://doi.org/10.29210/129400>
- Febaliza, Asyti & Afdal, Z. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Yogyakarta: Adefa Grafika
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan - Pdf. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. DOI: <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. DOI: <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.%20Oktober.3000>
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96–101. DOI: <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Malgoubri, J.-B. M. B. S. & I. (2023). Teaching Quality and Student Learning Achievements in Ethiopian Primary Education: How Effective Is Instructional Quality in Closing Socioeconomic Learning Achievement Inequalities?. *International Journal of Educational Development*, 99(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102759>

- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 44–57. DOI: <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.6161>
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131-134.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.
- Mulasih, M., & Hudhana, W. D. (2020). Urgensi Budaya Literasi Dan Upaya Menumbuhkan Minat Baca. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 19-23.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. <Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/>
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*.
- 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.
- Nisa, K., & Wardani, D. S. (2023). Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(3), 574-581.
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81–92. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>
- Octasyavira, M., Nurlizawati, N., & Hendra, M. D. (2022). Kesulitan guru dalam merancang media inovatif digital untuk pembelajaran sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(4), 437-445.
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58-68.
- Purnama, Bambang Eka, 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- R. D. Prasasti and N. Anas, “Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik,” *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 3, pp. 694–705, 2023, doi: 10.31538/munaddhomah.v4i3.589.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas*. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. DOI: <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Rusman, Deni Kurniawan, & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition*. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 1– 1005. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Sahelatua, L. S., Vitoria, L., & Mislinawati, M. (2019). Kendala guru memanfaatkan media IT dalam pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 4(4).
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019, March). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. In *Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology* (pp. 20-24).
- Siagian, Roida, E.V. (2012, Agustus). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 2(2):122-131. ISSN: 2088-351X
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sucipto, 2010. *Penulisan Naskah Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer (Multimedia)*. Makalah. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP).
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tommaso Agasisti, Germán Antequera, M. D. (2023). *Technological Resources, Ict use and Schools Efficiency in Latin America – Insights from OECD PISA 2018*. *International Journal of Educational Development*, 99(2). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102757>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. DOI: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

- Urnika, A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Muatan Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang*. Skripsi: Unnes
- Utami, T. R., & Lena, M. S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Flip PDF Professional di Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9004–9009. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2524>
- Widodo, A. P. A. (2018). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.P
- Ziya, K. (2024). *Efektifitas Penggunaan E-Book Bagi Siswa SMA Negeri 5 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora).