



Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Perubahan Kenampakan Alam Kelas V Sekolah Dasar

Warda ^{1*}, Rahmi Susanti¹, L.R. Retno Susanti¹

¹ Program studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia

*E-mail: warda211@guru.sd.belajar.id

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.13410>

Abstract

This study aims to analyze the needs in the development of interactive learning multimedia assisted by the Canva Application on the material of Natural Appearance Changes for grade V of SD Negeri 8 Sekayu. This study uses the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The methods used in this study are observation, interviews, and questionnaires to identify the needs of students and teachers. The results of the needs analysis of 25 grade V teachers and 30 grade V students at SD Negeri 8 Sekayu showed that (92%) considered the use of interactive multimedia important in learning and (84%) considered interactive multimedia very effective in teaching. The results of the analysis on students showed not far from the results of the analysis on teachers, 93.3% of students were interested in the use of interactive multimedia in learning, 93.3% of students were interested in more varied and enjoyable learning methods and 90% of students hoped for interactive quiz or test features in science learning multimedia and 86.6% of students liked the use of digital devices for learning. Based on this study, it can be concluded that the development of multimedia learning assisted by applications such as Canva can be the right solution to improve the quality of learning in grade V of Elementary School. This study is expected to be the basis for the development of innovative and effective learning media to improve student learning outcomes in Elementary Schools.

Keywords: Needs Analysis, Interactive Multimedia, Canva, Science Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan pada analisis kebutuhan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Aplikasi Canva pada materi Perubahan Kenampakan Alam kelas V SD Negeri 8 Sekayu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru. Hasil analisis kebutuhan dari 25 guru kelas V dan 30 siswa



kelas V di SD Negeri 8 Sekayu menunjukkan bahwa (92%) menganggap penting penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dan (84%) menilai multimedia interaktif sangat efektif dalam mengajar. Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada guru, 93,3% siswa tertarik dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, Sebanyak 93,3% siswa tertarik dengan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan serta 90% siswa berharap adanya fitur kuis atau tes interaktif dalam multimedia pembelajaran IPA dan Sebanyak 86,6% siswa menyukai penggunaan perangkat digital untuk belajar. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi seperti Canva dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Multimedia Interaktif, Canva, Pembelajaran IPAS

1. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian penting dalam pendidikan dasar yang bertujuan membentuk pemahaman peserta didik mengenai fenomena alam dan sosial secara komprehensif. Materi IPAS mencakup berbagai konsep abstrak yang menuntut penyampaian yang efektif agar peserta didik dapat memahami dengan baik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penyampaian materi IPAS di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa ([Kamila & Kowiyah, 2023](#)).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di salah satu SD Negeri kecamatan Sekayu, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan berpusat pada buku teks tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, peserta didik cenderung bosan, tidak termotivasi, dan kurang fokus dalam mengikuti pelajaran ([Nur et al., 2023](#)). Hal ini berakibat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya pada materi "Perubahan Kenampakan Alam" yang memerlukan pemahaman visual yang kuat untuk menjelaskan konsep-konsep seperti erosi, sedimentasi, dan perubahan bentuk lahan akibat aktivitas manusia ([Pramesti, 2022](#)).

Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 90 peserta didik kelas V yang mengikuti ujian pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, hanya 40% siswa yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ([Oktavia et al., 2024](#)). Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Guru yang terlibat dalam proses pembelajaran juga mengungkapkan bahwa mereka menghadapi kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik karena keterbatasan keterampilan dalam penggunaan teknologi desain grafis ([Heraya & Husnaya, 2024](#)).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva menawarkan solusi yang potensial. Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang menyediakan beragam template, elemen visual, dan fitur interaktif yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami ([Yuniastuti et al., 2021](#)). Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk mengintegrasikan elemen teks, gambar, video, animasi,

dan infografis ke dalam materi ajar, sehingga mendukung gaya belajar visual peserta didik yang dominan pada tingkat Sekolah Dasar ([Fikri & Madona, 2018](#)).

Studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, dan partisipasi aktif peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh ([Kamila & Kowiyah, 2023](#)), media pembelajaran berbasis Canva pada materi pecahan menunjukkan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Demikian pula, penelitian oleh ([Suryani et al., 2024](#)) menemukan bahwa multimedia berbasis Canva mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Selain keunggulannya dalam mendukung pembelajaran yang menarik, Canva juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mendesain materi tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam ([Mailando et al., 2023](#)). Hal ini menjadi solusi praktis bagi guru yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dengan fitur yang mudah digunakan, Canva memungkinkan guru untuk membuat konten yang interaktif dan dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat laptop maupun ponsel pintar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi "Perubahan Kenampakan Alam" di kelas V SDN 8 Sekayu menjadi langkah strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penyajian materi yang visual, menarik, dan interaktif, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami konsep yang disampaikan dengan baik. Selain itu, pendekatan ini juga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang optimal dapat tercapai. Melalui identifikasi permasalahan dalam pembelajaran materi Perubahan Kenampakan Alam, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi guru, peserta didik, dan dunia pendidikan pada umumnya, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS.

2. Metode

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan yang biasa disebut R&D (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation ([Sugiyono., 2015](#)). Penelitian ini dilakukan pada tahap pertama model ADDIE yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS secara daring. Penelitian dilakukan di daerah Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 5. Data analisis kebutuhan guru ini dikumpulkan melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link

secara online dengan jenis data kuantitatif dan angket bersifat tertutup. Sedangkan data analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui penyebaran angket yang diisi secara langsung

3. Hasil dan pembahasan

Studi pendahuluan sebagai dasar dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva yang merupakan kegiatan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan ([Dwipayana et al., 2020](#)). Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE.

Model ADDIE memiliki 5 tahap diantaranya yaitu analyze, design, development, implementation, evaluation ([Hapsari & Zulherman, 2021](#)). Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan ([Cahyadi, 2019](#)). Tahap-tahap inilah yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan sebuah produk.

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengisian angket berupa link google form secara online pada tanggal 11-17 Maret 2025 dengan total responden guru sebanyak 25 orang. Serta pengisian instrumen angket kebutuhan peserta didik sebanyak 30 orang peserta didik di SD Negeri 8 Sekayu. Berikut hasil analisis kebutuhan guru dan siswa yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2

Tabel 1. Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	No.	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Komponen Multimedia	1	Tampilan antarmuka multimedia interaktif menarik					
	2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan topik pembelajaran.					
	3	Animasi yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menarik					
	4	Gambar yang digunakan dalam multimedia interaktif sesuai dengan materi yang disampaikan					
Pengorganisasian Tampilan	5	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif mudah dipahami.					
	6	Desain multimedia interaktif menarik					
	7	Tata letak teks, gambar, dan animasi dalam multimedia interaktif disusun dengan rapi.					

Aspek Penilaian	No.	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
Penyajian Materi	8	Tombol Navigasi dalam multimedia interaktif jelas dan tidak membingungkan.					
	9	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami					
	10	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran					
	11	Penempatan teks dalam multimedia interaktif tidak menghalangi gambar atau elemen lain.					
	12	Multimedia interaktif memberikan umpan balik langsung setelah saya menjawab pertanyaan					
Penilaian secara keseluruhan	13	Multimedia interaktif dapat digunakan di berbagai perangkat (komputer, tablet, atau smartphone).					
	14	Petunjuk penggunaan multimedia interaktif disajikan dengan jelas dan mudah dimengerti.					
	15	Multimedia interaktif memberikan panduan langkah demi langkah dalam belajar.					

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas V di SDN 8 Sekayu, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi dasar kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran materi *Perubahan Kenampakan Alam*, siswa cenderung mengalami kesulitan memahami konsep akibat keterbatasan media yang digunakan. Media yang tersedia masih bersifat konvensional, kurang menarik secara visual, dan belum memfasilitasi interaksi aktif siswa.

Untuk memperkuat data, berikut disajikan ringkasan hasil analisis kebutuhan guru dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Indikator	Respon	Tanggapan	Presentase (%)
Pentingnya penggunaan Multimedia Interaktif	Ya	23	92 %
	Sesekali	2	8 %
	Tidak	-	0%
Penggunaan media pembelajaran	Ya	24	96 %
	Mungkin	1	4 %
	Tidak	-	0%
Efektivitas Multimedia dalam mengajar	Sangat efektif	21	84 %
	Efektif	4	16 %
	Tidak Efektif	-	0%
Kendala mengajar menggunakan metode konvensional	Ya	10	40 %
	Tidak	2	8 %
	Sesekali	13	52 %
Keterlibatan siswa saat menggunakan multimedia interaktif	Sangat aktif	19	76 %
	Aktif	6	24 %
	Tidak aktif	-	0%
Pelatihan akan multimedia pembelajaran interaktif	Ya	25	100 %
	Tidak	-	0%
Kendala dalam mengakses atau menggunakan teknologi untuk pembelajaran	Ya	7	28 %
	Tidak	5	20 %
	Sesekali	13	52 %
Aksesibilitas penggunaan Multimedia Interaktif	Sangat dibutuhkan	20	80 %
	Dibutuhkan	5	20 %
	Tidak dibutuhkan	-	0%
Fitur yang dibutuhkan dalam multimedia pembelajaran interaktif	Sering	2	8 %
	Kadang kadang	19	76 %
	Tidak Pernah	4	16 %
Akses siswa terhadap teknologi	Ya	20	80 %
	Tidak	5	20 %

