



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Jurnal sudah revisi pendahuluan

Author(s)

Coordinator

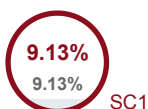
perpustakaan umsidahanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**2967**

Length in words

22684

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet	ß	0
Spreads	A→	0
Micro spaces	␣	0
Hidden characters	␣	0
Paraphrases (SmartMarks)	a	20

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4817/34410/38776	37 1.25 %
2	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEPUASAN PADA SAAT PANDEMI COVID-19 GURU SISWA SEKOLAH DASAR Nisak Nur Maslikhatun, Yudi Priyanto;	29 0.98 %
3	https://muhammadoaha092514001media.blogspot.com/2012/05/pengertian-media-dan-pembelajaran.html	22 0.74 %

4	https://muhammadoaha092514001media.blogspot.com/2012/05/pengertian-media-dan-pembelajaran.html	19 0.64 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4817/34410/38776	18 0.61 %
6	http://repository.usd.ac.id/47939/1/191424007.pdf	13 0.44 %
7	http://repository.unwira.ac.id/5480/2/BAB%20I.pdf	13 0.44 %
8	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4817/34410/38776	12 0.40 %
9	Pengembangan Media Braille Button bagi Anak Tunanetra Marlina Marlina,Ainul Mardiyah;	11 0.37 %
10	VALIDITAS BOOKLET EKSTRAKSI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATERI INDUSTRI EDIBLE OILS KELAS XII SMK KOMPETENSI KEAHLIAN KIMIA INDUSTRI Dhea Mutiara Fernanda Wibowo, Dian Novita;	10 0.34 %

from RefBooks database (2.22 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEPUASAN PADA SAAT PANDEMI COVID-19 GURU SISWA SEKOLAH DASAR Nisak Nur Maslikhatun, Yudi Priyanto;	29 (1) 0.98 %
2	Pengembangan Media Braille Button bagi Anak Tunanetra Marlina Marlina,Ainul Mardiyah;	17 (2) 0.57 %
3	Validitas Modul Pelatihan Konsep Diri Sebagai Media Bimbingan Kelompok dalam Strategi Pencegahan Penyalahgunaan Narkotika Wiryo Nuryono,Cahya Sinta Dewi;	10 (1) 0.34 %
Source: Paperity - abstrakty		
1	VALIDITAS BOOKLET EKSTRAKSI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATERI INDUSTRI EDIBLE OILS KELAS XII SMK KOMPETENSI KEAHLIAN KIMIA INDUSTRI Dhea Mutiara Fernanda Wibowo, Dian Novita;	10 (1) 0.34 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
from the Database Exchange Program (0.00 %)		
NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

from the Internet (6.91 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4817/34410/38776	117 (9) 3.94 %
2	https://muhammadoaha092514001media.blogspot.com/2012/05/pengertian-media-dan-pembelajaran.html	41 (2) 1.38 %
3	http://repository.uin-alauddin.ac.id/26075/1/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20E-Book%20%28Electronic%20Book%29%20Pisces%20berbasis%20Aplikasi%20Kvisoft%20Flipbook%20Maker%20pada%20Mahasiswa%20Pendidikan%20Biologi%20UINAM.pdf	14 (2) 0.47 %
4	http://repository.usd.ac.id/47939/1/191424007.pdf	13 (1) 0.44 %

5	http://repository.unwira.ac.id/5480/2/BAB%20I.pdf	13 (1) 0.44 %
6	http://repository.unwira.ac.id/5549/2/BAB%20I.pdf	7 (1) 0.24 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Page | 1

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright

holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that **does not**

comply with these terms is not permitted.

Pengembangan Media Poster Halamanku Untuk Siswa Sekolah Dasar

Ayu Ida Fitria 1), Vanda Rezanita 2)

1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: Ayuida2000@gmail.com

2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *Email Penulis Korespondensi: Vanda1@.

umsida.ac.id Abstract. This research aims to develop a poster-based learning media using Canva for the theme "Halamanku" in Social

Studies (IPS) at the elementary school level. The study was conducted using a **research and development (R&D)**

method with a qualitative descriptive approach and adopted **the ADDIE model limited to the Analysis, Design,**

and Development stages. The media was designed to address the lack of engaging visual tools in IPS learning,

which often leads to passive student participation. The poster was developed using Canva, a user-friendly graphic

design application that allows teachers to present educational material in a visually appealing, concise, and

contextual manner. The final product meets the criteria of effective learning media, including clarity, aesthetics,

and relevance to curriculum content. The results indicate that the poster media developed has the potential to

enhance students' conceptual understanding and engagement in the learning process, making it a viable

alternative for IPS instruction in elementary schools.

