



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Nurhadi Sanjaya¹, Yasir Arafat², Sugiarti³

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}
e-mail: nurhadisanjaya10@gmail.com¹, yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id²,
sugiarti@univpgri-palembang.ac.id³

Diterima: 25/6/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan media konvensional yang kurang interaktif. Kesenjangan ini menuntut tersedianya media *audiovisual* berbasis digital yang mampu menyajikan materi abstrak menjadi konkret dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *audiovisual* pada materi fotosintesis yang valid, praktis, serta efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi oleh tiga ahli menunjukkan rata-rata persentase sebesar 86,4% dengan kriteria sangat valid. Uji kepraktisan kelas kecil memperoleh nilai 92,5% yang tergolong sangat praktis. Selanjutnya, uji coba lapangan menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dengan capaian persentase sebesar 90,6% dalam kategori sangat tinggi. Kesimpulannya, media *audiovisual* yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Pembelajaran IPAS, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools often faces low student motivation due to conventional and non-interactive media. This gap highlights the need for digital-based audiovisual learning media capable of transforming abstract materials into concrete and engaging concepts. This study aimed to develop valid, practical, and effective audiovisual learning media on photosynthesis to enhance the learning motivation of fourth-grade students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model comprising Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Expert validation results yielded an overall average score of 86.4%, categorized as highly valid. Small-group trial results indicated a practicality score of 92.5%, categorized as highly practical. Furthermore, field trials revealed a student motivation percentage of 90.6%, categorized as very high. In conclusion, the developed audiovisual media is proven valid, practical, and effective in enhancing student learning motivation in IPAS. This research implies a practical contribution for educators in adopting innovative digital learning tools.

Keywords: Audiovisual Learning Media, IPAS Learning, Motivation to Learning

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena



media merupakan sarana penyampaian materi agar proses belajar berjalan lebih efektif (Aprianto et al., 2022). Media pembelajaran juga menjadi aspek utama bagi guru untuk merangsang perhatian serta motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung (Aryani, 2021). Melalui keberadaan media yang tepat, guru dapat menyajikan konsep materi yang abstrak menjadi objek pembelajaran yang konkret (Sanulita, 2024). Penggunaan media terbukti mampu membantu siswa dalam memahami pesan pembelajaran secara lebih mendalam dan komprehensif. Oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran yang variatif menjadi kebutuhan mendasar dalam mewujudkan suasana kelas yang kondusif.

Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan abad ke-21 berkembang pesat dan menuntut penyesuaian strategi pembelajaran (Hidayatullah, 2023). Pemanfaatan teknologi digital yang inovatif terbukti mampu mendongkrak semangat dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan (Roemitoyo & Budiarto, 2021). Media *audiovisual* berbasis digital hadir sebagai sarana yang menggabungkan unsur pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Sitepu, 2021). Kombinasi tampilan animasi, warna, dan rekaman suara membuat pesan pembelajaran lebih mudah dipercaya serta diserap oleh siswa (Agustina, 2023). Penggunaan teknologi digital dalam rancangan media pembelajaran menjadi langkah strategis untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di era modern.

Media *audiovisual* memiliki keunggulan utama dalam menyajikan informasi secara interaktif jika dibandingkan dengan metode konvensional. Melalui tayangan visual dan audio secara langsung, siswa dapat memahami serta mengingat materi pelajaran dengan lebih tahan lama (Risnita et al., 2024). Penerapan media *audiovisual* di dalam kelas juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Rasa penasaran siswa akan terpacu ketika guru menyajikan materi pelajaran melalui tayangan animasi interaktif (Syarwah et al., 2019). Hal tersebut berdampak langsung pada meningkatnya perhatian dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Keberadaan motivasi belajar memegang peranan yang sangat krusial dalam keberhasilan proses interaksi antara guru dan peserta didik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendasari kemauan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Leny, 2022). Kondisi psikologis siswa yang termotivasi akan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam setiap aktivitas kelas (Savitri, 2022). Tanpa adanya motivasi yang kuat, proses penyampaian materi pelajaran tidak akan mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu, pembentukan motivasi belajar siswa harus menjadi fokus utama guru melalui pemanfaatan media yang menarik.