Peserta didik kelas V di SDN 8 Sekayu memiliki karakteristik khas siswa sekolah dasar pada umumnya. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap kegiatan yang melibatkan unsur visual dan interaktif. Namun, mereka juga menunjukkan keterbatasan dalam memahami konsep abstrak secara langsung, terutama pada materi seperti *Perubahan Kenampakan Alam* yang membutuhkan pemahaman konseptual dan imajinatif.

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Indikator	Respon	Tanggapan	Presentase (%)
Ketertarikan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.	Ya	28	93,3 %
	Tidak	2	6,6 %
Preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang dilengkapi gambar, animasi, atau video.	Ya	27	90 %
	Tidak	3	10 %
Minat siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan	Ya	28	93,3 %
	Tidak	2	6,6 %
Kemudahan dalam memahami konsep melalui gambar, animasi, dan video.	Ya	30	100 %
	Tidak	-	0
Manfaat simulasi atau eksperimen virtual dalam memahami konsep IPA.	Ya	28	93,3 %
	Tidak	2	6,6 %
Keinginan untuk menggunakan latihan soal interaktif.	Ya	27	90 %
	Tidak	3	10 %
Harapan adanya fitur kuis atau tes interaktif dalam multimedia pembelajaran.	Ya	27	90 %
	Tidak	3	10
Keinginan untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja	Ya	25	83,3 %
	Tidak	5	16,6 %
Kesukaan dalam menggunakan perangkat digital untuk belajar	Ya	26	86,6 %
	Tidak	4	13,33 %
Kebutuhan penjelasan yang sederhana dan menarik dalam multimedia pembelajaran.	Ya	30	100 %
	Tidak	-	0 %

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada Tabel 3. menyatakan bahwa Sebagian besar 92 % menyadari pentingnya penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran. Bahkan 96% guru sudah menggunakan atau berniat menggunakan multimedia Pembelajaran interaktif yang menandakan adanya penerimaan positif terhadap teknologi dalam proses pembelajaran. Sebagian guru menilai 84% bahwa multimedia interaktif sangat efektif dan sisanya 16% menilai efektif. Hal ini menunjukkan bahwa guru melihat nilai tambah dari penggunaan multimedia dalam meningkatkan kualitas mengajar.

Namun 52% guru mengalami kesulitan dalam mengajar menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Sehingga, penggunaan media interaktif Diagram di atas, menunjukkan lima (5) tahapan dalam menggunakan model ADDIE, diantaranya diuraikan sebagai berikut:

1. *Analysis*

Tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi awal untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ada baik dari peserta didik, materi maupun lingkungan belajar. Analisis ini mencakup pengumpulan data melalui observasi, wawancara serta analisis kebutuhan peserta didik dan guru, guna untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kondisi pembelajaran. Dengan memahami kebutuhan yang ada, pengembangan dapat merancang multimedia pembelajaran yang lebih sesuai dan relevan bagi peserta didik. Oleh karena itu menjadi dasar yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pengembangan multimedia pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. *Design*

Pada tahap ini, produk multimedia dirancang berdasarkan hasil analisis dengan langkah-langkah: (1) Penyusunan rencana, membuat rancangan awal multimedia pembelajaran, termasuk menentukan isi materi, desain visual, dan fitur interaktif; (2) Menyusun storyboard, menggambarkan alur multimedia, seperti urutan tampilan, navigasi, dan aktivitas peserta didik (contoh: kuis interaktif atau simulasi); (3) Merancang instrumen evaluasi, menyusun alat evaluasi untuk mengukur efektivitas multimedia, seperti angket, lembar observasi, atau tes hasil belajar.

3. *Development*

Tahap ini berfokus pada pembuatan prototipe multimedia dan validasinya, yang meliputi: (1) Pembuatan prototype, menggunakan Canva untuk membuat multimedia pembelajaran sesuai storyboard, serta menambahkan elemen interaktif, seperti animasi, video, atau tombol navigasi; (2) Validasi produk oleh ahli, melibatkan ahli materi (untuk mengevaluasi kesesuaian isi), ahli media (untuk menilai desain dan interaktivitas), dan ahli bahasa (kesesuaian bahasa dengan tujuannya); serta (3) Memperbaiki multimedia berdasarkan masukan dari para validator.

