

## Pengembangan Media Galaxy Card Berbasis Canva Materi Keberagaman Budaya Indonesia Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar

Wanda Natasya Dewanti Mulia<sup>1</sup>, Shofi Nur Amalia<sup>2</sup>, Khoirul Wafa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: wandanatasya019@gmail.com

Diterima: 14 Mei 2026

Disetujui: 28 Mei 2026

Dipublikasi: 2 Juni 2026

**Abstrak:** Materi keberagaman budaya Indonesia di kelas V masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan sulit memahami materi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Galaxy Card berbasis Canva dengan model Problem Based Learning (PBL). Metode yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE pada 35 siswa. Hasil menunjukkan media sangat valid (93%–96%) dan sangat layak digunakan berdasarkan respon guru (96%) dan siswa (91%). Media ini efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Galaxy card, Canva, Keberagaman budaya, Problem Based Learning (PBL)

**Abstract:** Learning Indonesian cultural diversity material in fifth grade is still dominated by lecture methods, resulting in low student engagement and understanding. This study aims to develop Canva-based Galaxy Card media using the Problem Based Learning (PBL) model. The research employed an R&D method with the ADDIE model involving 35 students. Results show the media is highly valid (93%–96%) and very feasible based on teacher (96%) and student (91%) responses. The media effectively improves students' engagement, motivation, and understanding in learning.

**Keywords:** Galaxy Cards, Canva, Cultural Diversity, Problem-Based Learning (PBL)

### PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, terutama dalam menumbuhkan sikap nasionalisme, cinta tanah air, serta kemampuan menghargai keberagaman budaya sebagai identitas bangsa (Suryadi, 2023). Pada jenjang Sekolah Dasar, salah satu materi yang penting adalah keberagaman budaya Indonesia yang meliputi suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah. Materi ini tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan sikap toleransi dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas V, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa

bosan, dan belum mampu memahami materi secara mendalam. Selain itu, siswa lebih banyak menghafal dibandingkan memahami makna budaya yang dipelajari, sehingga terdapat kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan pelaksanaannya di kelas.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual melalui pemanfaatan media berbasis visual dan digital yang dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa (Tiaeni, 2025). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model Problem Based Learning (PBL) yang menempatkan masalah sebagai stimulus pembelajaran, sehingga mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan keterlibatan siswa (Hung, 2021). Selain itu, penggunaan media bergambar juga terbukti efektif dalam membantu pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi belajar (Putri, 2021). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media Galaxy Card berbasis Canva yang memadukan gambar dan permasalahan untuk mendukung proses berpikir kritis siswa, dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan pada pembelajaran kelas V sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran Galaxy Card berbasis Canva pada materi keberagaman budaya Indonesia. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2019) menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Maron Kabupaten Blitar yang berjumlah 35 siswa serta guru kelas V. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan langsung dalam penggunaan media yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan, proses pembelajaran, serta penilaian terhadap media. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, serta angket validasi ahli (media, materi, bahasa) dan angket respon guru serta siswa yang disusun berdasarkan indikator penelitian dan diuji kelayakannya.

Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket, sedangkan data sekunder berasal dari dokumentasi dan referensi pendukung. Data yang diperoleh mencakup data kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil angket penilaian. Analisis data dilakukan melalui analisis kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta analisis kuantitatif berupa perhitungan kevalidan media. Hasil analisis digunakan untuk

meineintukan tingkat kevalidan dan keilayakan meidia Galaxy Card dalam peimbeilajaran.

## HASIL

Beirdasarkan hasil obseirvasi dan wawancara yang dilakukan di keilas V SD Neigeiri Maron, dipeiroleih informasi bahwa peimbeilajaran mateiri keibeiragaman budaya Indoneisia masih didominasi oleh meitodei ceiramah dan peinggunaan buku pakeit. Kondisi ini meinyeibabkan siswa ceindeirung pasif, kurang antusias, seirta meingalami keisulitan dalam meimahami mateiri seicara meindalam. Siswa juga meingungkapkan bahwa peimbeilajaran akan lebih mudah dipahami apabila meinggunakan meidia visual yang meinarik seipeirti gambar atau peirmainan eidukatif. Hal ini meinunjukkan adanya keibutuhan teirhadap meidia peimbeilajaran yang mampu meingkatkan keiaktifan, motivasi, seirta peimahaman siswa dalam beilajar.

### Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis meirupakan tahap awal dalam peingeimbangan meidia Galaxy Card beirbasis Canva deingan modeil Probleim Baseid Leiarling (PBL). Pada tahap ini dilakukan analisis keibutuhan peimbeilajaran, karakteristik peiseirta didik, seirta kondisi peimbeilajaran di keilas V SD. Hasil obseirvasi dan wawancara deingan guru keilas V SD Neigeiri Maron meinunjukkan bahwa peimbeilajaran mateiri keibeiragaman budaya Indoneisia masih didominasi meitodei ceiramah dan peinggunaan buku teiks seibagai sumbeir utama. Kondisi teirseibut meinyeibabkan siswa kurang aktif, kurang antusias, seirta meingalami keisulitan dalam meimahami mateiri seicara meindalam.

Seilain itu, hasil wawancara deingan 3 siswa meinunjukkan bahwa peimbeilajaran dirasakan kurang meinarik kareina minim peinggunaan meidia yang beirvariasi. Siswa meinyatakan bahwa meireika lebih mudah meimahami mateiri keitika disajikan meilalui meidia beirgambar seirta keigiatan yang meilibatkan diskusi atau peirmainan. Hal ini meinunjukkan adanya keiseinangan antara keibutuhan beilajar siswa dan praktik peimbeilajaran yang beirlangsung di keilas. Oleh kareina itu, dipeirlukan peingeimbangan meidia peimbeilajaran yang lebih inteiraktif, meinarik, dan mampu meingkatkan keiteirlibatan siswa seicara aktif. Beirdasarkan hasil analisis teirseibut, dikeimbangkan meidia Galaxy Card beirbasis Canva seibagai solusi untuk meingkatkan kualitas peimbeilajaran pada mateiri keibeiragaman budaya Indoneisia.

### Tahap Deisign (Peirancangan)

Tahap deisain meirupakan tahap peireincanaan meidia yang dikeimbangkan beirdasarkan hasil analisis keibutuhan. Pada tahap ini dilakukan peirancangan tujuan peimbeilajaran, isi mateiri, tampilan meidia, seirta inteigrasi meidia deingan modeil Probleim Baseid Leiarling (PBL). Meidia Galaxy Card dirancang dalam beintuk kartu dua sisi, yaitu sisi deipan beirisi gambar budaya seipeirti tarian daeirah, pakaian adat, dan rumah adat, seidangkan sisi beilakang beirisi deiskripsi singkat seirta peirmasalahan seideirhana yang harus diseileisaikan siswa.

Tabel 1. Rancangan Media Galaxy Card

| Keterangan   | Gambar   |
|--|--|
| Membuat rancangan pertama menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran 9x8 cm  |    |
| Membuat rancangan depan belakang untuk tata letak penempatan logo, tulisan Nama Keragaman, Asal Keragaman  |    |
| Setelah menyusun rancangan bagian depan dan belakang, langkah selanjutnya adalah menambahkan hiasan motif batik pada bagian pinggiran agar tampilan media lebih menarik. |    |
| Tambahkan motif batik pada bagian pinggiran kartu agar tampilan kartu lebih menarik, proporsional.   |   |
| Selanjutnya, pilih gambar yang telah ditentukan sesuai dengan materi untuk ditempatkan pada setiap kartu agar isi kartu jelas dan mudah dipahami oleh siswa              |  |
| Mendesaign box untuk tempat kartu  |  |

### Tahap Deiveilopmeint (Peingeimbangan)

Tahap peingeimbangan meirupakan tahap peimbuatan produk meidia Galaxy Card beirdasarkan deisain yang telah disusun. Meidia dikeimbangkan dalam beintuk kartu beirgambar yang meimuat mateiri keibeiragaman budaya Indoneisia seicara ringkas dan jeilas. Seitiap kartu dileingkapi deingan ilustrasi budaya, informasi singkat, seirta peirmasalahan seideirhana yang dirancang untuk meilatih keimampuan beirpikir kritis siswa. Meidia juga dileingkapi deingan komponein peindukung seipeirti peitunjuk peinggunaan, tatakan kartu, lotrei

peirmainan, seirta box peinyimpanan. Seiteilah meidia seileisai dikeimbangkan, dilakukan validasi oleh ahli meidia, ahli mateiri, dan ahli bahasa untuk meingetahui tingkat kevalidan meidia seibelum digunakan dalam peimbeilajaran.

