

## **Pengembangan *Callytikya* Berbasis *Canva* dan *Genially* Sebagai Media Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar**

**Nurfina Azmia Dinata<sup>\*</sup>, Taufik Hidayat, Makmun, Mustamiroh**

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia*

*\*Correspondence: nurfinaazmia@university.ac.id*

### **Abstract**

This research is motivated by the lack of variety in the use of digital-based learning media in the classroom. The use of learning media in the classroom is still dominated by books and loaded in the form of text, especially in IPAS subjects so that students tend to be passive and less active in learning because the learning media used are less interesting and look less real. This study aims to explain the media development process, media feasibility, and effectiveness of the media. This research uses the Research and Development method with the ADDIE model which consists of 5 procedures namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were 23 fifth grade students of Al-Quds Samarinda Islamic Elementary School and the object was *Callytikya* learning media that had been developed. *Callytikya* is the name of the product developed by the researcher which stands for *Canva Genially Geographical Characteristics of Indonesian Regions*. Data collection techniques use observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique uses quantitative descriptive data analysis. The research findings are as follows: (1) produce a product called *Callytikya*, namely learning media based on *Canva* and *Genially*; (2) *Callytikya* learning media has met the eligibility criteria (eligibility of material experts 88%, media experts 92%, and linguists 90%) with a very feasible category; (3) *Callytikya* learning media has met the criteria.

**Keywords:** Research and Development; Instructional Media; *Canva*; *Genially*; Elementary School.

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran berbasis digital di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh buku dan dimuat dalam bentuk teks khususnya pada mata pelajaran IPAS sehingga siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan terlihat kurang nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media, kelayakan media, dan keefektifan dari media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 prosedur yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda dan objeknya adalah media pembelajaran *Callytikya* yang sudah dikembangkan. *Callytikya* merupakan nama produk yang di kembangkan oleh peneliti yang merupakan singkatan dari *Canva Genially* Karakteristik Geografis Wilayah Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Temuan

penelitian adalah sebagai berikut: (1) menghasilkan produk yang bernama *Callytikya*, yakni media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Genially*; (2) media pembelajaran *Callytikya* telah memenuhi kriteria kelayakan (kelayakan ahli materi 88%, ahli media 92%, dan ahli bahasa 90% ) dengan kategori sangat layak; (3) media pembelajaran *Callytikya* telah memenuhi kriteria keefektifan (keefektifan respon peserta didik sebesar 91% dan keefektifan respon guru sebesar 96%) dengan kategori sangat efektif. Media pembelajaran *Callytikya* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan keefektifan yang diperuntukkan bagi guru untuk menggunakan media ini untuk siswa kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda pada materi Karakteristik Geografis Wilayah Indonesia.

**Kata Kunci:** Research and Development; Media Pembelajaran; Canva; Genially; Sekolah Dasar.

## Introduction

Memasuki satu dasawarsa abad ke-21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri saat ini telah memberi pengaruh signifikan terhadap pembelajaran yang harus menyesuaikan dan menggunakan teknologi. Perkembangan teknologi meningkat pesat dengan semakin seringnya penggunaan perangkat digital, khususnya smartphone dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan (Anafi, *et al.*, 2021). Pendidikan adalah sarana atau jembatan bagi manusia agar dapat mengembangkan potensi diri (Fitri, 2021).

Pendidikan sendiri tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di dalam kelas, guru dan siswa mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan, yaitu guru memiliki tugas mengajar dan siswa memiliki tugas belajar (Perwita, *et al.*, 2020). Proses pembelajaran sendiri dapat dikatakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen penting yang saling berhubungan. Komponen penting tersebut meliputi: (1) tujuan, (2) bahan ajar, (3) metode, (4) media, dan (5) evaluasi.

Berdasarkan komponen - komponen tersebut, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal (Magdalena, *et al.*, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Batan & Tandiyu (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif. Media pembelajaran juga berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, dan menarik (Abadi, *et al.*, 2023; Sugih, *et al.*, 2023).

Guru memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Di era perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa aplikasi berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya *powerpoint*, *Canva*, dan *Genially* (Shalimar, 2025). *Canva* dan *Genially* merupakan aplikasi yang dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik. *Canva* dan *Genially* memiliki kelebihan yaitu (1) menyediakan banyak *template* yang dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran untuk memenuhi segala yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran; (2) dapat di akses melalui laptop dan smartphone sehingga siswa dapat belajar mandiri melalui media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran; (3) memiliki bentuk grafis dan animasi yang menarik; (4) menghemat waktu guru dalam mendesain karena aplikasi dapat digunakan dengan mudah.

