



**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATERI STRUKTUR LAPISAN BUMI KELAS VIII**

Sely Oktaria¹, Rahmi Susanti², Suratmi³

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya^{1,2,3}

e-mail: selyoktaria2@gmail.com¹, rahmi_susanti@fkip.unsri.ac.id², suratmi@fkip.unsri.ac.id³

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran di era digital menuntut pengembangan media yang inovatif, interaktif, dan kontekstual guna meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva sebagai solusi pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik abad ke-21, khususnya pada materi Struktur Lapisan Bumi kelas VIII. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data diperoleh melalui observasi, angket, wawancara, dan studi dokumentasi dari guru dan siswa di SMP Negeri 4 Lalan yang beralamat di Desa Bumi Agung P18 Kec. Lalan Musi Banyuasin. Kelas uji coba dalam penelitian ini yaitu kelas VIII 2 yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan signifikan terhadap media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan elemen visual, animasi, dan interaktivitas yang mudah diakses serta sesuai dengan preferensi digital siswa. Sebagian besar guru mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan media konvensional untuk menjelaskan konsep geosains yang abstrak. Temuan ini menjadi landasan pengembangan prototipe multimedia interaktif berbasis Canva yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konseptual, serta hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi awal terhadap desain media pembelajaran yang responsif dan berbasis kebutuhan aktual di lingkungan pendidikan menengah.

Kata Kunci: *Canva, Multimedia Interaktif, SMP*

ABSTRACT

The transformation of learning in the digital era requires the development of innovative, interactive, and contextual media to enhance student engagement and learning outcomes. This study aims to analyze the need for developing interactive multimedia based on Canva as an adaptive learning solution tailored to the characteristics of 21st-century students, particularly for the Earth's Layer Structure curriculum in eighth grade. The study employs a qualitative descriptive approach, with data collected through observation, questionnaires, interviews, and document analysis from teachers and students at SMP Negeri 4 Lalan, located in Desa Bumi Agung P18, Lalan District, Musi Banyuasin. The pilot class in this study was class VIII 2, consisting of 20 students. The results of the study indicate a significant need for learning media that can integrate visual elements, animations, and interactivity that are easily accessible and aligned with students' digital preferences. Most teachers face limitations in utilizing conventional media to explain abstract geoscience concepts. These findings serve as the foundation for the development of an interactive multimedia prototype based on Canva, which is expected to enhance students' learning motivation, conceptual understanding, and academic performance. This study provides an initial contribution to the design of responsive and needs-based educational media in the secondary education setting.

Keywords: *Canva, Interactive Multimedia, Junior High School*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari sekadar transfer informasi menuju pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Permana & Mumtaazy, 2021). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi menjadi kunci utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama untuk menjawab tantangan rendahnya hasil belajar siswa yang masih menjadi permasalahan klasik di banyak sekolah. Salah satu penyebab utamanya adalah metode pembelajaran yang kurang inovatif dan penggunaan media yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini, yaitu generasi digital native (Permana & Mumtaazy, 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya materi “Struktur Lapisan Bumi” kelas VIII SMP, merupakan salah satu topik yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan visual (Oktaviana et al., 2023.). Materi ini mengandung konsep-konsep abstrak tentang struktur internal bumi seperti kerak, mantel, dan inti bumi, yang sulit dibayangkan oleh siswa hanya melalui penjelasan verbal atau gambar dua dimensi dalam buku teks. Ketidaksesuaian antara karakteristik materi dan media yang digunakan berakibat pada rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Multimedia interaktif hadir sebagai solusi yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu kesatuan media yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna (Fauziah et al., 2023). Media ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan materi.

Salah satu platform yang potensial digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif adalah Canva (Maisarah et al., 2023). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang memiliki fitur lengkap dan mudah digunakan oleh pendidik, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain. Canva memungkinkan pembuatan presentasi, animasi, video interaktif, hingga infografis yang dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan materi ajar (Syarifudin, 2023). Keunggulan Canva terletak pada tampilan antarmuka yang intuitif, beragam elemen visual yang tersedia, serta kemampuannya untuk mendukung pembelajaran daring maupun luring. Pemanfaatan Canva untuk pengembangan multimedia interaktif selaras dengan prinsip Merdeka Belajar, yaitu mendorong pembelajaran yang fleksibel, kreatif, dan berbasis kebutuhan siswa. Selain itu, berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan media interaktif terhadap peningkatan hasil belajar. Utomo (2023) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA secara signifikan. Sementara itu, studi oleh Syarifudin (2023) membuktikan bahwa Canva mampu meningkatkan daya tarik visual dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Namun, sebelum media berbasis Canva dikembangkan lebih lanjut, perlu dilakukan analisis kebutuhan secara komprehensif. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi aktual pembelajaran, termasuk tantangan yang dihadapi guru dan siswa, kesenjangan antara media yang digunakan dengan karakteristik materi, serta kesiapan teknologi dan preferensi siswa (Putri & Ana, 2024). Analisis kebutuhan menjadi tahap awal yang sangat penting agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan konteks dan kebutuhan riil di kelas.