Keywords- learning media, poster, thematic learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa poster digital berbasis Canva pada tema

"Halamanku" dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. **Metode yang digunakan adalah**

penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, menggunakan model ADDIE yang

dibatasi pada tahap Analysis, Design, dan Development. Pengembangan media ini didasari oleh rendahnya

penggunaan media visual yang menarik dalam pembelajaran IPS, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif

siswa. Media poster dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk menyajikan materi secara visual, ringkas, dan

kontekstual. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa poster digital yang dihasilkan memiliki tampilan yang

menarik, isi yang sesuai dengan kurikulum, serta memenuhi prinsip media pembelajaran yang baik. Dengan

demikian, media ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran IPS yang aktif,

menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, poster, pembelajaran tematik

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik **secara aktif**

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan

yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh

kegiatan guru dalam

mengelola pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran [1].

Media pembelajaran merupakan segala **sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke**

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam pembelajaran. **Salah satu media**

pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah media poster, yang termasuk ke dalam media visual statis.

Poster dapat menampilkan informasi secara ringkas dan visual, membantu siswa memahami konsep abstrak, serta

menumbuhkan minat belajar melalui tampilan yang menarik [2]. Karakteristik media pembelajaran yang baik adalah

menarik perhatian, relevan dengan materi, interaktif, dan mudah diakses. Oleh karena itu, media poster sangat

potensial untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan representasi visual seperti

tema "Halamanku".

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan,

sikap, dan keterampilan sosial peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan objektif dalam memahami

fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar [3]. Indikator pemahaman materi IPS antara lain: memahami konsep sosial, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, mampu menganalisis isu sosial, dan menunjukkan sikap

2 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright

holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

tangung jawab terhadap lingkungan. Dengan demikian, pemahaman IPS bukan hanya bersifat kognitif, tetapi juga mengarah pada keterampilan sosial dan sikap yang mencerminkan partisipasi aktif siswa dalam lingkungan sosial [4]. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar belum sepenuhnya menggunakan pendekatan yang inovatif. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, sebanyak 72% guru IPS di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah dan media buku teks sebagai media utama dalam pembelajaran [5]. Hanya sekitar 18% guru yang menggunakan media visual seperti poster atau video pembelajaran. Penelitian yang lain juga menunjukkan bahwa sebanyak 65% siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran IPS karena penyampaian materi yang monoton dan kurangnya media pendukung yang menarik [6].

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan di lapangan. Idealnya, pembelajaran IPS mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman yang kontekstual terhadap lingkungan sosial. Namun, kenyataannya di lapangan masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran visual yang inovatif, seperti poster digital yang dapat menarik perhatian siswa. Kurangnya pemanfaatan media ini menyebabkan pembelajaran cenderung pasif, dan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Harapan agar siswa dapat memahami materi IPS dengan baik melalui pembelajaran aktif belum tercapai secara optimal. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran poster dengan bantuan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang mudah digunakan oleh guru dalam menyusun materi pembelajaran secara visual dan menarik [7]. Dengan bantuan media poster digital, guru dapat menyampaikan materi IPS secara lebih komunikatif dan interaktif. Media ini juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran karena disajikan dengan tampilan visual yang mudah dipahami dengan menarik perhatian [8].

Dari permasalahan yang ada dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “bagaimana proses pengembangan media poster berbasis Canva pada materi Halamanku?” dan “Bagaimana hasil pengembangan media poster dalam meningkatkan pemahaman materi IPS siswa pada tema Halamanku?”. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya tema “Halamanku” dalam pembelajaran IPS. Melalui media poster berbasis canva, guru dapat menyajikan informasi secara ringkas, visual, dan kontekstual. Tujuan pembelajaran dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa poster digital sebagai alternatif solusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, komunikatif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

II. METODE

Penelitian ini merupakan **jenis penelitian dan pengembangan (research and development)** dengan pendekatan deskriptif kualitatif. **Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media** poster berbasis canva pada materi “Halamanku” dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini tidak melibatkan uji coba kepada peserta didik, tetapi difokuskan pada proses perancangan dan pengembangan media itu sendiri.

