



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i5>  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Pengujian Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial pada Pembelajaran IPS di Kelas IV UPT SD Negeri Campurejo 1 Tuban

Novia Hardiyanti<sup>1</sup>, Dumiyati<sup>2\*</sup>, Djoko Apriono<sup>3</sup>, Agus Wardhono<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, [12noviah@gmail.com](mailto:12noviah@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, [dumiyatis65@gmail.com](mailto:dumiyatis65@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, [djoko.apriono17@gmail.com](mailto:djoko.apriono17@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas PGRI Ronggolawe, Jawa Timur, Indonesia, [agusward@gmail.com](mailto:agusward@gmail.com)

\*Corresponding Author: [dumiyatis65@gmail.com](mailto:dumiyatis65@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to evaluate the validity level of Canva-based interactive learning media developed to improve critical thinking skills and social skills of fourth-grade students in Social Sciences (IPS) subjects. Validation was conducted through an expert judgment approach, namely assessment given by experts based on specific instruments, which includes content feasibility by material experts, media display quality by media experts, and suitability to learning principles by learning experts. Data obtained from experts were analyzed by calculating the average score per aspect and feasibility percentage. The validation results show that this interactive media obtained validity scores of 95% for media, 96.25% for material content, 97% for language, and 98% for learning. Overall, the average validity reached 96.56%, which is categorized as "very valid". This finding indicates that the learning media meets the feasibility standards and can be used optimally in teaching and learning activities in elementary schools. The high validity level reflects that this Canva-based media has great potential to be implemented in learning, particularly in developing critical thinking skills and social skills of students. These results are in line with several previous studies that also prove the effectiveness of Canva in supporting innovative and meaningful learning at the elementary school level. Therefore, this media is recommended as an alternative learning that is interactive, innovative, and suitable for the needs of students in the 21st century.*

**Keywords:** *Interactive Learning Multimedia, Critical Thinking Skills, Social Skills, Validity*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kevalidan dari media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa kelas IV dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Validasi dilakukan melalui pendekatan *expert judgment*, yakni penilaian yang diberikan oleh para pakar berdasarkan instrumen tertentu, yang mencakup kelayakan isi oleh ahli materi, kualitas tampilan media oleh ahli media, serta kesesuaian terhadap prinsip-prinsip pembelajaran oleh ahli pembelajaran. Data yang diperoleh dari para ahli dianalisis dengan menghitung skor rata-rata per aspek serta

persentase kelayakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif ini memperoleh skor validitas sebesar 95% pada aspek media, 96,25% pada aspek isi materi, 97% untuk aspek kebahasaan, dan 98% pada aspek pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata kevalidan mencapai 96,56%, yang dikategorikan sebagai “sangat valid”. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Tingkat validitas yang tinggi mencerminkan bahwa media berbasis Canva ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa. Hasil ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang juga membuktikan efektivitas Canva dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan bermakna di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era abad ke-21.

**Kata Kunci:** Multimedia Pembelajaran Interaktif, Keterampilan Berfikir Kritis, Keterampilan Sosial, Kevalidan

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk generasi yang unggul dan mampu menjawab tantangan zaman. Melalui proses pendidikan, diharapkan generasi muda dapat menggali potensi diri, berpikir secara kritis dan fleksibel, memiliki tanggung jawab, serta menjunjung tinggi nilai-nilai moral. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam mencetak sumber daya manusia yang memiliki kecakapan dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini selaras dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan pentingnya pengembangan kapasitas individu dan pembentukan karakter bangsa yang bermartabat.

Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, siswa perlu dibekali keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial sejak jenjang pendidikan dasar (Hayati et al., 2024). Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun solusi secara logis dan objektif (Salsa Novianti dkk, 2024). Namun demikian, hasil studi OECD (2019) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tingkat dasar belum terbiasa melakukan kegiatan yang menuntut pemikiran analitis. Hal ini turut diperkuat oleh laporan UNESCO (2018) yang menyatakan bahwa sistem pendidikan global belum optimal dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, yang sangat dibutuhkan untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di UPT SDN Campurejo 1 Tuban, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Dari 18 siswa kelas IV, hanya 4 siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan alasan logis. Respon angket menunjukkan sebagian besar siswa masih belum mampu mengajukan pertanyaan kritis, membandingkan informasi, dan menghubungkan materi IPS dengan realita kehidupan. Keterampilan sosial siswa pun rendah, seperti kurangnya komunikasi efektif, kesulitan bekerja sama, dan minimnya bantuan antar teman sebaya. Guru kelas IV menyatakan bahwa hal ini dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan multimedia pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dalam mendukung aktivitas diskusi, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Canva dipandang memiliki potensi yang kuat dalam mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa (Mayangsari, 2023). Canva

memberikan fitur desain yang intuitif, interaktif, serta memungkinkan kolaborasi (Sari & Pratikto, n.d.). Dalam pembelajaran IPS, platform ini mendukung penyajian materi secara visual dan menarik, memfasilitasi eksplorasi ide, analisis informasi, serta diskusi kelompok ((Sindu & Permana, 2022); (Reyes et al., 2025); (Puspitaningrum et al., 2024)).

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas media pembelajaran interaktif. Studi oleh (Cipta et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang terintegrasi dengan Moodle dan media animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. (Barra et al., 2018) membuktikan bahwa teknologi interaktif mendorong kerja sama dan komunikasi efektif. (Marpaung et al., 2024) menegaskan bahwa media visual interaktif berbasis Canva dapat merangsang kreativitas, berpikir kritis, dan kerja sama tim. Selain itu, (Badriyah et al., 2025) menyoroti pentingnya strategi pembelajaran yang mendukung pemikiran independen dalam menghadapi dominasi pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kevalidan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai alternatif solusi pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa kelas IV di UPT SD Negeri Campurejo 1 Tuban.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva serta menguji tingkat kevalidannya dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Cahyadi, 2019). Namun, dalam artikel ini difokuskan pada tahap *Develop*, yaitu uji validitas produk oleh para ahli.

Uji kevalidan dalam penelitian ini melibatkan empat orang validator, yang terdiri dari pakar di bidang materi, media, bahasa, dan pembelajaran. Setiap validator memberikan penilaian terhadap multimedia berbasis Canva sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan instrumen berupa lembar penilaian validasi yang disusun berdasarkan empat aspek utama, yaitu: (1) kesesuaian materi pembelajaran; (2) tampilan dan desain media; (3) penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai PUEBI; serta (4) penggunaan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Instrumen ini dikembangkan secara sistematis berdasarkan indikator-indikator kevalidan yang relevan dengan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif (Marcella et al., 2024). Data hasil validasi yang berupa skor persentase dari masing-masing aspek dianalisis dengan menghitung rerata persentase kevalidan. Hasil akhir dikategorikan ke dalam klasifikasi tingkat kevalidan produk: sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), kurang valid (21–40%), dan tidak valid (0–20%).

Berdasarkan hasil rekapitulasi, multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh skor rata-rata kevalidan sebesar 96,56% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”, sehingga produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil uji kevalidan terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran IPS untuk siswa

kelas IV. Uji kevalidan merupakan langkah krusial dalam proses pengembangan media pembelajaran, karena menentukan kelayakan dan kesesuaian produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Validasi dilakukan oleh empat ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran, dengan tujuan untuk menilai kualitas isi, desain, kebahasaan, dan kebermanfaatan media dalam konteks pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi yang disusun secara sistematis dan mencakup indikator-indikator kevalidan sesuai dengan standar pengembangan media pembelajaran yang baik. Temuan dari uji kevalidan ini dijadikan acuan untuk menilai kelayakan penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva serta kemampuannya dalam menunjang peningkatan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa.