Meskipun tersedia berbagai pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah untuk digunakan, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang masih kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Samadia, 2021). Berdasarkan identifikasi permasalahan di SD Islam Al-Quds Samarinda, penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi dan masih didominasi oleh buku cetak, sedangkan penggunaan media berbantuan teknologi berbasis digital pada proses pembelajaran terbilang masih kurang optimal, sehingga hal tersebut menimbulkan rasa jenuh pada siswa.

Guru kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS di sekolah memerlukan contoh konkrit, nyata dan jelas sehingga penyampaian materi pelajaran dapat disampaikan dengan jelas, sehingga dengan tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi membuat siswa mudah untuk memahami materi karena media pembelajaran yang digunakan dapat memperlihatkan contoh secara nyata khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan diatas dibutuhkan sebuah penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti melakukan peneliti pengembangan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan

*Genially* sebagai media pembelajaran IPAS materi karakteristik geografis wilayah Indonesia untuk membantu guru membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

## Method

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda pada semester ganjil tahun pembelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda yang terdiri dari 23 siswa (16 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan). Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)* dengan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penjelasan terkait model penelitian ini secara umum digambarkan pada Gambar 1 di bawah ini:



**Gambar 1. Bagan ADDIE**

Pada tahap pertama yaitu *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum yang diterapkan di sekolah. Tahap selanjutnya yaitu *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran, seperti perancangan nama media pembelajaran, perancangan *storyboard*, dan perancangan *flowchart*. Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap ini dilakukan

pengembangan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* berdasarkan analisis dan desain yang sudah dirancang. Sementara itu pada tahap keempat yaitu *implementasi*, media pembelajaran yang sudah dikembangkan selanjutnya akan diterapkan kepada guru dan siswa sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS khususnya materi karakteristik geografis wilayah Indonesia, dan pada tahap terakhir *evaluation*, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap hasil media pembelajaran *Callytikya* yang sudah dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli.

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas selama penggunaan media pembelajaran *Callytikya* dalam mata pelajaran IPAS khususnya materi karakteristik geografis wilayah Indonesia. Melalui observasi ini didapatkan data tentang interaksi siswa dengan media pembelajaran *Callytikya* dan respons mereka terhadap materi yang disajikan. Observasi juga mencatat keterlibatan siswa dalam diskusi, tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran, serta hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali pemahaman lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan *Callytikya*. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ini, sedangkan wawancara dengan siswa digunakan untuk memahami tingkat kenyamanan, motivasi, dan pemahaman mereka terhadap materi setelah menggunakan media tersebut.

Pada penelitian ini juga dilakukan penyebaran angket kepada guru dan siswa sebagai instrumen untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai efektivitas *Callytikya*. Angket ini berisi pertanyaan terkait aspek kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta dampaknya terhadap pemahaman dan minat belajar siswa. Data dari angket kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ini berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi karakteristik geografis wilayah Indonesia.

## Results

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Callytikya* Berbasis *Canva* dan *Genially*

Proses pengembangan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* dengan menerapkan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Penjelasan lebih lanjut untuk proses pengembangan media *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Analyze*

Tahap *analyze* terdiri dari tiga analisis yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Penjelasan untuk setiap analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

##### a. Analisis kebutuhan media pembelajaran

Pada proses pembelajaran di dalam kelas, penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh buku cetak. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang digunakan. Potensi yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian yaitu siswa telah mampu menggunakan teknologi dan memiliki *smartphone*. Sekolah juga memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap seperti proyektor dan tersedianya Wi-Fi. Berdasarkan pemaparan masalah dan potensi yang ditemukan oleh peneliti, sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially*.

##### b. Analisis karakteristik siswa

Berdasarkan hasil analisis pada siswa di kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda diperoleh data bahwa karakteristik siswa bervariasi ada yang antusias, pemalu, usil, suka bermain, dan masih ada beberapa anak yang lambat memahami pembelajaran dan memerlukan bimbingan.


##### c. Analisis kurikulum

Berdasarkan data yang ditemukan kurikulum yang digunakan oleh SD Islam Al-Quds Samarinda khususnya di kelas V menggunakan kurikulum Merdeka.

