

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA DENGAN BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY PADA MATERI GOTONG ROYONG
DI SDN 14 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Septi Yuliastuti

NIM : 06131282126028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA DENGAN BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY PADA MATERI GOTONG ROYONG
DI SDN 14 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Septi Yuliastuti

NIM : 06131282126028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA DENGAN BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY PADA MATERI GOTONG ROYONG
DI SDN 14 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

oleh

Septi Yulastuti

NIM: 06131282126028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Nabilah Mansur, M.Pd.

NIP. 199305242023212043

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032062

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA DENGAN BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY PADA MATERI GOTONG ROYONG
DI SDN 14 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

oleh

Septi Yulastuti

NIM: 06131282126028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing,



Nabilah Mansur, M.Pd.

NIP. 199305242023212043

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA DENGAN BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY PADA MATERI GOTONG ROYONG
DI SDN 14 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

oleh

Septi Yulastuti

NIM: 06131282126028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

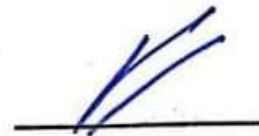
Tanggal : 17 Juli 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua: Nabilah Mansur, M.Pd.



2. Anggota: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Palembang, Juli 2025

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 195012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septi Yuliasuti

NIM : 06131282126028

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Dengan berbantuan *Augmented Reality* pada Materi Gotong Royong di SDN 14 Indralaya Utara” adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Septi Yuliasuti

NIM. 06131282126028

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahillāhi Rabbil‘ālamīn, Puji Syukur Kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, berkat, ridho, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada setiap kesulitan, Allah memberikan harapan. Pada setiap keraguan, Allah menunjukkan arah. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu'alaihi wa sallam, keluarga, para sahabat, dan umat beliau hingga akhir zaman. Sebagai wujud hormat, penuh syukur, kasih sayang, dan tanggung jawab, skripsi ini dengan kesadaran penuh penulis persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua dan separuh hidup penulis, almarhum bapak Yuanto dan Ibu Isdianah yang penuh ketulusan hati telah mendidik, membimbing, serta membangkitkan semangat dan rasa percaya diri penulis dalam menyelesaikan setiap proses. Terima kasih atas semua bentuk cinta, setiap doa yang tidak pernah terputus, setiap usaha dan pengorbanan yang tanpa pamrih, serta dukungan yang senantiasa menguatkan di setiap langkah perjalanan penulis. Semua yang telah diberikan tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun.
2. Kepada kakak penulis Nopri Budianto dan Istrinya Lailatul Rahma serta kedua ponakan penulis Latifah Nola Putri dan Nicolas Kiano Nizam yang sudah menjadi penyemangat dan kebahagiaan dalam hidup penulis. Terima kasih atas tawa dan kehadiran yang menjadi pengingat penulis untuk terus berjuang dan tidak menyerah.
3. Kepada keluarga besar, Abdul Sanap yang telah ikut memberikan cinta, doa, dan dukungan yang tidak pernah putus untuk penulis. Kehangatan keluarga selalu menjadi tempat terbaik untuk pulang dan sumber kekuatan bagi penulis dalam setiap langkah perjalanan ini.
4. Kepada dosen pembimbing, Ibu Nabilah Mansur, M.Pd., yang tulus dan penuh kesabaran dalam memberikan arahan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas waktu dan perhatian selama membimbing dan mendukung penulis. Segala ilmu, arahan, dan

pengalaman yang diberikan akan menjadi bekal berharga dalam perjalanan penulis di masa depan.