Urgensi permasalahan di lapangan yang mendasari penelitian ini terletak pada tantangan signifikan yang dihadapi siswa kelas VIII SMP dalam mempelajari materi struktur lapisan bumi. Materi ini, karena kompleksitas dan sifatnya yang abstrak seperti diidentifikasi oleh Maisarah et al. (2023), seringkali menjadi batu sandungan bagi siswa, menyebabkan kesulitan dalam pemahaman konsep dan visualisasi. Akibatnya, terdapat risiko siswa tidak mencapai

penguasaan materi secara optimal, yang dapat berdampak pada hasil belajar mereka secara keseluruhan terhadap topik geosfer yang fundamental ini.

Kondisi ini menciptakan kebutuhan mendesak akan solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Pembelajaran konvensional mungkin kurang memadai untuk menjelaskan konsep-konsep lapisan bumi yang tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, analisis kebutuhan untuk pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva menjadi sangat penting. Multimedia semacam ini diharapkan dapat menyederhanakan materi yang kompleks, memvisualisasikan konsep abstrak, dan meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga pada akhirnya dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dan meningkatkan efektivitas serta hasil pembelajaran materi struktur lapisan bumi. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menggali kebutuhan guru dan siswa terkait media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, khususnya yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam konteks materi geosfer (Stohlmann et al., 2012).

Kontribusi dari penelitian ini bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian tentang integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPA. Secara praktis, hasil analisis kebutuhan ini dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang inovatif, relevan, dan berdampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam jangka panjang, pengembangan ini juga diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih adaptif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Kamilah & Astriani, 2024). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran, tetapi juga untuk mendorong transformasi pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Diharapkan, hasil studi ini dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada materi struktur lapisan bumi kelas VIII SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis kebutuhan (needs assessment) yang berfokus pada identifikasi kondisi aktual, tantangan, dan harapan terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran materi Struktur Lapisan Bumi kelas VIII (Fadli, 2021). Subjek penelitian terdiri atas guru IPA kelas VIII dan siswa SMP yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru, angket campuran (tertutup dan terbuka) kepada siswa, serta observasi dokumen dan lingkungan pembelajaran untuk memastikan konteks, kesiapan infrastruktur, dan ketercapaian pembelajaran. Instrumen disusun berdasarkan model analisis kebutuhan Kaufman yang mencakup level mikro, makro, dan mega, dengan kisi-kisi yang mengukur pengalaman belajar, kesulitan konsep, gaya belajar, keterpaparan media, serta harapan terhadap media pembelajaran digital. Data dianalisis secara tematik untuk data kualitatif menggunakan model Miles & Huberman (reduksi, display, dan verifikasi data) serta statistik deskriptif untuk data kuantitatif melalui persentase dan rerata skor (Widodo, 2019). Triangulasi sumber dan metode digunakan untuk menjamin keabsahan data, sementara validitas isi instrumen diperoleh melalui expert judgment dari pakar pembelajaran dan praktisi IPA. Adapun kisi-kisi instrumen angket kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel 1. di bawah ini :



Tabel 1. Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Bentuk Butir	Skala / Format
1	Pengalaman belajar IPA	Siswa merasa kesulitan memahami materi geologi	Likert	1–5
2	Minat terhadap pelajaran IPA	Siswa antusias mengikuti pelajaran IPA	Likert	1–5
3	Gaya belajar	Siswa lebih mudah memahami melalui visual/audio	Pilihan ganda + terbuka	-
4	Ketersediaan media	Media yang digunakan saat ini cukup membantu	Likert	1–5
5	Kebutuhan terhadap media baru	Siswa membutuhkan media yang interaktif	Likert	1–5
6	Familiaritas dengan Canva	Siswa pernah menggunakan atau tahu tentang Canva	Pilihan Ganda	-
7	Harapan terhadap media pembelajaran	Media ideal menurut siswa	Pertanyaan terbuka	-