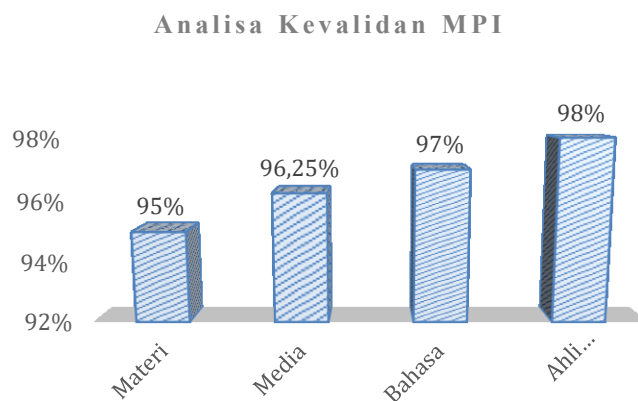
Uji kevalidan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kualitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV. Validasi dilakukan oleh empat orang ahli yang menilai dari aspek media, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase kevalidan dari masing-masing validator sebagai berikut:

**Tabel 1. Presentase Kevalidan Media**

<b>Validator</b>	<b>Persentase Kevalidan</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
<b>Ahli Media</b>	95%	Sangat Valid	Media menarik dan interaktif, navigasi baik. Saran: tambahkan instruksi visual.
<b>Ahli Materi</b>	96,25%	Sangat Valid	Materi sesuai capaian pembelajaran. Saran: tambahkan aktivitas berpikir kritis.
<b>Ahli Bahasa</b>	97%	Sangat Valid	Bahasa sesuai PUEBI dan mudah dipahami. Saran: sederhanakan kalimat jika perlu.
<b>Ahli Pembelajaran</b>	98%	Sangat Valid	Produk sangat relevan dan mendukung proses pembelajaran.
<b>Rata-rata</b>	96,56 %		

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dan dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Berikut ini ditampilkan grafik persentase kevalidan dari masing-masing validator:



**Grafik1. Hasil Kevalidan MPI**

Rata-rata kevalidan keseluruhan adalah **96,56%**, yang termasuk dalam kategori **“Sangat Valid”**. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Keempat aspek yang divalidasi saling melengkapi satu sama lain. Aspek media menekankan pada daya tarik visual dan kemudahan navigasi; aspek materi memastikan kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan konteks kehidupan nyata; aspek bahasa berfokus pada kesesuaian struktur dan kemudahan pemahaman; sementara aspek pembelajaran menilai relevansi dan efektivitas produk dalam kegiatan belajar.

Temuan ini diperkuat oleh hasil studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Suryani Sri, 2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva memperoleh tingkat validasi sebesar 96,4% dari para ahli, juga dikategorikan “sangat valid”. Studi lain oleh (Oktavia et al., 2024) dalam *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* juga menyatakan bahwa penilaian kelayakan oleh pakar media dan pakar materi rata-rata mencapai 94–98%, yang menegaskan keandalan metode ini dalam konteks pendidikan dasar.

Dengan demikian, hasil uji kevalidan ini tidak hanya mencerminkan kualitas produk yang dikembangkan, tetapi juga mendukung keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sosial siswa.

## **KESIMPULAN**

Hasil validasi terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis Canva menunjukkan bahwa media ini memiliki kelayakan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas IV di sekolah dasar. Penilaian dilakukan oleh empat orang ahli, meliputi pakar media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Rata-rata persentase kevalidan yang diperoleh mencapai 96,56%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid”. Secara lebih spesifik, aspek media memperoleh nilai 95%, aspek materi 96,25%, aspek bahasa 97%, dan aspek pembelajaran 98%. Nilai tinggi pada seluruh aspek tersebut mencerminkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria mutu, baik dari segi tampilan visual, relevansi isi dengan kurikulum, kejelasan penggunaan bahasa, maupun efektivitasnya dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Tingginya tingkat validitas ini mengindikasikan bahwa media tersebut efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk memahami materi IPS dengan cara yang lebih menarik, relevan dengan konteks, dan bermakna. Hasil ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang juga menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva memiliki tingkat kevalidan antara 94% hingga 98% serta terbukti mampu mendorong proses pembelajaran yang aktif, melibatkan partisipasi siswa, dan memperkuat komunikasi dalam



kelas. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan solusi relevan dan inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial yang selama ini masih menjadi kelemahan umum siswa.