5. Kepada dosen penguji, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., terima kasih atas waktu, perhatian, dan evaluasi yang diberikan. Setiap masukan, kritik dan saran yang disampaikan menjadi pijakan penting dalam meningkatkan mutu skripsi yang lebih baik.
6. Kepada seluruh Bapak/Ibu Dosen PGSD Universitas Sriwijaya, terima kasih telah memberikan begitu banyak ilmu dan pengalaman berharga selama proses perkuliahan berlangsung. Terutama untuk Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., terima kasih telah membantu dalam pengurusan administrasi selama penyusunan skripsi. Ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd., dan Bapak Ilham Arya Susanto, M.Pd., selaku validator yang telah memberikan saran dan masukan.
7. Kepada keluarga besar SDN 14 Indralaya Utara terkhusus Ibu Paridah, S.Pd., selaku kepala sekolah, Ibu Soferiani, S.Pd., selaku wali Kelas IVB, Ibu Siska Tri Wulandari, S.Pd., dan guru -guru terima kasih atas arahan selama pelaksanaan penelitian. Serta untuk seluruh siswa kelas IVB terima kasih atas bantuan selama proses penelitian.
8. Kepada sahabat penulis di masa perkuliahan, Ajeng, Putri, Rinda, Septia, dan Windy terima kasih telah membantu, mendukung, menemani dan memberika warna pada masa perkuliahan penulis.
9. Kepada teman PGSD Angkatan 21, terima kasih atas dukungan, kebersamaan, dan semangat yang selalu ada disetiap langkah kita bersama.
10. Kepada almamater tercinta Universitas Sriwijaya.
11. Kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, penulis ucapkan terima kasih.
12. Terakhir, kepada diri sendiri, Septi Yuliasuti. terima kasih telah bertahan di tengah banyak cobaan, berjuang melawan lelah, ragu, dan ego yang kerap menggoda untuk menyerah. Terima kasih telah memilih untuk tetap melangkah, hingga akhirnya mampu menuntaskan skripsi ini meskipun jalan tak selalu mudah.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Al-Baqarah:286)

“Tugas kita bukan untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itu kita menemukan kesempatan untuk berhasil”

(Buya Hamka)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan

perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra – Hindia)

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya dengan impiannya dan jangan biarkan impianmu dijajah oleh pendapat orang lain”

PRAKATA

Skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Dengan berbantuan *Augmented Reality* pada Materi Gotong Royong di SDN 14 Indralaya Utara" disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Nabilah Mansur, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Taufiq Marwa, S.E., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FKIP Unsri. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Nabilah Mansur, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, keluarga terutama orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat serta doa selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Septi Yuliasuti

NIM. 06131282126028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTO	vi
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRAC.....</i>	<i>xviii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	4
1.4.1 Manfaat Teiritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	5

2.1.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.2 Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran.....	9
2.3 Assemblr Edu.....	10
2.4 Canva dan Integrasinya dengan AR	12
2.5 Nilai Gotong Royong dalam Pembelajaran PPKN	13
2.6 Penelitian Pengembangan	14
2.6.1 Model Penelitian Pengembangan	15
2.7 Penelitian Relevan	17
2.7.1. Penelitian yang diteliti oleh Farikha Asmainnisah (2024)	17
2.7.2. Penelitian yang diteliti oleh Pratiwi Margunayasa (2024)	18
2.7.3. Penelitian yang diteliti oleh Alfi, dkk. (2024).....	19
2.8 Kerangka Berpikir.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	24
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	24
3.3.1 Tempat Penelitian	24
3.3.2 Waktu Penelitian.....	24
3.4 Prosedur Penelitian	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5.1 Wawancara	29
3.5.2 Angket	30
3.6 Teknik Analisis Data	37
3.6.1 Analisis Data Kualitatif	37
3.6.2 Analisis data kuantitatif.....	38
3.7 Instrumen Penelitian.....	40
3.7.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	40
3.7.2 Instrumen Validasi Media.....	42
3.7.3 Instrumen Angket Validasi Praktisi	44

