

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH TOKOH PAHLAWAN (STP) BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Tri Haputra¹, Arif Mahya Fanny²

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

trihaputra@gmail.com¹, arifpgsd@unipasby.ac.ad²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif Sejarah Tokoh Pahlawan (STP) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berbasis Canva di Sekolah Dasar. Pendidikan bukan hanya sekadar proses transfer ilmu pengetahuan alam dan sosial, tetapi juga merupakan sarana strategi untuk membentuk karakter, kepribadian, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia agar mampu bersaing di tingkat global. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah pahlawan nasional yang selama ini disampaikan secara konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, dan uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif STP layak digunakan dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Sejarah Tokoh Pahlawan, IPAS, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Interactive Learning Media on Historical Heroes (STP) in Natural and Social Sciences (IPAS) learning based on Canva at the elementary school level. Education is not merely a process of transferring knowledge in natural and social sciences, but also a strategic means to shape character, develop personality, and improve the quality of Indonesian human resources to compete at the global level. The background of this research is based on the low motivation and understanding of students regarding the material on national heroes, which has generally been delivered through conventional methods such as textbooks and teacher-centered lectures. The research method used is Research and Development (R&D), consisting of the stages of needs analysis, design, development, validation, and product testing. The results of the study indicate that the Interactive Learning Media on Historical Heroes (STP) is feasible for use and is able to improve students' motivation and understanding in

IPAS learning. Therefore, this media can serve as an innovative alternative to support the learning process in elementary schools.

Keywords: *Interactive Learning Media, Historical Heroes, Natural And Social Sciences (IPAS), Elementary School.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya sekadar proses transfer ilmu pengetahuan alam dan sosial, tetapi juga merupakan sarana strategi untuk membentuk karakter, kepribadian, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia agar mampu bersaing di tingkat global. Pendidikan sekolah dasar tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai moral dan etika. Melalui pendidikan karakter, siswa diajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan empati. Hal ini penting untuk membentuk individu yang berintegritas dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), siswa mulai mengasah keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial, termasuk materi sejarah tokoh pahlawan. Materi ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, dan cinta tanah air kepada siswa. Sa'ud ,U.S dan Soemantri, M. (2018, p. 1120) menyatakan bahwa pendidikan dasar selayaknya dipandang sebagai esensi kehidupan, baik bagi perkembangan pribadi maupun masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pemahaman terhadap jati diri dan sejarah kebudayaan bangsa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi sejarah. Seiring dengan perkembangan zaman yang sekarang menjadi generasi Z teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat berkembang dan maju di seluruh dunia, maka dapat kita manfaatkan sebagai penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital. Kini menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan keterampilan implementasi pembelajaran. Ariyani et al. (2024),

Media pembelajaran interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan media interaktif, penyajian materi dapat disertai dengan gambar, animasi, suara, hingga

kuis interaktif, yang membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah dipahami. Namun, kenyataannya pembelajaran sejarah di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks saja. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik, pasif, dan sulit memahami materi. Rendahnya motivasi belajar berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Pendidikan sekolah dasar di Surabaya, juga mengalami tantangan dalam mengembangkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara menyenangkan dan efektif. Implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menjadi sebuah kebutuhan yang antusias bagi siswa untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah tersebut

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran interaktif Sejarah Tokoh Pahlawan (STP) berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada metode penelitian pengembangan ini terdapat beberapa jenis model. Salah satunya yang digunakan saat ini adalah jenis model pengembangan Thiagarajan 4D. Model 4D (*four D*) model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorthy S, Semmel, dan Melvyn, model ini terdiri dari 4 tahap utama yakni : *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Namun dalam proses pengerjaan pengembangan produk ini, peneliti hanya memakai 3 tahapan saja yang dibatasi sampai dengan tahapan *develop* atau tahap pengembangan yang akan divalidkan dengan produk yang ada serta melakukan validasi pada validator. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Sejarah Tokoh Pahlawan (STP) berbasis Canva dalam mata pelajaran IPAS dengan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas untuk mengetahui sejauh mana layak atau tidaknya produk. penelitian ini dilakukan ada beberapa langkah-langkah yaitu sebagai berikut :

Langkah Sebelumnya	Langkah perancangan (Media & Format)	Langkah Berikutnya (Pengembangan)
Analisis kebutuhan, audiens, konten	Pemilihan media & format berdasarkan kebutuhan tersebut	Produksi konten sesuai format

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Pembelajaran

Berdasarkan Hasil dan pembahasan terhadap jurnal ilmiah, Media pembelajaran interaktif STP dikembangkan dalam bentuk aplikasi digital yang memuat materi tentang tokoh-tokoh pahlawan nasional, dilengkapi dengan gambar, video, animasi, narasi suara, serta latihan soal interaktif. Media ini digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi sejarah tokoh pahlawan. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan navigasi yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Setiap tokoh pahlawan disajikan secara sistematis mulai dari latar belakang kehidupan, perjuangan, nilai-nilai keteladanan, hingga kontribusinya bagi bangsa dan negara. Penyajian materi tidak hanya berupa teks, tetapi dipadukan dengan unsur visual dan audio visual untuk meningkatkan daya tarik serta membantu siswa memahami materi secara konkret.

Dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan media STP sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan pengenalan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi materi melalui media interaktif. Siswa dapat mengakses informasi dengan cara mengklik menu yang tersedia, menonton, mendengarkan narasi, serta mengamati gambar dan animasi yang relevan. Selanjutnya, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi secara berkelompok mengenai nilai-nilai perjuangan yang dapat diteladani dari tokoh pahlawan yang dipelajari. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan latihan soal interaktif yang

tersedia dalam media sebagai bentuk evaluasi pemahaman. Hasil latihan dapat langsung diketahui sehingga siswa memperoleh umpan balik secara cepat.

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif STP, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi sejarah tokoh pahlawan secara lebih mendalam serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti nasionalisme, semangat perjuangan, dan cinta tanah air. Oleh karena itu seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menguasai media interaktif berbasis Canva, yaitu sebagai berikut :

a. Power point

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sering kali menggunakan papan tulis sebagai sarana utama penyampaian materi, dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Namun, ketika guru menggunakan media seperti presentasi PowerPoint, terlihat adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, jika guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber utama pembelajaran, siswa cenderung kurang aktif, dan beberapa dari mereka bahkan teralihkan untuk berbicara dengan teman sebaya. Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah terlibat dan menyerap informasi secara optimal ketika mereka aktif dalam proses pembelajaran. (Simorangkir et al., 2023)

PowerPoint memiliki manfaat besar dalam proses belajar mengajar, terutama bagi guru Sekolah Dasar (SD). Sebagai alat bantu visual, PowerPoint memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang menarik melalui gambar, warna, animasi, dan multimedia. Penyampaian materi menjadi lebih terstruktur, dengan poin-poin penting yang disusun secara sistematis pada setiap slide. Hal ini membantu siswa memahami pelajaran secara bertahap tanpa merasa kewalahan. Selain itu, PowerPoint sangat efektif untuk menjelaskan konsep sejarah tokoh pahlawan melalui visualisasi menggunakan media atau video, sehingga materi lebih mudah dipahami.

Penggunaan PowerPoint juga mendorong interaksi yang lebih baik di dalam kelas. Guru dapat menambahkan elemen interaktif seperti kuis, permainan, atau simulasi untuk melibatkan siswa secara langsung. Integrasi multimedia, seperti video edukasi atau lagu, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan

menghidupkan suasana kelas. PowerPoint mempermudah guru dalam mempersiapkan materi karena slide yang telah dibuat dapat digunakan kembali dengan penyesuaian sesuai kebutuhan. Dengan berbagai keunggulan ini. Menjadi sarana yang efisien untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal.

b. Video edukatif

Video edukatif menjadi salah satu media pembelajaran yang semakin populer digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Video Edukatif ini biasanya memudahkan guru dan para siswa dalam berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Yasa dan rekan-rekannya menyatakan bahwa suatu media dapat dianggap interaktif jika memungkinkan keterlibatan aktif antara peserta didik dan media tersebut. Hal ini berarti peserta didik tidak hanya berperan sebagai pengamat atau pendengar pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan media untuk mengolah, menjawab, atau mengeksplorasi materi yang disampaikan. Interaksi ini membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. (Jurnal et al., 2018)

Penggunaan video edukatif memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Salah satu manfaat utamanya adalah Membantu siswa memahami konsep abstrak dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang lebih konkret dan visual, seperti melalui diagram, grafik, animasi, simulasi, atau media interaktif lainnya. Pendekatan ini menjadikan konsep yang sulit dipahami lebih mudah dicerna dengan cara menghubungkannya ke representasi nyata yang dapat diamati atau dimanipulasi oleh siswa. Sebagai contoh, video yang menjelaskan siklus air atau proses fotosintesis mampu menampilkan ilustrasi animasi yang membantu siswa membayangkan materi yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Selain itu, video edukatif juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kombinasi gambar, suara, dan animasi yang menarik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih fokus dan antusias untuk belajar.

c. Media konotatif

Konotatif merupakan platform permainan daring yang dirancang untuk mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Salah satu penelitian terkait penggunaan konotatif dalam pembelajaran dilakukan oleh . (Irwan et al., 2019). Ia mengungkapkan bahwa permainan berbasis konotatif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa setelah digunakan secara berulang selama enam bulan.

Konotatif mudah digunakan untuk berbagai keperluan dalam pembelajaran dan pelatihan, seperti sebagai alat evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah, atau sekadar menambahkan elemen hiburan dalam proses belajar. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna, sehingga nyaman bagi guru maupun siswa. Karena berbasis web, Konotatif tidak memerlukan instalasi perangkat lunak di komputer atau smartphone dan dapat digunakan tanpa memerlukan spesifikasi perangkat keras maupun perangkat lunak khusus. (Kehumasan et al., 2020)

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan implementasi pembelajaran di era digital. Untuk memastikan penerapannya berjalan optimal, pendidik harus merancang konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memberikan pelatihan teknologi bagi guru agar mereka dapat menggunakannya secara efektif dalam proses mengajar. (Try & Utomo, n.d.).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis Canva seperti power point, video edukatif, dan konotatif dapat meningkatkan implementasi pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Meskipun terdapat berbagai keterbatasan fasilitas teknologi dan kebutuhan pelatihan bagi guru, media interaktif berbasis Canva juga memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa sangat signifikan. Dengan perencanaan yang baik dan dukungan yang memadai, media ini dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, O. B., Renata, R., Wardoyo, R. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024, Desember 30).
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cincantya, C. (2024, Desember). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar*. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektivitas penggunaan konotatif! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., Nazwa, Z., *Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F.* (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), Desember.
- Try, F., & Utomo, S. (n.d.). *Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar*.
- Jurnal, L., Kurnia Wardani, R., & Syofyan, H. (2018). *Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.