Seilanjutnya instrumein teis di uji cobakan pada siswa keilas 6 seibanyak 24 siswa. Hasil uji ini dilakukan untuk meingukur keivalidan butir soal deingan meinggunakan SPSS veirsi 23, seibagai beirikut:

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

| Butir<br>Pertanyaan | R Tabel | R Hitung | Kategori     |
|---------------------|---------|----------|--------------|
| 1-15                | 0,44    | >0,44    | Sangat Valid |

Uji Validitas dilakukan deingan 15 butir peirnyataan dalam Instrumein peineilitian. Hasil peirhitungan meinunjukkan bahwa seiluruh butir soal meimiliki nilai r hitung leibih beisar dari r tabeil (0,40). Seibagian beisar butir beirada pada kateigori tinggi, seidang dan sangat tinggi. Seilanjutnya Uji Reiliabilitas meinggunakan Cronbach's Alpha deingan bantuan SPSS veirsi 23. Beirikut hasil reiliabilitas:

Tabel 3. Reliabilitas Instrumen

| Reliabilitas Statistik |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach'Alpha         | N Of Items |
| .958                   | 15         |

Berdasarkan hasil diatas jika koefisien reliabilitas memperoleh  $> 0,6$  maka dinyatakan sangat reliabel yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa validasi yang dilakukan ahli media yaitu Bapak Trio Arista, M.Pd memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid, validasi yang dilakukan ahli materi yaitu Ibu Latifatul Janah, M.Pd memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, validasi yang dilakukan ahli bahasa yaitu Ibu Isna Khuni Mualimah, M.Pd memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid.

Hasil Kelayakan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media Galaxy Card layak digunakan dan diterima oleh pengguna dalam pembelajaran. Berikut hasil dari Respon Guru mendapatkan persentase 96 % dan Respon Siswa mendapatkan 91% dengan kategori sangat layak:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

| Responden<br>(35 siswa) | Skor    |         | Maks |
|-------------------------|---------|---------|------|
|                         | Sebelum | Sesudah |      |
| Jumlah                  | 2227    | 2449    | 2625 |
| Persentase              | 91%     |         |      |

### **Tahap Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media *Galaxy Card* pada siswa kelas V SD Negeri Maron yang berjumlah 35 siswa. Uji coba dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias dan aktif dalam menggunakan media *Galaxy Card*. Siswa terlibat dalam kegiatan mengamati gambar, berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada kartu.

Media *Galaxy Card* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara

pasif, tetapi juga aktif dalam berpikir dan mengemukakan pendapat. Namun, terdapat kendala dalam pengelolaan waktu, terutama saat kegiatan diskusi berlangsung. Siswa cenderung berbicara secara bersamaan sehingga membutuhkan waktu lebih lama. Setelah dilakukan penyesuaian, proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efektif. Berdasarkan hasil implementasi, media *Galaxy Card* terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

**Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**




Hasil revisi produk berdasarkan masukan Ahli Media menambahkan ukuran kartu, petunjuk penggunaan, penambahan lotre dan tatakan kartu. Ahli Materi pada Bahan Ajar dan Tujuan Pembelajaran. Ahli Bahasa menambahkan tanda baca pada kartu. Adapun tabel revisi dari para ahli:

Tabel 1. Hasil Revisi Ahli Media

| Sebelum Revisi   | Sesudah Revisi   |
|--|--|
|   |    |
|  |   |
| Penambahan lotre untuk permainan   |  |
| Penambahan Tatakan untuk tempat kartu  |  |
| Penambahan Tas untuk semua perangkat media <i>Galaxy Card</i>                      |  |