Model pengembangan yang digunakan adalah model **ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.** namun dalam pelaksanaan penelitian ini, tahapan yang dilakukannya sampai pada tahap Development (**pengembangan**). **Model ADDIE dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan fleksibel dalam** mengembangkan perangkat atau media pembelajaran. Secara lebih jelas terdapat tahapan yang disajikan pada gambar berikut :

Gambar 1 Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE [9]

Subjek dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini tidak menggunakan populasi atau sampel dalam bentuk responden manusia, karena tujuannya adalah menciptakan produk media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode dokumentasi dan

Page | 3 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is **distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY).** Users may share, distribute, or reproduce the work as long as **the original author(s) and copyright**

holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any **use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms** is not permitted.

catatan proses meliputi: dokumentasi proses desain media menggunakan canva, observasi terhadap tampilan dan kelengkapan media secara internal oleh peneliti, dan studi pustaka sebagai referensi dalam penyusunan isi materi

sesuai dengan kurikulum. Instrumen penelitian ini adalah lembar dokumentasi proses desain media dan catatan pengembangan isis dan desain visual. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan seluruh tahapan proses pengembangan media mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, hingga hasil pengembangan [10]. Peneliti juga melakukan perbandingan desain dengan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik sebagai dasar evaluasi mandiri terhadap kualitas media yang dikembangkan.

4 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright

holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

III. HASIL

Hasil penelitian ini mencerminkan proses pengembangan media poster berbasis Canva yang dilakukan melalui tiga tahapan dari model ADDIE, yaitu: Analysis, Design, dan Development. Peneliti menyusun dokumentasi proses dan produk yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 1 Dokumentasi Proses Desain Media Poster Berbasis Canva

Tahap Pengembangan Aktivitas yang Dilakukan Hasil/Output

Analisis Mengidentifikasi kebutuhan materi,

karakteristik peserta didik, dan

konteks pembelajaran

Konsep isi poster "Halamanku"

Desain Menyusun struktur visual: layout,

warna, ikon, dan jenis huruf

Sketsa awal poster

Pengembangan Mendesain media di Canva dan

menyempurnakan dari sketsa ke

hasil final

Produk poster final dalam format

digital

Pada tahap analisis, peneliti mengkaji materi "Halamanku" berdasarkan kurikulum, lalu menyusun konsep isi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Tahap desain difokuskan pada penyusunan struktur visual yang ramah anak: pemilihan font besar, warna cerah, dan ikon kontekstual (misalnya rumah, tarian, dan budaya). Tahap pengembangan menghasilkan media poster digital yang utuh menggunakan Canva.

Gambar 2 Tampilan Awal Desain Poster

Gambar ini menggambarkan layout dasar, menunjukkan susunan kolom, ikon placeholder, serta rencana warna dominan. Belum banyak informasi yang disisipkan, karena fokusnya adalah struktur awal visual.

Page | 5

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright

holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Gambar 3 Poster Final yang Telah Dikembangkan

Poster akhir mencerminkan hasil pengembangan yang matang: ikon diposisikan tepat, warna seimbang, dan isi materi disusun ringkas dan mudah dipahami. Teks menggunakan kalimat pendek dan jelas agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.

Penelitian berjalan lancar tanpa hambatan besar. Seluruh proses dilaksanakan secara mandiri oleh peneliti, tanpa keterlibatan peserta didik atau responden manusia karena penelitian difokuskan pada pengembangan produk.

Penggunaan Canva sebagai alat desain memudahkan peneliti dalam mengakses elemen grafis yang sesuai dan menyusun layout yang rapi.

Melalui tahapan analisis, desain dan pengembangan, media poster berbasis Canva telah dikembangkan dengan baik. Produk akhir yang dihasilkan layak untuk digunakan sebagai media bantu visual dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya pada materi "Halamanku"

VI. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media poster berbasis Canva berhasil dikembangkan dengan mengikuti tahapan ADDIE hingga tahap Development. Media yang dihasilkan memiliki tampilan visual yang menarik, informasi yang ringkas, dan isi materi yang relevan dengan kurikulum. Ini sejalan dengan temuan dari peneliti sebelumnya yang menyebutkan bahwa media poster digital dapat memperjelas konsep abstrak dan memperkuat daya tarik siswa dalam memahami materi IPS, terutama pada pembelajaran tematik [11]. Penggunaan elemen grafis seperti ikon, warna cerah, dan ilustrasi pada poster membantu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan.

6 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright

holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Penggunaan Canva dalam penelitian ini juga terbukti efektif sebagai platform desain yang ramah pengguna dan praktik digunakan oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukan bahwa guru merasa terbantu dengan fitur-fitur Canva karena memungkinkan pembuatan media secara cepat tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut [12]. Canva juga mendukung fleksibilitas dalam desain, seperti penyesuaian layout dan pemilihan elemen visual sesuai kebutuhan pembelajaran. Ini menjadikan Canva sebagai solusi tepat dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis visual.

Dari sisi konteks pembelajaran IPS, pengembangan media ini menanggapi tantangan yang terjadi di sekolah dasar, dimana mayoritas guru masih mengandalkan ceramah dan buku teks. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa lebih dari 70% guru di sekolah dasar belum secara optimal menggunakan media visual interaktif dalam pembelajaran IPS, padahal media semacam itu sangat dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan pemikiran kritis siswa [13]. Dengan demikian, penelitian ini memberikan alternatif konkret berupa media poster digital yang dapat mendorong pembelajaran kontekstual dan interaktif, sesuai dengan karakteristik materi seperti "Halamanku".

