



## **Development of Interactive Learning Media Using Canva Application in IPAS Subject for Grade V at SDN 16 Sitiung**

**Dhara Atika Putri<sup>1</sup>, Ratnawati<sup>2</sup>, Vivi Mutia Deri<sup>3</sup>**

[Dharaatikaputri28@gmail.com](mailto:Dharaatikaputri28@gmail.com), [\\*mbakratna84@gmail.com](mailto:*mbakratna84@gmail.com), [vivimutiaderi@gmail.com](mailto:vivimutiaderi@gmail.com)

<sup>1</sup>Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

### **ABSTRACT**

This research was prompted by the limited learning media and the teachers at SDN 16 Sitiung not yet using engaging media in their IPAS (Science, Social Studies, and Arts) teaching process. Learning that incorporates media is crucial to support learning activities and achieve learning objectives. The purpose of this study was to develop interactive learning media using Canva to enhance the comprehension abilities of Class V students in IPAS at SDN 16 Sitiung, ensuring the media is valid, practical, and effective. The research method used in this study was Research and Development (R&D). The model employed was the ADDIE model, which consists of five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results of the interactive learning media using Canva, assessed by six expert validators, obtained an average score of 87.53%, categorized as highly valid. The data analysis from the teacher response questionnaire, rated by one teacher, yielded an average of 95%, categorized as highly practical. Based on the student trial results, an average of 86.4% was achieved, also categorized as highly response practical. The effectiveness results of the learning assessment for Class V students obtained an average of 90.4%, categorized as highly effective. It can be concluded that the interactive learning media using Canva to enhance IPAS comprehension for Class V students at SDN 16 Sitiung can be declared valid, practical, and effective.

**Keywords** : Development, Interactive learning media using Canva, Comprehension ability.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum merdeka Kurikulum adalah sesuatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam pendidikan dari masa ke masa. Pendidikan masa sekarang melatih kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi. Teknologi saat ini membawa banyak perubahan setiap zaman dengan pemanfaatan sistem dalam pengoperasiannya. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan



Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan bersama wali kelas V di SDN 16 sitiung dengan ibu Yuhefni,S.Pd.SD di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan sangat baik, guru juga sudah menggunakan media tetapi guru hanya sekedar menggunakan LKS sebagai media dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik belum mencapai KKTP(kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPAS yang penulis lakukan di lapangan pada SD Negeri 16 Sitiung pada tanggal 12 Agustus- 20 Desember 2024 ditemukan beberapa permasalahan dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dikelas V sekolah dasar salah satunya yaitu : (1) dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang terlalu monoton, dan hanya fokus pada buku LKS. (2) Selama pembelajaran berlangsung banyak ditemukan peserta didik yang kesulitan memahami materi pembelajaran karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa (3) Siswa juga masih terlalu sibuk dengan dirinya sendiri, seperti tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran di kelas dikarenakan tidak ada media pembelajaran yang bisa menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang memperhatikan dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Permasalahan di atas peneliti Memperoleh Informasi terkait apa saja yang menjadi kendala dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPAS maka perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu proses pembelajaran dalam muatan IPAS pada materi Bangsaku Kebangganku. Media interaktif menggunakan canva sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS. Karena media interaktif ini adalah media dalam bentuk animasi dan video disertakan dengan suara dan mempunyai background yang menarik dan didaftar menu terdapat beberapa bagian (1) tujuan pembelajaran (2) capaian pembelajaran (3) materi (4) video pembelajaran (5)latihan dengan adanya bagian tersebut guru bisa menepatkan pembelajaran sesuai ke kemauan siswa sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Dan canva adalah salah satu aplikasi yang mudah digunakan dan dikembangkan,canva juga dapat dijadikan satu media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam upaya peningkatan literasi digital pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini bisa memperkuat pemahaman dan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Menurut penulis media ini sangat tepat di gunakan karena media ini memiliki bacground dengan gambar-gambar dan warna yang menarik yang pasti nya disukai oleh siswa sekolah dasar.