Adapun kisi-kisi wawancara guru dirancang dengan fokus pada konteks pembelajaran dan kendala praktis di lapangan dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Wawancara Guru

No	Aspek yang Diukur	Pertanyaan Pokok
1	Strategi pembelajaran	Bagaimana Bapak/Ibu menyampaikan materi struktur bumi?
2	Penggunaan media	Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran IPA?
3	Kendala pembelajaran	Apa kendala yang dihadapi saat menjelaskan materi ini?
4	Kebutuhan terhadap media baru	Apakah Bapak/Ibu merasa perlu adanya media interaktif baru?
5	Pengetahuan tentang Canva	Apakah Bapak/Ibu mengetahui atau pernah menggunakan Canva?
6	Harapan pengembangan media	Media seperti apa yang diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas VIII menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi geologi, khususnya terkait struktur lapisan bumi. Pada indikator “siswa merasa kesulitan memahami materi geologi,” nilai rata-rata berada pada skor 3,87 dari skala Likert 1–5, yang menunjukkan tingkat kesulitan sedang hingga tinggi. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh sifat materi yang abstrak, kurangnya visualisasi dalam penjelasan guru, dan minimnya media pendukung yang memfasilitasi pemahaman spasial dan konseptual. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

,

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Hasil Utama	Skor Rata-rata / Persentase
1	Pengalaman belajar IPA	Siswa merasa kesulitan memahami materi geologi	Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi struktur bumi	3,87 (Skala 1–5)
2	Minat terhadap pelajaran IPA	Siswa antusias mengikuti pelajaran IPA	Antusiasme cukup tinggi, tapi menurun tanpa media yang menarik	3,62 (Skala 1–5)
3	Gaya belajar	Siswa lebih mudah memahami melalui visual/audio	Mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual-auditori	82% visual-audio
4	Ketersediaan media	Media yang digunakan saat ini cukup membantu	Media saat ini dianggap kurang membantu dalam memahami materi	2,94 (Skala 1–5)
5	Kebutuhan terhadap media baru	Siswa membutuhkan media yang interaktif	Siswa sangat membutuhkan media baru yang menarik dan interaktif	4,52 (Skala 1–5)
6	Familiaritas dengan Canva	Siswa pernah menggunakan atau tahu tentang Canva	Mayoritas siswa telah mengenal atau menggunakan Canva	68% familiar
7	Harapan terhadap media	Media ideal menurut siswa	Harapan: animasi 3D, narasi suara, kuis interaktif, akses melalui perangkat	-

Wawancara semi-terstruktur yang dilakukan terhadap guru IPA kelas VIII memberikan pandangan yang lebih mendalam terkait kondisi pembelajaran saat ini. Pada aspek strategi pembelajaran, guru menyatakan bahwa penyampaian materi struktur lapisan bumi dilakukan melalui kombinasi ceramah, tanya jawab, dan penugasan membaca buku teks. Guru menyadari bahwa metode ini kurang efektif untuk materi yang bersifat abstrak seperti lapisan kerak, mantel, inti luar dan inti dalam, terutama karena keterbatasan visualisasi di dalam kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Wawancara Guru

No	Aspek yang Diukur	Pertanyaan Pokok	Temuan Utama
1	Strategi pembelajaran	Bagaimana menyampaikan materi struktur bumi?	Menggunakan ceramah, diskusi, dan membaca buku teks
2	Penggunaan media	Media apa yang digunakan?	Gambar dari buku dan video YouTube, tetapi belum kontekstual atau interaktif
3	Kendala pembelajaran	Kendala dalam menjelaskan materi?	Materi bersifat abstrak, sulit divisualisasikan, waktu pembelajaran terbatas

No	Aspek yang Diukur	Pertanyaan Pokok	Temuan Utama
4	Kebutuhan terhadap media baru	Perlu media interaktif baru?	Sangat perlu, terutama yang mendukung visualisasi dan interaksi
5	Pengetahuan tentang Canva	Mengetahui atau pernah menggunakan Canva?	Sudah mengenal dan pernah menggunakan Canva untuk presentasi
6	Harapan pengembangan media	Media seperti apa yang diharapkan?	Media dengan visual dinamis, narasi, simulasi interaktif, dan dapat digunakan secara fleksibel

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang saat ini diterapkan untuk materi struktur bumi masih didominasi oleh metode ceramah, diskusi, dan penggunaan buku teks. Meskipun media visual seperti gambar dari buku dan video dari YouTube telah digunakan, temuan utama mengindikasikan bahwa media tersebut belum bersifat kontekstual dan interaktif. Kendala signifikan yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi ini adalah sifatnya yang abstrak, sehingga sulit untuk divisualisasikan oleh siswa, ditambah dengan terbatasnya alokasi waktu pembelajaran. Kondisi ini secara kolektif menyoroti adanya tantangan dalam menciptakan pemahaman yang mendalam dan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa terkait materi struktur bumi.