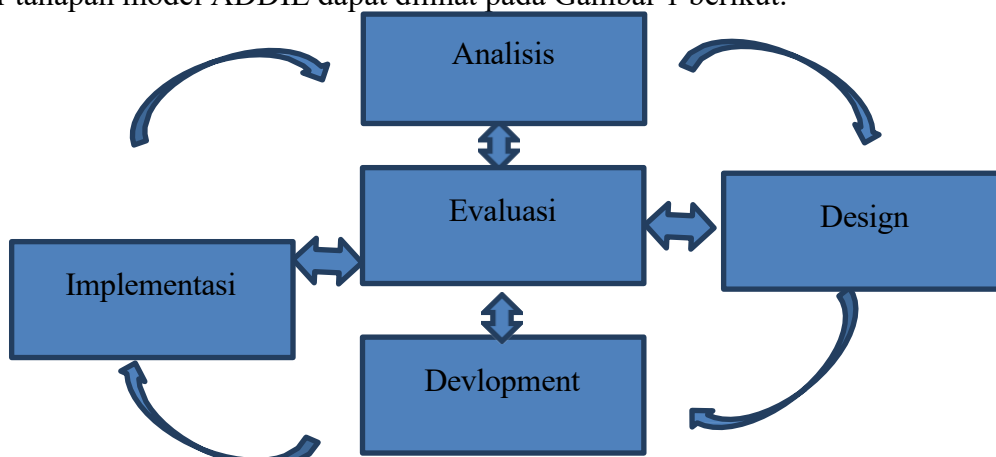
Penerapan Kurikulum Merdeka saat ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka mengkaji fenomena alam serta interaksi sosial masyarakat (Azzahra, 2023). Karakteristik mata pelajaran IPAS yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari membutuhkan pendekatan kontekstual (Ernawati, 2024). Namun demikian, hasil observasi di SD Negeri 229 Palembang menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah berbasis buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa bosan, kurang fokus, dan mengalami penurunan motivasi belajar pada materi fotosintesis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran *audiovisual* yang efektif, kreatif, dan interaktif pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media *audiovisual* diharapkan mampu menjembatani materi fotosintesis yang bersifat abstrak menjadi proses visual yang mudah dipahami. Pengembangan media ini diproyeksikan dapat memicu rasa ingin tahu siswa serta meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan. Penelitian

ini penting dilakukan guna memberikan solusi praktis atas keterbatasan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan, kualitas proses dan hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan desain pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 229 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian meliputi tiga orang ahli sebagai validator instrumen dan produk, guru kelas IV sebagai praktisi, serta 32 siswa kelas IV SD Negeri 229 Palembang sebagai subjek uji coba lapangan. Tahapan ADDIE diawali dari *Analysis* untuk menganalisis karakteristik siswa dan kurikulum, *Design* untuk merancang alur media pada aplikasi *Canva*, *Development* untuk memproduksi serta memvalidasi media, *Implementation* melalui uji coba kelas kecil dan uji coba lapangan, hingga *Evaluation* untuk menilai kualitas produk akhir. Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Instrumen penelitian ini dikembangkan sendiri meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli, serta angket respon siswa dan guru. Tahapan uji validitas instrumen dilakukan melalui penilaian pakar (*expert judgment*) yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna memastikan keabsahan konstruk dan isi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara analisis kebutuhan, studi dokumentasi, dan penyebaran angket skala *Likert* serta *Guttman*. Teknik analisis data menggabungkan analisis kualitatif untuk saran perbaikan serta analisis kuantitatif persentase untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan motivasi belajar. Indikator keberhasilan produk ditetapkan apabila media memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase lebih dari 80%, sangat praktis dengan persentase lebih dari 80%, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi dengan persentase lebih dari 80%. Rincian desain rancangan media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Media Audiovisual

No.	Tampilan Media	Keterangan Rancangan
1.	Tampilan Pembuka	Memuat judul materi, animasi identitas, <i>cover</i> interaktif, dan pemaparan tujuan pembelajaran.
2.	Tampilan Isi	Menyajikan penjelasan proses fotosintesis, bahan yang dibutuhkan, dan hasil fotosintesis.