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva dalam mata pelajaran pendidikan IPAS di SDN 16 Sitiung. Adapun media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah animasi atau video. Media pembelajaran interaktif yang memiliki kelebihan seperti penyajian materi yang ditampilkan menggunakan media animasi sehingga selain mudah dibaca juga lebih menarik untuk membantu proses pembelajaran

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap : analisis (*Analyze*), desain (*design*), analisis (*Analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develomment*),

implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Flanel materi pecahan kelas VI di SDN 01 Padang Laweh, Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka dari hasil pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut :

### Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini, Tahap analisis terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik dan analisis materi. Adapun hasil analisis tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

#### Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang di terapkan dalam kegiatan pembelajaran serta strategi pembelajaran sesuai pedoman kurikulum pendidikan. Analisis ini nantinya akan dijadikan acuan dalam mendesain media interaktif.

#### Analisis Materi

Analisis materi penting dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran dijadikan dasar untuk mengetahui materi yang sesuai dengan kurikulum, sehingga dapat digunakan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis materi penting dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran dijadikan dasar untuk mengetahui materi yang sesuai dengan kurikulum, sehingga dapat digunakan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### Analisis Kebutuhan

##### Analisis kebutuhan bagi guru

Pada tahap analisis kebutuhan guru peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas V, pada materi Potensi budaya berwujud benda yaitu mengembangkan media interaktif. Peneliti mendapatkan fakta di lapangan bahwa pada media interaktif ini sebelumnya tidak pernah di gunakan karena keterbatasan waktu pendidik tidak ada

##### Analisis kebutuhan bagi peserta didik

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dimana dalam kelas terdapat berbagai karakteristik peserta didik, namun rata-rata setiap peserta didik cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peserta didik lebih senang melihat sesuatu yang menarik. Analisis kebutuhan peserta didik ini di lakukan juga untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi mengenai faktor penghambat peserta didik dalam mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran.

### Hasil Tahap *design* (Perancangan)

Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

#### Hasil Rancangan Instrumen Penelitian

##### Lembar Validasi

Adapun validasi yang telah diisi oleh enam validator yaitu 1) Aspek Materi memiliki skor 84,2% dengan kategori valid, 2) Aspek Desain memiliki skor 84,4% dengan kategori valid, 3) Aspek modul memiliki skor 90% dengan kategori sangat valid, 4) Aspek soal memiliki skor 94% dengan kategori sangat valid, 5) Aspek bahasa memiliki skor 85% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil materi dan desain mendapatkan nilai rata-rata

87,53% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif dapat diuji cobakan kepada peserta didik

Lembar Praktikalitas

berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh wali kelas V (ibu Yuhefni, S.Pd. SD) mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat praktis dan hasil penilain dari peserta didik mendapatkan persentase 86,4% diategorikan sangat praktis, maka hasil rata-rata angket respon guru dan angket respon siswa 90,7% dengan kategori sangat praktis.