Menindaklanjuti kendala tersebut, terdapat kesepakatan kuat di antara para pengajar mengenai urgensi pengembangan media pembelajaran baru yang lebih interaktif, terutama yang mampu mendukung visualisasi konsep-konsep abstrak secara efektif. Sebuah temuan positif adalah bahwa para guru telah memiliki pengetahuan dasar dan pengalaman dalam menggunakan Canva untuk keperluan presentasi, yang bisa menjadi modal awal. Lebih lanjut, harapan terhadap media yang akan dikembangkan sangat spesifik, yaitu media yang menyajikan visual dinamis, dilengkapi narasi yang jelas, menawarkan simulasi interaktif, serta memiliki fleksibilitas untuk dapat digunakan baik secara mandiri oleh siswa maupun dalam setting klasikal. Ini mengindikasikan arah pengembangan media yang diinginkan untuk mengatasi kesulitan pembelajaran yang ada.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari angket siswa dan wawancara guru menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA, khususnya materi struktur lapisan bumi, masih menghadapi tantangan signifikan terkait efektivitas penyampaian dan pemahaman konsep. Siswa mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami konsep geologi karena sifatnya yang abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Hal ini diperkuat oleh nilai rata-rata skor sebesar 3,87 pada indikator kesulitan belajar, serta skor 2,94 yang menunjukkan rendahnya persepsi siswa terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan saat ini.

Temuan ini selaras dengan studi oleh Kustiati (2020) yang mengemukakan bahwa pembelajaran geosains di tingkat SMP sering kali tidak efektif apabila hanya mengandalkan pendekatan tekstual dan ceramah. Mereka menekankan pentingnya visualisasi dalam menyampaikan konsep struktur internal bumi agar siswa dapat mengembangkan pemahaman konseptual dan spasial secara holistik. Dominasi gaya belajar visual-auditori yang ditemukan pada 82% responden memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis teks saja tidak lagi memadai dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Penelitian oleh Amin (2021) tentang Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan, yang mampu menstimulasi memori kerja dan pemrosesan kognitif secara optimal. Oleh karena itu, media interaktif yang menggabungkan gambar, animasi, dan audio seperti yang dapat dikembangkan



dengan Canva menjadi sangat relevan dan berpotensi tinggi dalam menjawab kebutuhan ini (Herlin et al., 2024).

Tingginya skor pada indikator kebutuhan terhadap media baru (4,52) mencerminkan urgensi pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif. Ini menguatkan hasil penelitian Pujiastuti et al. (2024) yang menunjukkan bahwa siswa SMP lebih termotivasi dan menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi daring. Temuan ini juga didukung oleh Utomo (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif dan menurunkan tingkat kejenuhan belajar, khususnya pada materi-materi dengan kompleksitas tinggi seperti geologi.

Selain itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran juga menyadari keterbatasan pendekatan konvensional. Mereka mengungkapkan bahwa media yang tersedia saat ini belum mampu menjawab kebutuhan siswa secara optimal. Guru menyatakan bahwa video YouTube sering tidak kontekstual, sementara buku teks tidak cukup memvisualisasikan konsep abstrak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hani & Suwama (2018) yang menyimpulkan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPA adalah keterbatasan media pembelajaran kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Pengetahuan guru tentang Canva serta kesiapan mereka mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran merupakan modal penting dalam proses pengembangan. Canva dinilai sebagai alat yang fleksibel, mudah diakses, dan mampu menghasilkan produk visual yang menarik dengan waktu pengembangan yang efisien. Temuan ini mendukung hasil riset oleh Sukmawati et al. (2022) yang menunjukkan bahwa guru-guru di tingkat SMP menunjukkan antusiasme positif terhadap pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pendukung pembelajaran interaktif, terutama karena kemampuannya dalam menampilkan elemen grafis yang menarik dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum.