3.	Tampilan Penutup	Memuat rangkuman materi, pesan moral, dan video <i>closing</i> animasi interaktif.
----	------------------	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahapan analisis adalah tahapan awal dari pengembangan media Audi visual fotosintesis. Pada tahapan ini terdiri beberapa tahapan yaitu tahapan analisis peserta didik dan tahapan analisis Kurikulum.

1. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik didapat melalui hasil dari obsevasi di SD negeri 229 Palembang. Kegiatan dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional dan berpusat pada buku. Dalam proses belajar mengajar terlihat beberapa siswa merasa bosan sehingga siswa siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa Sd kelas IV mempunyai karakteristik kontekstual dimana pembelajaran kontekstual ini menekankan antara materi dengan kehidupan nyata yang bisa dilihat oleh peserta didik, artinya pada saat proses pembelajaran berlangsung , peserta didik dapat melihat langsung yang sedang dipelajari. Seperti pada materi fotosintesis peserta dapat melihat bagaimana terjadinya proses fotosintesis dengan mengkombinasikan gambar animasi serta warna yang bisa menarik peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

2. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum peneliti mencari tahu kurikulum apa yang digunakan pada SD Negeri 229 Palembang khususnya kelas IV, yang dimanaa telah telah menggunakan kurikulum merdeka belajar dalam proses pembelajaran. Pada kurikulum merdeka khususnya pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan (fotosintesis proses paling penting di Bumi) memuat mengenai ATP,TP,CP dan indicator yang berguna untuk menyusun konsep pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Berdasarkan hasil analisis di atas, peneliti bisa menjadikan hasil tersebut untuk acuan dalam pembuatan media pembelajaran Audio visual materi fotosintesis pada Pembelajaran IPAS. Dengan ini peneliti mengharapkan bisa memotivasi peserta didik dalam pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Setelah peneliti melakukan tahap analisis, selanjutnya yaitu tahap desain (design). Tahapan ini peneliti membuat desain media audio visual dengan menggunakan aplikasi canva. Canva adalah suatu aplikasi desain online yang mempunyai berbagai menu editing untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, edit foto dan lain-lain. Dalam desain media ini, peneliti mengkolaborasi antara materi fotosintesis dengan desain mengambil dari berbagai refrensi mulai dari buku pembelajaran, internet, dan video pembelajaran di youtube. Peneliti juga dalam mendesain media ini menggunakan animasi-animasi yang menarik, back sound music serta audio penjelasan materi pembelajaran. Peneliti juga mendesain media ini dengan rancangan mulai dari pembuka (video pembuka, cover, dan tujuan pembelajaran), isi (penjelasan materi fotosintesis), penutup(kesimpulan serta video penutup).

1. Desain Pembuka Media Audio Visual

Pada video pembuka, peneliti mendesain semenarik mungkin karena ini ini tampilan awal dari media audio visual agar peserta didik tertarik pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu materi fotosintesis yang diterapkan pada media audi visual yang ditampilkan. Desain pembuka dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Desain pembuka media Audio Visual

2. Desain Isi Media Audio Visual

Tahap selanjutnya peneliti mendesain bagian isi ini yang berupa penjelasan materi fotosintesis mulai dari pengertian fotosintesis, bagian-bagian tubuh tumbuhan yang berperan dalam proses fotosintesis, bahan-bahan yang diperlukan dalam fotosintesis, proses terjadinya fotosintesis dan hasil dari terjadinya fotosintesis. Desain isi dapat dilihat pada gambar 3 berikut



Gambar 3. Desain isi media Audio Visual

3. Desain Penutup Media Audio Visual

Pada tahap akhir, peneliti mendesain penutup media audio visual berupa kesimpulan materi serta video closing semenarik mungkin, agar siswa merasakan kesan tersendiri dari media audio visual fotosintesis. Adapun desain penutuo dapat dilihat gambar 4 berikut.



Gambar 4. Desain penutup media Audio Visual

Pada tahap pengembangan, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yaitu media audio visual pembelajaran IPAS kelas IV materi fotosintesis yang telah dirancang di awal pada tahap desain (design) dengan menggunakan aplikasi canva. Kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pada tahap ini peneliti menunjuk tiga para ahli yaitu bapak Aldora Pratama, M.Pd. Ibu Linda Lia, M.Pd dan Bapak Muhammad Irsadi Farisa, M.Pd.