4. *Implementation*

Tahap ini adalah uji coba multimedia di lingkungan nyata, yaitu dikembangkan melalui uji coba kepada peserta didik. Guru memberikan panduan kepada peserta didik dalam menggunakan multimedia Interaktif. Selanjutnya dilakukan evaluasi melalui uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 1 guru dan 6 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat respon siswa dan guru terhadap multimedia Interaktif. Fokus uji coba ini adalah untuk melihat interaksi peserta didik dan guru terhadap produk multimedia interaktif, kemudahan penggunaan, daya tarik, serta manfaatnya terhadap pemahaman materi. Umpan balik ini dilakukan untuk perbaikan sebelum diterapkan dalam cakupan yang lebih luas. Selanjutnya dilakukan evaluasi melalui uji coba kelompok besar pada kelas sesungguhnya yaitu kelas yang terdiri dari 30 siswa untuk melihat praktikalitas dan efektifitas produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai dan menyempurnakan multimedia dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan melalui dua pendekatan formatif dan sumatif. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif karena keterbatasan waktu penelitian. Formatif evaluasi dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan selebihnya mengalaminya secara terus menerus yang memperkuat argument bahwa metode ceramah tidak lagi sepenuhnya efektif. Sehingga, penggunaan media interaktif menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Responden menilai bahwa aksesibilitas multimedia interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis teknologi sangat diinginkan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Adapun kelebihan Aplikasi Canva yaitu Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone ([Kharissidqi & Firmansyah, 2022](#))

Dalam hal keterlibatan siswa, 76% guru menyatakan siswa sangat aktif saat menggunakan multimedia yang mengindikasikan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi belajar. Menariknya, 100% guru menyatakan perlunya pelatihan penggunaan multimedia interaktif, menandakan masih adanya kebutuhan pengembangan kompetensi digital di kalangan guru. Pentingnya pelatihan juga menjadi temuan kunci dalam penelitian ini, di mana guru mengungkapkan kebutuhan pelatihan dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar guru memahami pentingnya teknologi dalam pendidikan, mereka merasa perlu memperoleh keterampilan lebih lanjut dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran mereka.

Meskipun demikian, sebagian guru (52%) hanya sesekali mengalami kendala dalam mengakses atau menggunakan teknologi, dan 28% sering mengalami kendala, yang menunjukkan bahwa tantangan teknologi masih ada, meskipun tidak sebagian besar.

Dari segi aksesibilitas, 80% guru menilai multimedia sangat dibutuhkan, sedangkan 20% sisanya menilai cukup dibutuhkan, tanpa satupun yang menyatakan tidak dibutuhkan. Mayoritas guru (76%) juga menginginkan fitur multimedia yang menarik dan dapat digunakan sesekali, menunjukkan harapan akan media yang fleksibel. Terakhir, 80% guru menyatakan siswa memiliki akses terhadap teknologi, yang menjadi modal penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva menyatakan bahwa 93% siswa tertarik dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan

preferensi mereka terhadap media pembelajaran yang dilengkapi gambar, animasi atau video 90%. Selain itu, 93% siswa menyukai metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan, menunjukkan bahwa siswa merasa metode konvensional kurang menarik. Hal ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis visual dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak, khususnya dalam materi seperti "Perubahan Kenampakan Alam." Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran akan mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit. Siswa lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa siswa ke dunia nyata dan konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan siswa usia sekolah dasar. ([Hapsari & Zulherman, 2021](#)). Dan mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami konsep dengan bantuan gambar, animasi, dan video.

Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar siswa yang dominan adalah visual, sehingga penggunaan multimedia berbasis Canva yang memungkinkan integrasi berbagai elemen visual akan sangat efektif dalam mendukung pemahaman mereka. Selain itu, siswa merasa bahwa fitur simulasi atau eksperimen virtual sangat bermanfaat dalam membantu mereka memahami konsep Ilmu Pengetahuan Alam.