Harapan siswa dan guru terhadap media yang ideal juga menunjukkan kesamaan. Keduanya menginginkan media yang mampu menyajikan visualisasi dinamis (misalnya animasi struktur bumi), narasi audio penjabar, kuis interaktif, dan aksesibilitas lintas perangkat. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang dibutuhkan tidak hanya berorientasi pada kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Ini sejalan dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL) dan Universal Design for Learning (UDL) yang mendorong pembelajaran multimodal dan berpusat pada siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Kamilah & Astriani (2024).

Meskipun begitu, pengembangan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat digital di kalangan siswa atau kapasitas jaringan internet. Oleh karena itu, pengembangan multimedia berbasis Canva perlu dirancang agar bersifat ringan (low-data), dapat diunduh untuk penggunaan offline, dan kompatibel dengan berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Pendekatan ini didukung oleh Pujiastuti et al. (2024) yang menekankan pentingnya fleksibilitas akses dalam pengembangan media berbasis TIK, terutama dalam konteks pembelajaran daring dan blended learning.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva sangat relevan dan mendesak untuk menjawab kebutuhan aktual siswa dan guru dalam pembelajaran IPA, khususnya materi struktur lapisan bumi. Penggunaan Canva sebagai basis media memiliki potensi besar dalam menjembatani kesenjangan antara karakteristik materi yang abstrak dengan gaya belajar siswa yang membutuhkan pengalaman visual dan interaktif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran materi struktur lapisan bumi membutuhkan media interaktif yang mampu menjembatani kompleksitas materi dan gaya

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

belajar visual-auditori siswa. Kebutuhan ini memperkuat urgensi pengembangan multimedia berbasis Canva yang tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga adaptif terhadap konteks digital saat ini. Temuan ini sejalan dengan harapan siswa dan guru terhadap media yang dinamis dan kontekstual. Ke depan, media ini berpotensi dikembangkan dalam skala lebih luas dan diintegrasikan dalam model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan partisipasi aktif siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Syarifudin. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78–95. <https://doi.org/10.37567/Jie.V9i2.2474>
- Amin, R. M. (2021). Theories of learning cognitivism and Islamic education: Implications of learning cognitivism theory in Islamic education. *International Journal of Islamic Studies*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.24252/Ijis.V1i1.25524>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *[Nama Jurnal Tidak Diketahui]*, 21(1).
- Fauziah, P. Y. et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini. *[Nama Jurnal Tidak Diketahui]*, 12.
- Hani, R., & Suwarma, I. R. (2018). Profil motivasi belajar IPA siswa sekolah menengah pertama dalam pembelajaran IPA berbasis STEM. *Wapfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.17509/Wapfi.V3i1.10942>
- Herlin, H. et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran PPKN kelas II. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 53–64. <https://doi.org/10.33366/Ilg.V7i1.5810>
- Kamilah, Z., & Astriani, L. (2024). Upaya model project based learning (Pjbl) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (Ipas) siswa kelas.
- Kustiati, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran dengan multimedia interaktif mata pelajaran IPA kelas IX di SMP.
- Maisarah, M. et al. (2023). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.30742/Tpd.V5i1.2932>
- Oktaviana, K., & Wibowo, Y. (n.d.). Ragam pertanyaan guru dan siswa dalam pembelajaran biologi di MAN Kotamadya Yogyakarta.
- Permana, Y., & Mumtaazy, A. D. (2021). Tantangan pendidikan Indonesia dalam meningkatkan sumber daya manusia di abad 2.
- Pujiastuti, D. et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran PKN berbasis multimedia interaktif untuk SMP kelas VIII. *Tekno - Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.22437/Teknopedagogi.V4i1.2245>
- Putri, N. E., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis Canva pada siswa kelas V materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. *[Nama Jurnal Tidak Diketahui]*, 3(2).
- Stohlmann, M. et al. (2012). Considerations for teaching integrated STEM education. *Journal of Pre-College Engineering Education Research*, 2(1), 28–34. <https://doi.org/10.5703/1288284314653>
- Sukmawati, R. A. et al. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan literasi digital guru MGMP Matematika SMP. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393. <https://doi.org/10.20527/Btjpm.V4i4.6133>

SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

Vol. 5 No. 1 Maret-Mei 2025

E-ISSN : 2797-8842

P-ISSN : 2797-9431

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/social>



Jurnal P4I

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i2.10066>

Widodo. (2019). *Metodologi penelitian populer & praktis* (1 ed.). Rajawali Pers.