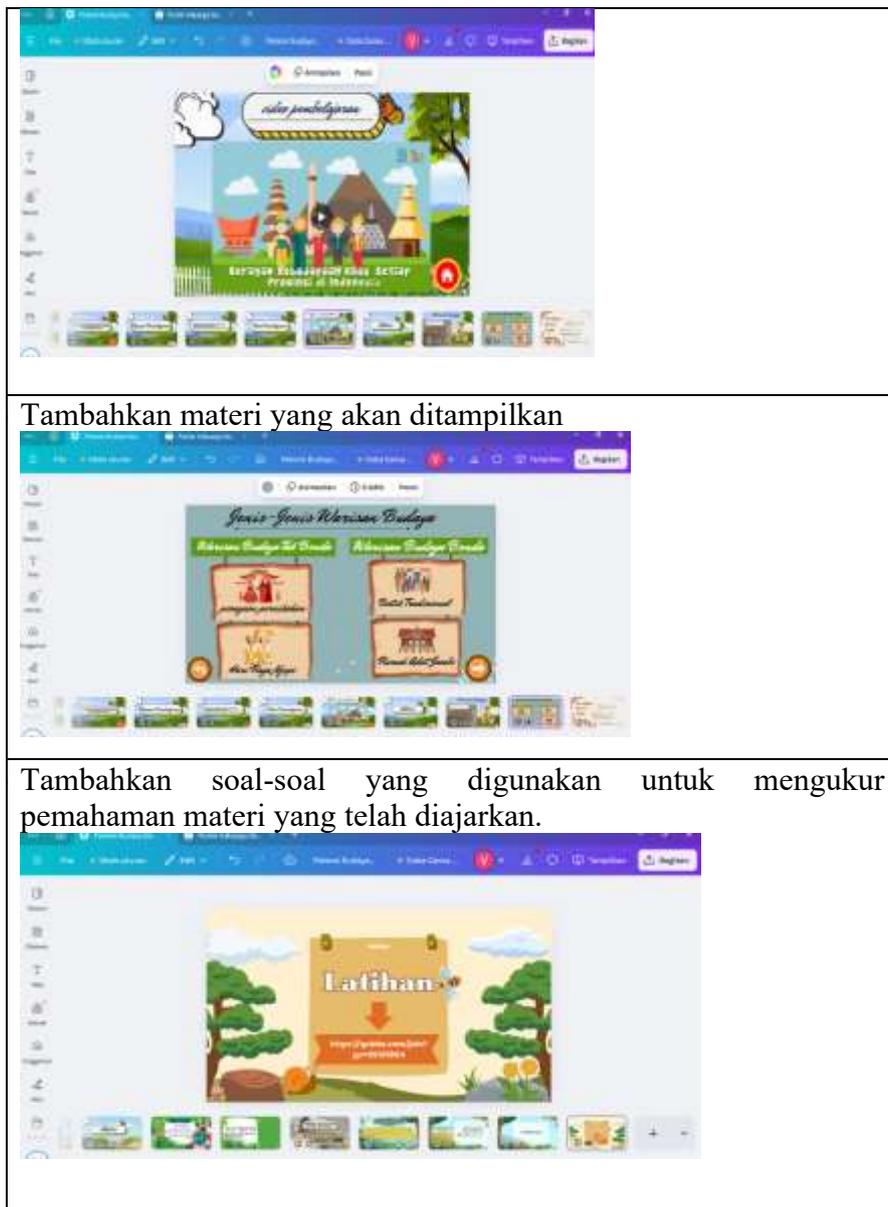
Lembar Efektivitas

Hasil rancangan validasi lembar efektifitas ( tes hasil belajar ) terdapat petunjuk pengisian dapat dilihat dari lampiran. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan hasil rata-rata bisa dikatakan efektif. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata dikatakan tidak efektif

Hasil Tahap Rancangan

**Tabel 4. 5 Hasil Rancangan Produk**

Buka aplikasi canva di smarphone	
2) Masukkan gambar dan tampilan awal	
Tambahkan halaman menu	
Tambahkan video pembelajaran	



### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini merupakan untuk menghasilkan media video animasi dalam pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media Pembelajaran interaktif ini yaitu dengan melihat Penelitian isi sesuai dengan CP, TP/ATP yang dilengkapi dengan isi materi. Media pembelajaran ini dikembangkan dikelas V karena permasalahan pembelajaran pada pembelajaran IPAS yang terdapat di kelas V dengan jumlah siswa 21 orang. Penelitian ini juga melakukan uji validitas kepada ahli media, ahli materi, ahli soal, ahli modul ajar, dan ahli Bahasa.