Sebanyak 93% siswa menyukai metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Seluruh siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui gambar, animasi dan video yang membuktikan bahwa media visual membantu pemahaman konsep secara lebih efektif. Dari segi praktek dan eksperimen virtual, 93% siswa merasakan manfaatnya dalam memahami konsep IPA, serta 90% siswa menunjukkan latihan soal interaktif. Hal ini mewakili pentingnya penyajian soal dalam bentuk menyenangkan siswa secara efektif. Sebanyak 90% siswa berharap adanya fitur kuis atau tes interaktif dalam multimedia, serta 83% siswa berharap materi pembelajaran dapat diakses kapan saja. Selain itu 86,6% siswa menyukai penggunaan perangkat digital untuk belajar dan seluruh siswa menginginkan penjelasan yang sederhana dan menarik.

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru dan siswa menunjukkan bahwa ada kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kebutuhan ini sejalan dengan tren global dalam dunia pendidikan yang semakin menuntut penggunaan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif ([Hapsari & Zulherman, 2021](#)).

Penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam pengembangan multimedia pembelajaran menunjukkan potensi besar untuk menjawab kebutuhan tersebut. Canva menyediakan berbagai fitur desain grafis yang mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam, namun tetap menghasilkan produk yang menarik dan interaktif. Dengan integrasi elemen visual seperti gambar, animasi, dan video, Canva dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih konkret.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, terutama yang melibatkan unsur visual, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Misalnya, ([Kamila & Kowiyah, 2023](#)) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat memperbaiki pemahaman siswa, sementara ([Suryani](#)

[et al., 2024](#)) menambahkan bahwa multimedia berbasis Canva efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Namun, meskipun terdapat potensi besar dalam penggunaan Canva, penting untuk dicatat bahwa guru memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dengan interaktif secara maksimal. Oleh karena itu, penting untuk merancang program pelatihan yang dapat membantu guru mengatasi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis ini, disarankan agar pengembangan multimedia berbasis Canva dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pelatihan bagi guru, diikuti dengan pengembangan konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan Canva yang memadukan elemen visual dan interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, yang pada pasangannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya dalam materi “Perubahan Kenampakan Alam.” Dari sisi guru, terdapat kesadaran yang tinggi mengenai pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam mengajar, dengan sebagai besar guru menilai bahwa teknologi dapat mempermudah proses pengajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru juga menginginkan pelatihan lebih lanjut agar bisa memahami dan dapat memaksimalkan pemanfaatan multimedia di kelas.

Sedangkan dari sudut pandang siswa, menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan Multimedia Interaktif yang menarik serta mereka menginginkan metode pembelajaran yang lebih variative dan menyenangkan. Secara keseluruhan multimedia interaktif tidak hanya memenuhi kebutuhan guru dalam mengatasi tantangan pengajaran dengan metode konvensional tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, pengembangan multimedia ini dapat menjadi langkah positif dalam memajukan Pendidikan di Tingkat sekolah Dasar.

5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SDN 08 Sekayu, yang telah memberikan kesempatan untuk peneliti melakukan pengembangan di sekolah. dan dukungan yang luar biasa sepanjang proses penulisan artikel ini.

Terima kasih kepada para guru yang telah memberikan informasi dan wawasan yang sangat berharga terkait dengan kebutuhan penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses pengajaran.

Juga kepada siswa yang telah berbagi pendapat dan harapan mereka mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang sangat membantu dalam mengarahkan pengembangan materi pembelajaran yang lebih efektif.

Tak lupa, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah menyediakan sumber daya serta dukungan teknis, termasuk penyedia aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini, seperti Canva, yang telah memudahkan proses pembuatan multimedia pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Semoga hasil dari artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pembelajaran di sekolah dasar dan mendorong penerapan teknologi yang lebih luas dalam dunia pendidikan.

Referensi

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKS BUDAYA LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Heraya, A. H., & Husnaya, S. Z. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPA Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas 4 SD Tegaldowo. *Journal on Education*, 07(01), 4148–4157.
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2023). Pengembangan Media z Pembelajaran k Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 72–83.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113.
- Mailando, S. A., Dewi, I. P., Hanesman, & Samala, A. D. (2023). Interactive Multimedia Using Canva Application in Basic Electronics Subject for Grade X at SMK Negeri 1 Batipuh : A Development Study. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)*, 1(3), 136–149.
- Nur, I., Alfatonah, A., Kisda, Y. V., & Septarina, A. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405.
- Oktavia, T., Hariandi, A., & Sholeh, M. (2024). Mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL TUNAS PENDIDIKAN*, 7(1), 1–10.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>

- Pramesti, M. A. (2022). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas V SDN Cogreg I Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 5484–5491.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung (Alfabeta).
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(2), 104–115.
- Yuniastuti, Miftakhuiddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Media Pers.
-