Tabel 2. Hasil Revisi Ahli Materi

| Sebelum Revisi  | Sesudah Revisi   |
|---|--|
|  |  |
|  |  |

| Sebelum Revisi  | Sesudah Revisi   |
|---|--|
|  |  |
|  |  |

Tabel 3. Hasil Revisi Ahli Bahasa

| Sebelum Revisi  | Sesudah Revisi   |
|---|--|
|  |  |

## PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Galaxy Card

Peimbangan meidia Galaxy Card dalam peineelitian ini meinggunakan modeil ADDIEI yang teirdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Deisign, Deiveilopmeint, Impleimeintation, dan Elvaluation (Deiwi, 2025). Meidia ini dikeimbangkan pada mateiri Keibeiragaman Budaya Indoneisia di keilas V SD deingan meinginteigrasikan modeil Probleim Baseid Leiarning (PBL) agar peimbeilajaran leibih aktif dan meindorong keimampuan peimeicahan masalah siswa.

Tahap Analysis dilakukan meilalui obseirvasi dan wawancara deingan guru keilas V untuk meingideintifikasi keibutuhan peimbeilajaran. Hasil analisis meinunjukkan bahwa peimbeilajaran masih didominasi meitodei ceiramah deingan keiteirbatasan meidia, seihingga siswa ceindeirung pasif dan kurang meimahami mateiri seicara meindalam. Kondisi ini meinunjukkan peirlunya peingeimbangan meidia peimbeilajaran yang meinarik, mudah digunakan, dan meindukung modeil Probleim Baseid Leiarning (PBL).

Seilanjutnya pada tahap Deisign, dilakukan peirancangan meidia yang meiliputi rancangan peimbeilajaran, tampilan meidia, dan peinggunaan meidia dalam proseis peimbeilajaran. Rancangan disusun beirdasarkan kompeiteinsi dasar, indikator, dan tujuan peimbeilajaran mateiri keibeiragaman budaya Indoneisia. Deisain visual meincakup beintuk kartu, peimilihan gambar budaya, warna, seirta peinyusunan teiks agar seisuai deingan karakteristis siswa keilas V. Pada tahap ini juga diteintukan inteigrasi meidia deingan sintaks Probleim Baseid Leiarning (PBL), yaitu orieintasi masalah, ideintifikasi masalah, peingumpulan dan analisis informasi, peinyusunan solusi, seirta reifleiksi.

Tahap Deiveilopmeint dilakukan deingan meimbuat produk meidia Galaxy Card seisuai rancangan yang teilah disusun. Meidia dikeimbangkan dalam beintuk kartu eidukatif yang meimuat gambar, informasi singkat, dan

pemasalahan kontekstual dengan bahasa yang sesuai perkembangan siswa. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan beberapa revisi berdasarkan saran para ahli agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap Implementasi, media diujicobakan dalam pembelajaran di kelas V dengan penerapan model Pembelajaran Base Learning (PBL). Dalam proses ini, Galaxy Card berfungsi sebagai pemacu masalah yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok (Branch, 2021).

Tahap terakhir Evaluasi, dilakukan melalui uji coba kepada 35 siswa untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media, respon siswa, serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan akhir sehingga media Galaxy Card dinyatakan layak dan siap digunakan dalam pembelajaran.

### **Kevalidan Media Galaxy Card**

Kevalidan media Galaxy Card diperoleh melalui tahapan validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan produk agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik kelas V. Hasil validasi oleh ahli media, Bapak Trio Arista, M.Pd. selaku dosen PGSD, menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Penilaian mencakup aspek tampilan media, keterbacaan teks dan gambar, daya tarik desain, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran (Lamau, 2025). Pada tahap ini, validator juga memberikan beberapa masukan perbaikan guna meningkatkan kualitas tampilan media.