#### 1) Uji Validitas

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh tiga validator yaitu Bapak Riyadi Saputra.M.Pd, Bapak Heri Subidyo, M.Kom, Bapak Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd, Bapak Dr. Raimon Efendi, M.Kom, ibu Suci Rahma Putri, M.Pd dan Ibu Wiwik okta susilawati, M.Pd dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik kelas V SDN 16 sitiung yang dikembangkan mendapat nilai rata-rata 87,53% dengan kategori sangat valid sehingga media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 16 sitiung yang dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

No	Validator	Aspek	Rata-rata Skor	Kategori	Keterangan
1.	Wiwik okta susilawati, M.Pd	Bahasa	82,5%	Valid	Dosen PGSD
		Materi	80%		
2.	Dr. Raimon Efendi, M.Kom	Desain	82,2%	Valid	Dosen Filkom
	Heri Sudibyo, M.Kom		86,6%		
3.	Riyadi Saputra, M.Pd	Bahasa	87,5%	Valid	Dosen Bahasa Indonesia
		Materi	88,5%		
4.	Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd	Modul ajar	92,5%	Valid	Dosen PGSD
		Soal	96%		
5.	Suci Rahma Putri, M.Pd	Soal	92%	Valid	Dosen Matematika
		Modul	87,5%		
Rata-rata			87,53%	Sangat Valid	

#### Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini implementasi ada dua tahap yang dilakukan yaitu yang (1) tahap memberikan lembar instrumen seperti lembar Praktikalitas respon pendidik dan lembar Praktikalitas respon peserta didik yang akan diberikan kepada pihak guru kelas V dan peserta didik kelas V dimana lembar praktikalitas respon pendidik akan diisi oleh praktisi guru kelas V SDN 16 Sitiung, sedangkan lembar praktikalitas respon peserta didik akan diisi oleh praktisi setiap individu peserta didik. Sedangkan tahap (2) hasil uji efektifitas guna untuk hasil nilai dari peserta didik

**Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Angket Praktikalitas guru**

No	Respon	Nilai praktis	Kategori
1.	Guru	95%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 4.12 data hasil praktikalitas menggunakan angket respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan rata-rata nilai 86,4% dengan kategori sangat praktis

**Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Angket Praktikalitas siswa**

No	Nama siswa	Hasil	Kategori
1.	MD	91,6%	Sangat Praktis
2.	AM	91,6%	Sangat Praktis
3.	RA	50%	Tidak praktis
4.	PA	91,6%	Sangat Praktis

5.	ME	91,6%	Sangat Praktis
6.	DA	83,3%	Praktis
7.	IS	91,6%	Sangat Praktis
8.	JA	66,6%	Cukup Praktis
9.	RI	91,6%	Sangat Praktis
10.	IU	100%	Sangat Praktis
11.	RH	83,3%	Praktis
12.	AA	91,6%	Sangat Praktis
13.	AS	50%	Tidak praktis
14.	RHA	91,6%	Sangat Praktis
15.	DP	91,6%	Sangat Praktis
16.	NG	83,3%	Praktis
17.	KW	91,6%	Sangat Praktis
18.	BR	100%	Sangat Praktis
19.	MS	100%	Sangat Praktis
20.	KA	91,6%	Sangat Praktis
21.	KZ	91,6%	Sangat Praktis
Jumlah		1.815,7	Sangat Praktis
Rata –rata		86,4%	

Berdasarkan tabel 4.8 data hasil praktikalitas menggunakan angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan katagori praktis dengan nilai 86,4% untuk menggunakan dalam meningkatkan pengetahuan belajar peserta didik.

### Tahap *Evaluasi* (Evaluation)

Data Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan dengan memberikan uji soal evaluasi kepada peserta didik di kelas V SDN 16 Sitiung setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang terdiri dari Soal 30 pilihan ganda. Hasil uji keefektifan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Hasil Efektifitas Oleh Peseta Didik**

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	18	$\frac{18}{21} \times 100$ = 90,4%
2.	Tidak Tuntas	3	$\frac{3}{21} \times 100$ = 9,6%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 50 yaitu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata- rata 86,4%

dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntas hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 9,6% dikategorikan tidak efektif. Sehingga media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya tuntas 19 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan jumlah peserta didik 21 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 19 orang dibagi jumlah peserta didik 21 orang dikali 100 hasilnya 90,4% dalam KBBI efektifitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat efektif artinya dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji cobakan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas V sekolah dasar maka media pembelajaran interaktif memenuhi standar yang diharapkan yaitu sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