Setelah media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti melalui tahap validasi Copyright (c) 2026 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA



ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan hasil persentase 86,4% dikategorikan sangat valid. Serta uji coba untuk menilai kepraktisan media audio visual pada uji coba kelas kecil dengan persentase 92,5% dinyatakan sangat praktis. Maka tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap implementasi melalui uji coba lapangan pada siswa kelas IV SD Negeri 229 Palembang. Pada tahap ini peneliti mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada media audio visual yang dikembangkan peneliti melalui uji coba serta lembar angket. Sebelum peneliti membagikan lembar angket, adapun rancangan penerapan media audio visual yang dikembangkan peneliti melalui proses sesuai tahapan pada modul yang disusun peneliti dan untuk menampilkan media audio visual menggunakan alat berupa laptop, proyektor dan speaker setelah menampilkan media yang dikembangkan, maka peneliti membagikan lembar angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti.

Tahap akhir dalam proses pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Yang sebelumnya peneliti melakukan tahap awal yang dimulai dari Analisis (analisis peserta didik dan analisis kurikulum), pada tahap kedua peneliti melakukan tahap desain dengan mendesain media audio visual yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva, pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, selanjutnya tahap implementasi penerapan pada uji coba lapangan dan tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi digunakan untuk melihat valid, praktis dan tingkat motivasi belajar media yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil penilaian kevalidan oleh validator para ahli media, materi dan bahasa menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan rincian validasi bapak Aldora Pratama, M.Pd dengan nilai 94,8%, Ibu Linda Lia, M.Pd dengan nilai 81,6% dan Bapak Muhammad Irsadi Farissa, M.Pd dengan nilai 92,8%. Dengan demikian rata-rata dari ketiga validator adalah 90,1% yang termasuk kategori sangat valid. Selanjutnya uji kepraktisan dengan uji coba kelas kecil pada kelas 5 dengan penilaian sebuah angket peserta didik dan memperoleh nilai 92,5 % termasuk dalam kategori sangat praktis dan selanjutnya tingkat motivasi belajar media audio visual dengan pengambilan data melalui uji coba lapangan pada peserta didik kelas 4a dengan jumlah siswa 32 siswa yang diperoleh melalui sebuah angket peserta didik dengan nilai 90,6% dengan kategori motivasi sangat tinggi.

Pembahasan

Pengembangan media audio visual pembelajaran IPAS berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas IV SD Negeri 229 Palembang menunjukkan hasil kelayakan dan keberhasilan instruksional yang sangat tinggi. Berdasarkan evaluasi model ADDIE, aspek kevalidan produk dari hasil penilaian ahli materi, media, dan bahasa mencapai angka rata-rata 90,1% dengan predikat sangat valid. Uji kepraktisan melalui uji coba kelas kecil memperoleh persentase 92,5% yang tergolong dalam kriteria sangat praktis. Dampak penerapan media ini terhadap aspek afektif siswa terbukti dari hasil uji coba lapangan kepada 32 siswa kelas IVA yang menghasilkan skor motivasi belajar sebesar 90,6% dengan kategori sangat tinggi. Tingginya angka kelayakan ini didorong oleh penyajian materi fotosintesis yang visual, interaktif, serta kontekstual. Hasil ini sejalan dengan temuan terdahulu yang membuktikan bahwa media audio visual layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan serta ketuntasan belajar siswa sekolah dasar (AF et al., 2023).

Ditinjau dari aspek pedagogis, pengintegrasian animasi, warna, musik latar, serta penjelasan audio secara simultan mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa kelas IV yang berada pada tahap berpikir operasional konkret. Penyajian proses fotosintesis secara visual membantu siswa memahami materi yang abstrak tanpa hanya bergantung pada buku teks konvensional. Kepraktisan serta respon positif peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan



media interaktif ini juga didukung oleh temuan riset terdahulu yang mencatatkan tingkat kevalidan mencapai 90% serta kepraktisan yang tinggi dalam pembelajaran tematik ((Donna et al., 2021; Jaiz et al., 2022; Rahmadhani et al., 2022 ; Suryani et al., 2023). Selain itu, adopsi teknologi dalam pembuatan bahan ajar terbukti memberikan variasi suasana belajar yang menyenangkan. Keberhasilan pengolahan media digital ini memperkuat riset pengembangan media audio visual lain yang menyatakan bahwa kombinasi elemen audio dan visual yang tepat secara konsisten menghasilkan kriteria valid, praktis, dan efektif di tingkat sekolah dasar ((Amalia & Darwis, 2025; Anjarsari et al., 2020; Holip et al., 2025; Wijaya et al., 2023).