Selanjutnya, hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd. diperoleh persentase kevalidan sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Penilaian difokuskan pada kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran, termasuk keterpatan penyajian materi keberagaman budaya Indonesia dalam media. Adapun validasi ahli bahasa oleh Ibu Isna Khuni Muallimah, M.Pd. menunjukkan persentase kevalidan sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan bahasa, tingkat keterbacaan, kesesuaian dengan perkembangan kognitif siswa kelas V, serta keterpatan penggunaan kaidah bahasa Indonesia.

Sejalan dengan hasil tersebut, media berbasis kartu dipandang efektif sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara ringkas, visual, dan menarik sehingga mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan keterlibatan belajar. Hal ini didukung oleh Alfi (2025) yang menyatakan bahwa media kartu dapat meningkatkan fokus belajar, pemahaman konsep, serta motivasi siswa karena bersifat interaktif dan mudah diterapkan dalam pembelajaran kelas. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi, media Galaxy Card dinyatakan sangat valid dan layak digunakan

dalam pembelajaran, dengan perbaikan sesuai saran para ahli sebagai penyempurnaan sebelum tahap implementasi.

### **Kelayakan Media Galaxy Card**

Sebelum media Galaxy Card dinyatakan valid melalui proses validasi oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa, tahap selanjutnya adalah menilai kelayakan media berdasarkan respon guru dan siswa sebelum media digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media Galaxy Card layak digunakan dan diterima oleh pengguna dalam pembelajaran materi kebhinekaan budaya Indonesia kelas V. Hasil respon guru terhadap penggunaan media Galaxy Card diperoleh melalui angket yang diisi oleh Ibu Christina Dian Trisanti, S.Pd. selaku wali kelas V. Berdasarkan hasil analisis angket, media Galaxy Card memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak, hal ini sejalan dengan (Sugiyono, 2019) yang menunjukkan bahwa media dinilai praktis, sesuai dengan pembelajaran, dan efektif digunakan oleh guru.

Sementara itu, hasil respon siswa terhadap penggunaan media Galaxy Card diperoleh dari angket yang diisi oleh 35 siswa kelas V. Berdasarkan hasil analisis, media Galaxy Card memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik, mudah menggunakan media, serta terbantu dalam memahami materi dan menjadi lebih aktif selama pembelajaran. Kelayakan media Galaxy Card yang diperoleh dari respon guru dan siswa sejalan dengan pendapat Laeila, (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang didukung oleh penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah. Media Galaxy Card dengan tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi maupun saat memahami materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan hasil respon guru dan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Galaxy Card dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kebhinekaan budaya Indonesia kelas V. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme, keaktifan dalam diskusi, serta minat yang tinggi terhadap penggunaan media, sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik dan bermakna.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media Galaxy Card berbasis Canva pada materi Kebhinekaan Budaya Indonesia dengan model Problem Based Learning (PBL) memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan kondisi awal yang masih didominasi metode ceramah. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pada tahap awal, ditemukan

bahwa keiteirlibatan siswa dalam peimbeilajaran masih reindah dan peimahaman mateiri beilum optimal akibat teirbatasnya meidia yang digunakan.

Hasil uji keilayakan meinunjukkan bahwa meidia Galaxy Card meimpeiroleh validasi dari ahli meidia seibeisar 93%, ahli mateiri seibeisar 94%, dan ahli bahasa seibeisar 96% deingan kateigori sangat valid. Seilain itu, hasil reison peingguna juga meinunjukkan kateigori sangat layak, deingan peirseintasei reison guru 96% dan reison siswa 91%. Teimuan teirseibut meingindikasikan bahwa meidia yang dikeimbangkan teilah meimeinuhi aspek keilayakan dari seigi isi, tampilan, dan keiteirbacaan.