3.7.4 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	45
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian	48
4.1.1 Analysis	48
4.1.2 Design.....	50
1. Pemilihan Platform	50
2. Pemilihan Materi.....	51
3. Perancangan Kerangka Media Pembelajaran.....	52
4. Perancangan Instrumen Pengumpulan Data	58
4.1.3 Development	61
1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	
Gotong Royong	61
2. Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif	67
3. Revisi Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	75
4.1.4 Implementation.....	83
1. Uji Coba One to One.....	84
2. Uji Coba Small Group	85
3. Rekapitulasi Hasil Kedua Uji Coba	86
4.1.5 Evaluation.....	87
4.2 Pembahasan.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi - Kisi Daftar Pertanyaan Wawancara.....	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.3 Kisi2 Angket Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.4 Kisi2 Angket Validasi Praktisi.....	34
Tabel 3.5 Kisi2 Angket Respon Peserta Didik	35
Tabel 3.6 Kriteria Jawban Validasi.....	38
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kevalidan Bahan Ajar	39
Tabel 3.8 Kriteria Respon Peserta Didik.....	40
Tabel 3.9 Kategori Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar	40
Tabel 3.10 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 3.11 Lembar Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3.12 Instrumen Angket Validasi Praktisi	44
Tabel 3.13 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	49
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif	54
Tabel 4.3 Instrumen Angket Validasi Ahli Media	58
Tabel 4.4 Instrumen Angket Ahli Materi.....	59
Tabel 4.5 Instrumen Angket Validasi Praktisi	59
Tabel 4.6 Instrumen Angket Respon Siswa.....	60
Tabel 4.7 <i>Prototype</i> Multimedia Pe.Belajaran Interaktif	62
Tabel 4.8 Daftar Validator	68

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi (I).....	71
Tabel 4.12 Hasil Validasi Praktisi (II)	73
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi (I) dan Praktisi (II)	74
Tabel 4.14 Rekapitulasi hasil Validasi Ahli dan Praktisi.....	74
Tabel 4.15 Revisi Validator	75
Tabel 4.16 Perbaikan Media Sesuai Saran dan Masukan.....	76
Tabel 4.17 Hasil Akhir Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ar	79
Tabel 4.18 Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	84
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	85
Tabel 4.20 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Media.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model ADDIE	15
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	22
Gambar 4.1 Halaman Utama <i>Canva</i>	51
Gambar 4.2 Halaman Utama <i>Assembler Edu</i>	51
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	100
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	101
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	103
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Dinas.....	104
Lampiran 5 Surat Tugas	105
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	106
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	107
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	110
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi (Revisi)	111
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi	114
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	117
Lampiran 12 Lembar Validasi Praktisi I	118
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Praktisi I.....	121
Lampiran 14 Lembar Validasi Praktisi II.....	122
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Praktisi II.....	125
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Coba	126
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Siswa.....	127
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	139
Lampiran 19 Surat Pengecekan Similarity	143
Lampiran 20 Surat Bebas Plagiasi	144
Lampiran 21 multimedia Pembelajaran Interakti Berbantuan <i>Augmented Reality</i>	145
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Skripsi	146
Lampiran 23 Tabel Perbaikan Skripsi	147
Lampiran 24 Surat Izin Penjilidan	157

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA DENGAN BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY PADA MATERI GOTONG ROYONG
DI SDN 14 INDRALAYA UTARA**

Septi Yuliastuti (06131282126028)

06131282126028@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Nabilah Mansur, M.Pd.

nabilahmansur@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan *Augmented Reality* (AR) untuk materi gotong royong kelas IV SDN 14 Indralaya Utara. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi, menghasilkan tingkat kevaliditasan sebesar 93,1% (kategori Sangat Valid). Uji kepraktisan melalui one-to-one dan small group menunjukkan persentase rata-rata 97,4% (kategori Sangat Praktis). Hasil penelitian membuktikan media ini layak, valid, dan praktis digunakan, serta membantu siswa memahami nilai gotong royong secara lebih kontekstual dan interaktif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Canva, Gotong Royong, Sekolah Dasar