Selain itu, hasil penelitian ini selaras dengan pendekatan pembelajaran berbasis visual yang dianjurkan dalam kurikulum merdeka. Dalam konteks ini, penelitian terdahulu menekankan pentingnya pemanfaatan media visual untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas [14]. Media poster berbasis Canva tidak hanya menampilkan isi materi, tetapi juga memberikan ruang untuk interaksi siswa, misalnya melalui kegiatan membaca mandiri atau diskusi berbasis isi poster. Hasil ini juga diperkuat oleh studi penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media visual mampu meningkatkan literasi visual dan pemahaman konsep sosial pada siswa SD [15].

Lebih lanjut, desain media yang dikembangkan dalam penelitian ini juga dievaluasi berdasarkan prinsip media pembelajaran yang baik, seperti relevansi, kerapian, keterbacaan, dan estetika. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi dalam penelitian sebelumnya yang mengembangkan media serupa dan menemukan bahwa tampilan visual yang rapi dan menarik meningkatkan ketertarikan dan retensi informasi oleh siswa [16]. Evaluasi mandiri yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini menunjukkan bahwa media poster telah memenuhi semua prinsip tersebut. Dengan demikian, media yang dihasilkan layak digunakan sebagai sarana bantu ajar yang mendukung pembelajaran IPS yang aktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, pengembangan media poster digital berbasis Canva pada materi "Halamanku" memberikan kontribusi terhadap perbaikan praktik pembelajaran IPS di sekolah dasar. Temuan ini menguatkan hasil studi terbaru oleh penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa media visual sederhana seperti poster tetap efektif dalam menyampaikan materi sosial kepada siswa selama dirancang dengan prinsip pedagogis yang tepat. Dengan semakin meningkatkan kebutuhan akan media ajar yang interaktif dan kontekstual di era digital, media seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini menjadi salah satu alternatif praktis yang dapat langsung diimplementasikan oleh guru di lapangan [17].

Pengembangan media poster berbasis Canva tidak hanya menunjukkan efektivitas visual, tetapi juga mampu meningkatkan interaktivitas dan kreativitas siswa. Studi kualitatif terdahulu mencatat bahwa Canva efektif dalam merangsang kreativitas siswa dan motivasi belajar, terutama mereka secara aktif terlibat dalam pembuatan konten visual seperti poster atau infografis. Meskipun ada tantangan teknis seperti akses perangkat dan internet, pengaruh positif penggunaan Canva dalam memperkuat pemahaman konsep tetap dominan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan untuk mengintegrasikan media visual dalam pembelajaran IPS agar siswa tidak hanya pasif tetapi juga aktif berekreasi [18].

Dari perspektif implementasi di lapangan, penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dalam pembelajaran IPS termasuk gambar, grafik, dan video. Secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Namun, hambatan yang muncul berupa keterbatasan keterampilan guru dalam memahami dan memanfaatkan media visual serta minimnya fasilitas pendukung menjadi kendala utama. Untuk mengatasi hal tersebut, direkomendasikan adanya pelatihan teknologi bagi guru, penyediaan sarana yang memadai, serta kolaborasi dengan pihak multimedia untuk mendukung optimalisasi penggunaan media visual dalam pembelajaran [19].

Selain itu, sisi efisiensi dan fleksibilitas Canva sebagai media pembelajaran juga telah banyak diakui. Penelitian menunjukkan bahwa Canva memungkinkan guru dan siswa mendesain berbagai materi ajar poster, presentasi, atau infografis secara cepat dan praktis. Fitur template, drag and drop dan kemudahan pengeditan membuat Canva menjadi alat desain yang

sangat membantu bagi pengguna tanpa latar belakang desain, sehingga dapat menghemat waktu dan meningkatkan kualitas visual materi ajar [20].

Page | 7

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as **the original author(s) and copyright**

holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that **does not comply with these terms** is not permitted.

Conflict of Interest Statement: The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

VII. SIMPULAN

Media poster merupakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk siswa sekolah dasar. Poster yang menarik, sederhana, dan visual mampu membantu, siswa memahami konsep abstrak, meningkatkan minat belajar, serta menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Selain praktis dan hemat biaya, media ini terbukti layak digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS secara lebih bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH Bagian ini menyatakan ucapan terima kasih kepada pihak yang berperan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, misalnya laboratorium tempat penelitian. Peran donor atau yang mendukung penelitian disebutkan perannya secara ringkas.