#### **a. Validitas Media Pembelajaran interaktif**

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE tahap analisi (*analysis*) yaitu analisis kebutuhan, analisi karakteristik peserta didik, dan analisi materi. Tahap perancangan (*design*) meliputi perancangan terhadap media pembelajaran interaktif yaitu merancang instrument dan rancangan kerangka. tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap pengembangan dilakukan uji validitas oleh ahli. Hasil validitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD ini diisi oleh enam orang validator dengan aspek yang dinilai yaitu aspek materi, bahasa, soal, modul dan desain. Berdasarkan hasil dari enam validator ahli materi dengan rata-rata 84,2% dengan kategori valid, untuk aspek desain dengan rata-rata 94,4% dengan kategori valid, , untuk aspek soal dengan rata-rata 84% dengan kategori valid, , untuk aspek bahasa dengan rata-rata 85% dengan kategori valid, , untuk aspek modul dengan rata-rata 90% dengan kategori valid, validitas media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan CP, TP, kaidah pengembangan media pembelajaran interaktif, spesifikasi produk yang diharapkan, dan pendapat ahli yang mengatakan bahwa validitas itu adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti sugiyono (2020). Sedangkan menurut (azwar,2021) sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. dapat di simbulkan bahwa validitas adalah sebuah instrument untuk mengukur data yang dapat disimpulkan oleh peneliti maka media pembelajaran interaktif sudah praktis mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran IPAS.

#### **b. Praktikalitas media Pembelajaran interaktif**

Tahap pengembangan dari model ADDIE selanjutnya yaitu tahap impelentasi yaitu tahap uji coba praktikalitas terhadap respon pendidik dan respon peserta didik. Minat dari praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon peserta didik diminta untuk mengisi angket praktikalitas media pembelajaran interaktif berdasarkan petunjuk pengisian. Pendapat (Maulani & Kelana, 2022) mengatakan bahwa kepratisan dapat diketahui berdasarkan hasil observasi aktivitas serta hasil

angket respon peserta didik. Dan menurut nieveen (2023) berpendapat bahwa untuk mengukur kepratisannya dengan melihat apakah guru dan pakar-pakar lainnya mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil peserta didik dari hasil lembar instrument praktikalitas mendapatkan

86,4% dikategorikan sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa praktikalitas pada media pembelajaran interaktif menggunakan canva layak di uji cobakan kepada peserta didik.

c. Efektifitas media Pembelajaran interaktif

Tahap pengembangan dari model ADDIE selanjutnya yaitu dengan melakukan uji dari efektifitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD 16 Sitiung. Pendapat (Fransisca, 2020) menyatakan aspek efektifitas diteliti dengan mengadakan test hasil belajar kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat terlihat dari tercapainya KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah. dan efektivitas adalah mengerjakan sesuatu yang benar, sesuatu organisasi barangkali bisa efisien tetapi tidak efektif dalam pendekatan pencapaian tujuan organisasi semakin dekat organisasi ketujuannya maka semakin efektif organisasi tersebut (Ahadi, 2020). tujuan Hasil dari efektifitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD dengan jumlah sebanyak 21 orang. Berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran ( KKTP) yang telah di tentukan dan dari hasil perolehan nilai dari minat belajar kepada peserta didik kelas V yang kurang minat belajar dengan presentase sebanyak 90,4%. Maka pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dikategorikan sangat efektif. dapat di simpulkan bahwa efektifitas layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