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
USING CANVA ASSISTED BY AUGMENTED REALITY ON
MUTUAL COOPERATION MATERIAL AT SDN 14 INDRALAYA
UTARA***

Septi Yuliastuti (06131282126028)

06131282126028@student.unsri.ac.id

Mentor : Nabilah Mansur, M.Pd.

nabilahmansur@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Canva integrated with Augmented Reality (AR) for the mutual cooperation topic in Grade IV at SDN 14 Indralaya Utara. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Validation by media experts, material experts, and practitioners resulted in a validity level of 93.1% (categorized as Very Valid). Practicality testing through one-to-one and small group trials showed an average percentage of 97.4% (categorized as Very Practical). The findings indicate that the developed media is feasible, valid, and practical to use, and helps students better understand the value of mutual cooperation in a contextual and interactive manner.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality, Canva, Mutual Cooperation, Elementary School*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter telah menjadi bagian esensial dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia, sebagaimana ditegaskan dalam *Profil Pelajar Pancasila* yang menekankan nilai-nilai gotong royong, toleransi, dan integritas. Salah satu aspek yang krusial namun sering terabaikan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana materi karakter, seperti **gotong royong**, diajarkan dengan cara yang kontekstual dan menarik. Seringkali, penyampaian nilai-nilai tersebut hanya sebatas ceramah atau hafalan, yang tidak cukup menanamkan makna secara mendalam dalam diri peserta didik.

Menurut Patmaniar et al. (2024), pendidikan karakter khususnya nilai gotong royong akan lebih efektif jika disampaikan melalui pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan interaktif. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman tersebut menjadi sangat penting, apalagi di era digital yang menuntut pendekatan yang lebih kreatif.

Canva sebagai platform desain grafis digital telah menjadi pilihan populer dalam pengembangan materi pembelajaran karena kemudahan penggunaannya dan tampilannya yang menarik. Nurhidayati (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui Canva dapat meningkatkan daya tarik visual dan mempercepat pemahaman siswa karena desain yang responsif dan fleksibel. Namun, Canva sendiri belum banyak dikembangkan lebih lanjut secara pedagogis ke arah media berbasis teknologi tinggi.

Dalam perkembangan lebih lanjut, penggunaan *Augmented Reality (AR)* dalam dunia pendidikan menjadi terobosan penting. AR memungkinkan penggabungan dunia nyata dengan elemen digital secara real-time, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Aeni et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan AR pada pembelajaran Pancasila di SD memberikan dampak

positif terhadap peningkatan pemahaman nilai dan partisipasi aktif siswa. Hal senada dikemukakan oleh Pratiwi & Margunayasa (2024) yang mengembangkan media berbasis AR dengan elemen Canva untuk menanamkan nilai gotong royong dalam pembelajaran PPKN SD dan mendapatkan hasil peningkatan motivasi belajar yang signifikan.

Pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan AR dalam penelitian ini dilakukan sebagai respon terhadap kebutuhan akan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Canva menyediakan desain khusus bagi guru dan siswa, sementara AR menghadirkan dimensi realitas tambahan yang memungkinkan siswa mengalami simulasi nilai gotong royong secara langsung melalui interaksi digital. Kombinasi keduanya diyakini akan membentuk media pembelajaran yang utuh secara visual, konseptual, dan emosional, sehingga nilai-nilai karakter tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Meski demikian, masih terdapat keterbatasan dalam eksplorasi media pembelajaran yang mengintegrasikan **Canva dan AR** secara terpadu, terutama dalam konteks pendidikan karakter di sekolah dasar. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak memisahkan fungsi Canva sebagai alat desain visual dan AR sebagai teknologi 3D, tanpa menggabungkannya dalam satu rangkaian pengalaman belajar yang utuh dan menyatu. Padahal, penggabungan keduanya diyakini akan menciptakan media pembelajaran yang lebih komprehensif — menarik secara visual, interaktif secara pengalaman, dan kuat dalam penyampaian nilai.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Wardahni (2024) tentang pengembangan e-modul AR untuk SD menyarankan integrasi yang lebih kuat antara desain visual, interaktivitas, dan penguatan nilai, termasuk nilai gotong royong. Hal ini juga ditegaskan oleh Alfi et al. (2024) yang berhasil mengembangkan media komik digital berbasis Canva untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap gaya hidup bergotong royong. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji

integrasi langsung antara Canva sebagai media desain pembelajaran dan AR sebagai elemen interaktif dalam satu produk yang utuh dan terfokus pada konteks nilai gotong royong di sekolah dasar. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut.

Dengan demikian, pengembangan **media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang didukung oleh teknologi AR pada materi gotong royong** menjadi suatu kebutuhan sekaligus tantangan inovasi. Penelitian ini hadir untuk menjawab gap tersebut, dengan fokus pada siswa SDN 14 Indralaya Utara yang membutuhkan pendekatan baru dalam memahami dan menghayati nilai-nilai karakter bangsa secara menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan Augmented Reality pada materi gotong royong di kelas IV SDN 14 Indralaya Utara?
2. Bagaimana tingkat kevaliditasan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan AR berdasarkan hasil uji coba kepada siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan Augmented Reality pada materi gotong royong di kelas IV SDN 14 Indralaya Utara..
2. Mengetahui tingkat kevaliditasan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan AR berdasarkan hasil uji coba kepada siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik media pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital di pendidikan dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, membantu memahami konsep gotong royong secara konkret melalui pengalaman belajar visual dan interaktif.
2. Bagi guru, Menjadi media alternatif terbuka yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Bagi sekolah, Sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, K., Witanto, Y., & Andrijati, N. (2024). Implementasi TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*.

Aisyah, A., Harbes, B., & Salsabila, S. (2025). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas IV SDN 007. *Kreatifitas Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 112–120.

Alfi, C., Allatif, N., & Fatih, M. (2024). Development of Digital Comic Learning Media Based on Flipbook to Improve Understanding of the Concept of Mutual Cooperation. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*.

Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen pengumpulan data.

Aryanto, S., et al. (2023). Pengembangan Buku Fabel Elektronik Gotong Royong Berbasis AR dan Canva.

Asmainnisah, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran big book berbasis augmented reality materi fotosintesis kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Baitul Huda Semarang. *UIN Walisongo*.

Azizah, S. N., Gani, R. A., & Destiana, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pola Hidup Gotong Royong.

Azkiya, N. (2025). Pengembangan Media Vennify pada Materi FPB dan KPK terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD. *UIN Jakarta*.

Elvarita, A., Inani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1-7.

Fadilah, N. U. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.

Farhah, A., & Jamaludin, U. (2024). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Bermuatan Profil Pelajar Pancasila pada Dimensi Gotong Royong.

Farikha Asmainnisah. (2024). Pengembangan Media Big Book Augmented Reality Menggunakan Canva. *UIN Walisongo*.

Fatirul, A. N. & Walujo, D. A. (2022) METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN BIDANG PEMBELAJARAN (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). Tangerang Selatan: Pascal Books

Firdaus, M. F. (2019). *Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Digital untuk Masa Depan*. Seminar Nasional UAD.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.

Hamdani, M., & Rokhmaniyah, R. (2024). Model Problem Based Learning (PBL) dengan media Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan hasil belajar PPKn tentang hak dan kewajiban pada siswa. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional media and technologies for learning*

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., & Mutiara, E. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan*.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.

Kaukaba, S. Q. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi PhET Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *UNESA Journal of Chemical Education*, 11(2), 143–157.

Khauro, M., Zahra, Q. F., & Dewi, S. (2025). Difusi inovasi penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran Qur'an Hadits. *Edu Research*.