Sinergi antara tahapan analisis kurikulum merdeka dan karakteristik peserta didik menjadi kunci utama dalam merancang media instruksional yang relevan dengan kebutuhan lapangan. Penggunaan aplikasi Canva memungkinkan penyusunan tata letak video pembuka, isi materi, hingga penutup secara runtut dan profesional, sehingga mampu menarik perhatian serta rasa ingin tahu siswa sejak awal pembelajaran. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform desain Canva yang fleksibel untuk mengolaborasikan materi fotosintesis IPAS dengan fitur multimedia interaktif yang secara khusus ditujukan untuk mengeskalasi motivasi belajar siswa di daerah urban. Transformasi materi pelajaran dari model ceramah satu arah menjadi tayangan audio visual terbukti mampu mengatasi kejenuhan belajar. Dengan demikian, media ini dapat menjadi solusi inovatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi sains dasar secara menarik, aplikatif, dan kontekstual (Purwasari et al., 2024; Rohmah et al., 2023; Sunami & Aslam, 2021).

Implikasi dari penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan akademis yang berharga bagi pengembangan teknologi pendidikan di sekolah dasar. Secara praktis, guru IPAS disarankan untuk mengadopsi media audio visual berbasis Canva ini sebagai alternatif sarana pengajaran mandiri maupun kelompok guna menjaga kestabilan motivasi belajar siswa. Pihak sekolah juga diimbau untuk memfasilitasi sarana pendukung seperti proyektor dan pengeras suara di setiap kelas agar pemanfaatan media digital dapat berjalan optimal. Secara teoritis, temuan ini memperkaya literatur pengembangan media pembelajaran dengan mengonfirmasi bahwa penerapan model ADDIE yang terstruktur sanggup menghasilkan produk instruksional berkualitas tinggi (Ayustyaningtias et al., 2024; Gamal, 2022; Marwah et al., 2025). Pengambil kebijakan Kurikulum Merdeka di tingkat daerah dapat memanfaatkan hasil riset ini sebagai acuan dalam mendorong digitalisasi bahan ajar interaktif yang ramah pengguna bagi para pendidik.

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat memuaskan pada seluruh kriteria, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati untuk studi lanjutan. Penelitian ini terbatas pada uji coba uji lapangan di satu sekolah, yaitu SD Negeri 229 Palembang pada materi fotosintesis, sehingga generalisasi produk untuk mata pelajaran lain atau daerah yang berbeda perlu dilakukan pengujian ulang. Selain itu, penelitian ini baru mengukur tingkat motivasi belajar siswa melalui angket dan belum mengukur dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar kognitif secara eksperimental menggunakan kelompok kontrol. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan metode eksperimen kuasi dengan sampel yang lebih luas di berbagai sekolah. Peneliti berikutnya juga direkomendasikan untuk mengembangkan media audio visual interaktif pada topik IPAS lainnya serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa.



KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media *audio visual* berbasis aplikasi Canva pada materi fotosintesis pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar terbukti memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Penerapan model *ADDIE* yang terstruktur berhasil mentransformasi materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi tayangan animasi digital yang konkret, menarik, serta kontekstual. Pengintegrasian elemen audio dan visual secara harmonis mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa pada tahap operasional konkret, sehingga secara bermakna sanggup mengikis kejenuhan belajar dan meningkatkan *learning motivation* peserta didik di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran digital ini terbukti layak dijadikan sarana instruksional yang inovatif untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dan *digital learning tools* ramah pengguna seperti Canva bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif di era Kurikulum Merdeka. Bagi penelitian di masa depan, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat menerapkan metode *quasi-experiment* dengan kelompok kontrol dan cakupan sampel yang lebih luas guna menguji efektivitas media ini terhadap *cognitive learning outcomes* dan *critical thinking skills* siswa. Kajian lanjutan juga direkomendasikan untuk memperluas pengembangan media *audio visual* interaktif pada topik-topik pembelajaran IPAS lainnya, serta memperhatikan kesiapan sarana infrastruktur teknologi di sekolah agar pemanfaatan media digital dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- AF, M., Y., S., & Jarmani, J. (2023). Pengembangan media audio visual materi gaya dan pesawat sederhana kelas IV SDN Greges 129 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(2), 120–130. <https://doi.org/10.25273/pepedagavia.v13i2.15421>
- Agustina, R. (2023). *Media audiovisual dalam pembelajaran sekolah dasar*. Deepublish. <https://deepublishstore.com/katalog/media-audiovisual-sekolah-dasar/>
- Amalia, R., & Darwis, U. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi Powtoon pada pembelajaran tematik tema indahny keberagaman di negeriku kelas IV sekolah dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 8610–8614. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8693>
- Andriani, D., Suriyanti, S., & Andika, R. (2024). Penggunaan angket sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i1.2891>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Aprianto, R., Sir, A., & Amir, M. (2022). Media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 112–121. <https://doi.org/10.21009/JPD.v13i2.28412>
- Aryani, D. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i1.8123>
- Ayustyaningtias, R., Alinurdin, E., Wahyudin, A., & Wahyudin, W. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran informatika. *Journal on*



- Education*, 7(2), 8667–8675. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7738>
- Azzahra, N. (2023). Implementasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 50–60. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.19821>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Ernawati, E. (2024). Karakteristik mata pelajaran IPAS pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 21–31. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.382>
- Gamal, A. H. (2022). Developing multimedia technology for EFL classrooms in Indonesia using ADDIE model: A literature review. *ELTR Journal*, 7(1), 14–22. <https://doi.org/10.37147/eltr.v7i1.162>
- Hidayatullah, M. (2023). *Integrasi teknologi dalam pendidikan abad ke-21*. Prenadamedia Group. <https://prenadamedia.com/produk/integrasi-teknologi-pendidikan/>
- Holip, Z., Darmawati, G., Yuspita, Y. E., & Annas, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi Power Director. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 98–109. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2616>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Khofifah, N., & Barokah, U. (2022). Penelitian dan pengembangan (Research and Development) dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 101–109. <https://doi.org/10.32585/jpip.v3i2.2412>
- Leny, S. (2022). Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 88–96. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.512>
- Marwah, S., Anisah, A. W., & Asdar. (2025). Design and implementation of interactive digital media using the ADDIE model for Arabic learning in Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 527–546. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.27977>
- Mustafa, P. S., & Angga, A. (2022). Metode penelitian Research and Development dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 567–574. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4812>
- Phafiandita, A. N. (2022). Teknik wawancara sebagai instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 405–412. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3012>
- Purwasari, E., Yunanto, R. P., Nugroho, W., Utami, C. D., & Lukistyan, P. P. A. (2024). Peningkatan literasi sains menggunakan media ajar audio visual berbasis gubahan lagu. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(3), 658–664. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i3.729>
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Risnita, R., Widodo, A., Sudirman, S., Prayetno, S., & Sugiyatno, S. (2024). Pengaruh media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 125–134. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6912>
- Roemitoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital untuk



- meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.21890>
- Rohmah, H., Julistiyana, M. U. Y., & Setiawan, A. (2023). Pengembangan media audiovisual berbasis literasi sains untuk meningkatkan keaktifan siswa SD. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 76–83. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v4i1.1065>
- Sanulita, H. (2024). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 72–81. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v9i1.4123>
- Savitri, A. (2022). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 98–107. <https://doi.org/10.21107/jpd.v7i2.14120>
- Shaquille, M., & Zen, Z. (2023). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 201–210. <https://doi.org/10.31849/jip.v4i2.12891>
- Sitepu, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 30–40. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v11i1.35123>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Suryani, Y., Putri, N., & Apfani, R. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis discovery learning pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2980–2990. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6012>
- Syarwah, S., Fauziddin, M., & Hidayat, M. (2019). Pengaruh media audiovisual terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 524–533. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.241>
- Wijaya, R., Akhbar, M., & Dedy, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan Sparkol VideoScribe pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 55–66. <https://doi.org/10.21009/JPD.v14i1.33214>