Namun demikian, validitas yang tinggi belum sepenuhnya menjamin efektivitas jika tidak dilanjutkan dengan implementasi nyata di lingkungan pembelajaran yang lebih luas. Oleh karena itu, langkah strategis selanjutnya adalah melakukan uji coba implementatif di berbagai konteks pembelajaran yang berbeda, baik dari sisi jenjang kelas maupun karakteristik siswa. Selain itu, pengembangan lebih lanjut juga dapat diarahkan pada penyesuaian konten untuk mata pelajaran lain dan penyempurnaan fitur interaktif yang mendukung keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kemandirian, dan literasi digital. Ruang terbuka ini menjadi peluang besar bagi para peneliti dan praktisi pendidikan untuk terus mengeksplorasi potensi multimedia sebagai sarana pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang transformatif dan berkelanjutan.

## REFERENSI

- Badriyah, L., Tindangen, M., & Adji, S. S. (2025). *ADPEBI International Journal of Business and Social Science Effect of Canva Application on Learning Interest and Critical Thinking of Elementary School Students*. 5(1), 2025. <https://doi.org/10.54099/aijbs.v5i1.1306>
- Barra, E., Aguirre Herrera, S., Pastor Caño, J. Y., & Quemada Vives, J. (2018). Using multimedia and peer assessment to promote collaborative e-learning. In *New Review of Hypermedia and Multimedia* (Vol. 20, Issue 2, pp. 103–121). Taylor and Francis Ltd. <https://doi.org/10.1080/13614568.2013.857728>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cipta, H., Sholikhah, I. R., Prasetya, E., & Andriani, A. E. (2023). *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS*. 14(1). <https://journal.unnes.ac.id/journals/kreatif>
- Hayati, F., Anggun Nur As, R., Farhurohman, O., Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., & Sultan Maulana Hasanuddin, U. (2024). IBTIDA STUDI LITERATUR: PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK DIGITAL. *Jalan Tentara Pelajar No 55B*. [https://www.academia.edu/download/93002306/32685\\_75730\\_1\\_PB.pdf](https://www.academia.edu/download/93002306/32685_75730_1_PB.pdf)
- Marcella, N., Putri, S., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Muatan IPS SD Putri Rachmadyanti*.
- Marpaung, D. W., Wiryanto, & Tatag Yuli Eko Siswono. (2024). Canva-Based MPI Analysis of Critical Thinking Skills for Class VI Elementary School Mathematics Story Problems. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(4), 3443–3454. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i4.11796>
- Mayangsari, W. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR*.
- Oktavia, T., Hariandi, A., & Sholeh, M. (2024). *Mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Kelas IV Sekolah Dasar* (Vol. 7, Issue 1). <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Puspitaningrum, H. Z., Subekti, H., & Hasanah, U. N. (2024). Implementation of TaRL Approach by Utilizing Canva Media to Improve Students' Collaboration Skills and

- Learning Outcomes in Science. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 978–988. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.628>
- Reyes, E. R., Arana-Cuenca, A., & Martínez, A. I. M. (2025). RECOMMENDATIONS FOR DESIGNING COLLABORATIVE ACTIVITIES IN ONLINE HIGHER EDUCATION: A SYSTEMATIC REVIEW. *Journal of Technology and Science Education*, 15(1), 4–17. <https://doi.org/10.3926/jotse.2818>
- Salsa Novianti dkk. (2024). *Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa*.
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: Efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik*. 2(2), 236–245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>
- Sindu, I. G. P., & Permana, A. A. J. (2022, March 30). *Developing E-Learning-Based Collaborative Learning Models to Improve Learning Outcomes of Multimedia Technology Courses*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315629>
- Suryani Sri, Z. M. A. E. A. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial*.