Khoirina, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Materi Struktur Lapisan Bumi. *UIN Walisongo*.

Kuswidyanarko, A., & Aryaningrum, K. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Sinergitas PkM*.

Maulana, I., Setiawan, H. R., & Umisara, E. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dengan berbantuan platform Assemblr Edu. *Jurnal Abdi Masyarakat*.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). *Cambridge University Press*.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning: Principles and Applications* (3rd ed.). *Cambridge University Press*.

Moto, A. (2019). Efektivitas media audio dalam pembelajaran bahasa dan musik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45–52.

Ningsih, S., & Kurniasih, W. (2025). Strategi pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar PAI pada generasi Z. *Jurnal Ilmu Sosial & Pendidikan*.

Nurfadhillah, S. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah.

Nurhidayati, R. (2024). Inovasi Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 65–78.

Pagarra, A. B., Syamsuddin, S., & Rahman, F. (2022). Pengaruh media visual terhadap pemahaman konsep siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–120.

Patmaniar, P., Jumarniati, J., & Hardiana, H. (2024). Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Augmented Reality Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.

Patmaniar, P., Yulianti, D., & Sutrisno, H. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Nilai Pancasila untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–56.

Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Pratiwi, D. A., & Margunayasa, G. (2024). Augmented Reality Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 102–115.

Pratiwi, N. W. C., & Margunayasa, I. G. (2024). Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran Guru*, 5(1), 25–34.

Pribadi, B. A. (2020). Desain dan Pengembangan Program Pembelajaran. *Jakarta: Kencana*.

Putri, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Assembler Edu pada Mata Pelajaran Perpajakan. Prosiding Seminar Nasional.

Rahmat, A., Isa, H., Ismaniar, & Arbarini, M. (2021), Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19: Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh (Alviana (ed.), 1 ed.). Jakarta: Samudra Biru.

Ramadhan, S., Mutiara, M., & Karlina, N. (2024). Pemanfaatan Alat Peraga Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu bagi Anak Spirit Nabawiyah Community (SNC). *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Rohani, R. (2020). Media Pembelajaran. Tersedia: <http://repository.uinsu.ac.id/8503/>

Rohiat. (2020). *Manajemen Kurikulum Sekolah Dasar*. Bandung: Refika Aditama.

Sabihusni, R., & Helsa, Y. (2025). Peran media pembelajaran berbasis digital dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Sindoro*.

Saleh, M., Hasan, R., & Dewi, N. (2023). Peran media digital dalam pembelajaran fleksibel di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45–54.

Salsabila, H. (2025). Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Materi Kebhinekaan Beragama.

Sari, A. R., Okra, R., & Musril, H. A. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu di SMA Negeri 1 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.

Sari, R. M., & Astuti, P. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 5(2), 98–108.

Setiyawan, D., & Ayu, A. (2025). Media pembelajaran tingkat Madrasah Ibtidaiyah dalam perspektif psikologi pendidikan. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).

Sitorus, R. H., & Sari, A. J. P. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk guru SD IT Iqra Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development (R&D). Bandung: Alfabeta.

Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran*.

Suroiyah, S. (2020). Pengaruh media interaktif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123–130.

Susanti, L. (2020). Konstruktivisme dalam Pembelajaran Kontekstual: Relevansi untuk Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 10(1), 22–30.

Wardahni, N. E. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran IPAS SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru.

Warsita, B. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 092–101.

Widi, W. E. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D). *Bumi Aksara*.

Winarni, E. W. (2021). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D. Bumi Aksara.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., & Cahyani, K. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*.

Wulandari, Y., & Iskandar, S. (2021). Evaluasi formatif dalam pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis lingkungan untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 12–22.

Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170-177. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4.12.3612>

Yulia, N. M., & Putri, D. D. L. (2024). Pengembangan Media Interaktif Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 6. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Yunida, M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. Digital Library Universitas Lampung.