#### 2. Tahap *Design*

Pada tahapan ini peneliti melakukan berbagai rancangan untuk membuat media pembelajaran *Callytikya*, seperti nama produk media, rancangan *flowchart* yaitu alur

pembuatan media *Callytikya* serta rancangan *Storyboard*. Rancangan-rancangan tersebut nantinya akan digunakan sebagai pedoman utama untuk membuat media pembelajaran yang akan di kembangkan.

No	Gambar	Keterangan
1.		<p>Tampilan 1 :</p> <p>Menu merupakan halaman yang akan muncul saat memulai penggunaan media. Halaman menu berisi beberapa tombol menu.</p>

**Gambar 2. Storyboard Media Pembelajaran *Callytikya***

Pada tahapan ini peneliti mendapatkan beberapa kendala dalam pelaksanaannya, beberapa kendala tersebut di antaranya adalah tidak mudahnya menemukan nama yang cocok untuk produk yang dikembangkan. Pada proses rancangan nama produk peneliti melakukan revisi berulang kali hingga menghasilkan nama yang cocok untuk digunakan sebagai nama media pembelajaran yang di kembangkan.

### 3. Tahap *Development*

Tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* berdasarkan analisis dan desain yang telah dirancang. Pada tahap pengembangan ini ada beberapa faktor yang harus diperhatikan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran *Callytikya* adalah tampilan materi pembelajaran, kebahasaan yang digunakan pada media pembelajaran, dan bagaimana media pembelajaran jelas dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Dalam proses pengembangan *Callytikya*, peneliti mendapatkan berbagai kendala, seperti pemilihan kalimat dan gambar yang sesuai dengan materi pelajaran, pemilihan *font* yang tepat agar tulisan pada media pembelajaran terbaca dengan jelas, pemilihan warna yang tepat pada kalimat dan ikon-ikon pada setiap menu pada media pembelajaran agar media pembelajaran yang dihasilkan mudah digunakan dalam pengoperasiannya.

#### 4. Tahap *Implementation*

Setelah melakukan pengembangan produk, langkah selanjutnya adalah penerapan. Pada tahapan penerapan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially*, guru dan siswa melakukan uji coba media pembelajaran *Callytikya* dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan sebagai bahan evaluasi respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Callytikya* yang telah di kembangkan. Pada tahapan ini juga, peneliti akan menemukan apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu menarik minat siswa dan memberikan kemudahan dalam pemahaman materi pelajaran IPAS khususnya materi karakteristik geografis wilayah Indonesia. Pada saat penerapan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* peneliti menemukan berbagai kendala diantaranya adalah kurang memadainya jaringan internet. Jaringan internet yang kurang memadai akan menghambat proses penerapan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially*. Karena media yang digunakan berbasis digital dan bersifat online sehingga penggunaan jaringan internet menjadi faktor pendukung utama untuk mengakses media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu persiapan jaringan internet yang memadai sangat dibutuhkan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dan di akses dengan mudah.

#### 5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan arahan dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keakuratan dan relevansi konten dengan materi pembelajaran yang di harapkan. Pada proses evaluasi ini peneliti hanya menerima saran dan masukan dari ahli materi untuk diperbaiki, adapun beberapa aspek perbaikan akan di sajikan pada tabel berikut:

#### **Kelayakan Media Pembelajaran *Callytikya***

Peneliti melaksanakan uji kelayakan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* kepada para validator yang memiliki keahlian dalam masing-masing bidang. Ahli materi, mengevaluasi isi materi pelajaran IPAS yang ada pada media pembelajaran *Callytikya*. Ahli media mengevaluasi aspek desain media, dan



pengoperasian media pembelajaran *Callytikya* dan ahli bahasa, mengevaluasi kebahasaan dalam penyajian media pembelajaran *Callytikya*. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan pemberian penilaian media pembelajaran berdasarkan aspek dan indikator yang terdapat pada instrumen validasi. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* di sajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran *Callytikya***

Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Ahli Materi	40	45	88,9	Sangat Valid
Ahli Media	46	50	92	Sangat Valid
Ahli Bahasa	36	40	90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan kriteria “Sangat Valid”. Hasil validasi oleh ahli materi (88,9%), ahli media (92%), dan ahli bahasa (90%) ini menunjukkan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran dan siap digunakan untuk siswa kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda.