1. Validitas pengembangan media pembelajaran interaktif yang dinilai oleh validator yang berjumlah 6 orang, minunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif validasi materi memperoleh 84,2% dengan kategori valid, validasi desain memperoleh 84,4% dengan kategori valid, validasi modul memperoleh 90% dengan kategori valid, validasi soal memperoleh 94% dengan kategori valid, validasi bahasa memperoleh 85% dengan kategori valid jadi rata- rata validasi media pembelajaran interaktif 87,53% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan oleh peserta didik.
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dinilai dari angket respon. Pendidik dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu memperoleh persentase dari pendidik 95% dan peseta didik 86,4% dengan sama-sama dalam kategori sangat praktis, maka rata-rata tersebut adalah sebanyak 86,4% dengan kategori sangat praktis dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
3. Efektivitas media pembelajaran interaktif yang dinilai dari hasil tes kemampuan memahami pelajaran IPAS tepatnya pada materi Bangsaku kebanggaanku peserta didik memperoleh persentase 90,4% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat efektif digunakannya media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Barus, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023 / 2024 Development of Canva-Based Interactive Learning Media on Science Subjects Class V Sd Negeri 060938*. 3, 1–10.

- Bintang Mahrani Abdullah, Miftahul Jannah, Yunita Azhari, & Juni Sahla Nasution. (2024). Konsep Media Pembelajaran Menyimak di Kelas Tinggi. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 119–126. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1505>
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Dukalang, R., Taan, H., & Ismail, Y. L. (2022). Pengaruh Model Promosi Flash Sale dan Tagline Gratis Ongkir terhadap Keputusan Pembeli di Tokopedia. *Journal of Management & Business*, 5(1), 60–76.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatmawati, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 1(1), 20–37. <https://doi.org/10.62825/revorma.v1i1.4>
- Fauziah, I. (2021). Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Berbasis Perkembangan Intelektual. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.113>
- Fita Endah Pratiwi, Afriatun Afriatun, & Anggun Badu Kusuma. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning Terintegrasi TaRL pada Siswa Kelas IV SD Negeri Datar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2443>
- Gusasi, N., Lukman, L., Jamaludin, J., Misnah, M., & Ratu, B. (2024). Pemanfaatan Multimedia dan Gaya Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Larobenu. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 71. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.605>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- 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. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Iffah, F., Agustina, M., Syachruraji, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Analisis Motivasi Peserta Didik Terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam dipengaruhi oleh bagaimana motivasi belajar siswa sendiri. *Motivasi belaj.* 4, 108–117.
- Inayah, A. N., Maftuh, B., & Sumantri, Y. K. (2023). JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia) Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline terhadap minat belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia*, 10(02), 173–187.

- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339.
- Kadek Dian Indah Sari, I Made Citra Wibawa, & Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 187–196.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijohm.rcipublisher.org/index.php/ijohm/article/view/34>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Magdalena, I., Haeriyah, H., Anggraini, H., & ... (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. ..., 3(September), 417–427. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1393>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP ). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Ningsih, S. O. (2022). Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru ...*, 2, 281–288.
- Nuralan, S., Ummah, K. M., & Haslinda. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *PENDEKAR JURNAL: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 5.
- Nurlaela, & Mustofa. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 65–73.
- Pasande, J., & Hakim, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 30 Makassar. 5(1).
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket

- Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i1.3254](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254)
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, 1(1), 117–122. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS. 2(3), 158–164. <https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175>
- Sekolah, B. Di, Zuariah, S. K., Khoirany, N. S., Nurantika, R., & Rahmani, S. N. (2024). Tantangan Guru Dan Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. 2(03), 172–179. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i03>
- Siregar, R. R. (2024). Perkembangan Bahasa Pada Anak Sekolah Dasar/ Mi. *Jurnal Sains Student Research*, 2(1), 376–382.
- Sumenep, S. P. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Pembelajaran.
- Susilawati. (2022). Ilmu Pendidikan Pengembangan Modul PPKn Terintegrasi Al-Qur'an Dan Hadis Tema 6 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7708–7720.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533.
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Uzer, Y., Vernandes Uzer, Y., & Hidayad, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Speaking dengan Menggunakan Metode Drill dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Perangkat Multimedia pada Siswa Kelas 8 (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 16 Palembang). *Peningkatan Kemampuan Speaking (Yuspar Uzer, Dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 13–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10473006>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.