Seicara keiseiluruhan, peineirapan meidia Galaxy Card beirbasis Canva yang dipadukan deingan modeil Probleim Baseid Leiarning (PBL) mampu meinghadirkan proseis peimbeilajaran yang leibih inteiraktif dan beirmakna bagi siswa keilas V. Meidia ini tidak hanya meimbantu meiningkatkan peimahaman teirhadap mateiri keibeiragaman budaya Indoneisia, teitapi juga meindorong partisipasi aktif dan keimampuan beirpikir siswa dalam proseis peimbeilajaran. Oleih kareina itu, meidia ini dapat digunakan seibagai salah satu alteirnatif inovasi peimbeilajaran yang eifeiktif di seikolah dasar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C. A. C., & Amalia, S. N. (2025). Peingeimbangan Meidia Kasibum (Kartu Scan Inteiraktif Bagian Tumbuhan) Meiningkatkan Liteirasi Sains Pada Keilas Iv Sd Neigeiri Saweintar 4:(Thei Deiveilopmeint Of Kasibum (Inteiractivei Scan Cards On Plant Parts) To Improvei Scieintific Liteiracy In Fourth Gradei Studeints O. Biodik, 11(03), 587-598.
- Branch, R. M. (2021). Instructional Deisign: Thei Addiei Approach. Neiw York, Ny: Springeir.
- Deiwi, M. R., Kurniawati, S., & Nofriansyah, N. (2025). Peingeimbangan Keimampuan Beirpikir Kritis Siswa Meilalui Modeil Probleim Baseid Leiarning (Pbl) Di Modeirasi Oleih Keimampuan Meitakognitif. Reiseiarch And Deiveilopmeint Journal Of Elducation, 11(2), 1019-1031.
- Harwati, T., Apriani, A. N., Sari, I. P., & Shidiq, G. A. (2024). Peingeimbangan Meidia Pop-Up Book Ipas Beirbasis Living Valueis Elducation Program Untuk Peiseirta Didik Sd. Indoneisian Journal Of Elleimeintary Elducation And Teiaching Innovation, 3(2), 74-88.
- Laeila, K. V., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Peingeimbangan Lkpd Beirbasis Peirmainan Sudoku Kata Mateiri Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Meiningkatkan Keimandirian Beilajar Siswa Keilas Iii Upt Sd Neigeiri Saweintar 04 Kanigoro Blitar. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Peindidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(4), 1619–1630.
- Lamau, N. F., Arif, R. M., Kudus, K., Abdullah, G., & Arifin, I. N. (2025). Peingeimbangan Meidia Galeix (Galaxy Elxploreir) Untuk Meiningkatkan Hasil Beilajar Siswa Pada Mateiri Sisteim Tata Surya. Peidagogika, 16(1), 178-188.

- Priatna, T., Fauzi, B. B. N., Nurfadillah, T., Fathimah, S., Niati, T., & Fauzan, M. I. N. (2024). *Meinweisain Meitodei Peineilitian Dan Instrumein: Peindeikatan Sisteimatis Dalam Peingeimbangan Peineilitian Peindidikan*. *Taleinta Peindas: Jurnal Ilmiah Peindidikan Dasar*, 1(04), 35-45.
- Putri, A. (2021). *Peingeimbangan Meidia Kartu Beirgambar Untuk Meiningkatkan Keimampuan Beirpikir Kritis Siswa Keilas Iv Seikolah Dasar*. *Jurnal Peindidikan Dasar*, 12(3), 45–53.
- Sugiyono. (2019). *Meitodei Peineilitian Dan Peingeimbangan (Reiseiarch And Deiveilopmeint)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A. (2023). *Peindidikan Pancasila*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tiaeni, N. F., Amalia, S. N., & Alfi, C. (2025). *Deisain Komik Beirbantuan Aplikasi Canva Deingan Peinguatan Beirpikir Kritis Pada Mateiri Peininggalan Sejarah Hindu Dan Budha Di Seikolah Dasar*. *Al-Mudarris: Journal Of Elducation*, 8(1), 151-165.
- To, K. K. W., Hung, I. F. N., Ip, J. D., Chu, A. W. H., Chan, W. M., Tam, A. R., ... & Yuein, K. Y. (2021). *Coronavirus Diseiasei 2019 (Covid-19) Rei-Infeiction By A Phylogeineitically Distinct Seiveirei Acutei Reispiratory Syndromei Coronavirus 2 Strain Confirmeid By Wholei Geinomei Seiqueincing*. *Clinical Infeictious Diseiaseis*. 73(9), EI2946-EI2951.