### **Keefektifan Media Pembelajaran *Callytikya* Berbasis *Canva* dan *Genially***

Peneliti melaksanakan uji efektifitas media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* berdasarkan instrumen penilaian yang diberikan kepada guru dan siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* khususnya pada mata pelajaran IPAS materi karakteristik geografis wilayah Indonesia. Hasil efektifitas media pembelajaran *Callytikya* disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Validasi Efektifitas Media Pembelajaran *Callytikya***

Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Guru	63	65	96,92%	Sangat Efektif
Siswa	1.571	1.725	91,07%	Sangat Efektif

Respon guru (96,9%) dan siswa (91,07%) berada pada kategori sangat efektif, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Callytikya* memenuhi kriteria keefektifan penggunaan media pembelajaran *Callytikya*.

## Discussion

Proses pengembangan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* menerapkan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Proses pengembangan melalui model ADDIE pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dinilai layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan kategori “Sangat Valid”. Kelayakan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran di kelas. Pemilihan media yang sesuai akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang layak akan menjadikan siswa lebih antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

Sementara itu, hasil uji efektifitas media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran *Callytikya* memenuhi kategori “Sangat Efektif” (berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada guru dan siswa). Hasil ini dapat terjadi karena media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Canva* dan *Genially* juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan interaktif (Linda & Syafriansyah, 2023).

*Canva* dan *Genially* merupakan dua perangkat lunak yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif. *Canva* menyediakan beragam template dan fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Shahwa, *et al.*, 2024). Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran terbukti mampu mengoptimalkan pengalaman belajar siswa, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan daya tarik visual materi pembelajaran (Jannah, *et al.*, 2023). Sementara itu, *Genially* juga menjadi alternatif yang efektif dalam pembuatan bahan ajar digital, seperti presentasi interaktif, permainan edukatif, serta video pembelajaran yang inovatif (Enstein, *et al.*, 2022). Studi yang dilakukan oleh Putri, *et al* (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis *Genially* dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena fitur-fiturnya yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* adalah media yang layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karakteristik geografis wilayah Indonesia, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

## Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SD Islam Al-Quds Samarinda, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mampu menghasilkan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* melalui metode R&D dengan model ADDIE. Media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* yang berhasil dikembangkan, tidak hanya membantu guru dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi alat utama guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar pesan yang diberikan tersampaikan dengan maksimal sehingga dapat menjadi solusi yang efektif dan efisien untuk membuat media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Media pembelajaran *Callytikya* yang di kembangkan juga terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran hal ini dapat dilihat pada hasil ahli materi (88,9%), ahli media (92%), dan ahli bahasa (90%) dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan media pembelajaran *Callytikya* layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Callytikya* terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *Callytikya* memenuhi kategori sangat efektif (tingkat keefektifan menurut siswa 91,07% dan tingkat keefektifan menurut guru 96,92%). Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *Callytikya* berbasis *Canva* dan *Genially* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang masih perlu diperhatikan. Penelitian ini terbatas pada kelas V di satu sekolah kemudian penggunaan media pembelajaran *Callytikya* masih berfokus pada satu materi pelajaran, sehingga temuan-temuan yang diperoleh masih sedikit. Oleh karena itu, peneliti lebih lanjut dapat melibatkan sampel yang lebih banyak dan menggunakan materi lain pada penggunaan media pembelajaran, sehingga nantinya dapat diketahui sejauh mana kelayakan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Genially*.

## References

- Abadi, M. K., Firdaus, Sari, F. A., Yanuar, M., & Hasanah, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Ajar Berbasis Lokal yang Kekinian. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(02), 106-112.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Batan, H., & Tandiyu, E. G. (2022). Pemanfaatan Media Presentasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran Website. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 60-67.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109. Doi: 10.57008/jjp.v2i01.150
- Fitri, S. F. N. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151-160. Doi: 10.52436/1.jpti.26
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. Doi: 10.15575/jipai.v1i1.11042
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2.
- Linda, R., & Syafriansyah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 30-40. Doi: 10.47647/jsr.v13i1.856
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170-187.
- Perwita, S., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Educational Journal of*

- Elementary School*, 1(1), 19–24. Doi: 10.30596/ejoes.v1i1.4554
- Putri, Firduansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.(1), 39–49.
- Samadia, S. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengajar terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Konsepsi*, 9(4), 209–219.
- Shahwa, D. N., Mustamiro, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 225–242.
- Shalimar, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. 12(2), 272–290.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. Doi: 10.51494/jpdf.v4i2.952