

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar

Naniek Kusumawati\*, Silvia Dwi Prastiwi  
Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

\*Corresponding Author: [naniek@unipma.ac.id](mailto:naniek@unipma.ac.id)

Dikirim: 25-07-2025; Direvisi: 06-08-2025; Diterima: 08-08-2025

**Abstrak:** Rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi metamorfosis dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi permasalahan yang memerlukan solusi inovatif. Pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan media konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas III SD. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, namun dibatasi pada tahap analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 11 peserta didik kelas III SDN 02 Tawangrejo. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, angket validasi ahli, serta angket respons guru dan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak oleh ahli media (86%) dan bahasa (98%), serta layak oleh ahli materi (71%). Uji coba produk menghasilkan skor kelayakan rata-rata di atas (90%) dengan tanggapan positif dari guru dan peserta didik. Media ini mampu memvisualisasikan proses metamorfosis secara menarik, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* efektif digunakan sebagai alat bantu ajar dalam pembelajaran IPAS dan dapat menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran materi yang bersifat abstrak di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Interaktif; *Canva*; IPAS; Sekolah Dasar

**Abstract:** The low level of student engagement and understanding of metamorphosis material in IPAS (Science and Social Studies) learning at elementary schools has become a problem that requires an innovative solution. Learning still relies heavily on lecture methods and conventional media, which lack attractiveness. This study aims to develop and evaluate the feasibility of interactive learning media based on *Canva* for third-grade IPAS learning. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, limited to the analysis, design, development, and evaluation stages. The subjects were 11 third-grade students at SDN 02 Tawangrejo. Data collection instruments included observation, expert validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires. The validation results showed the media was categorized as very feasible by media experts (86%) and language experts (98%), and feasible by material experts (71%). Product trials produced average feasibility scores above (90%) with positive feedback from both teachers and students. This media successfully visualized the metamorphosis process in an engaging way, enhancing student engagement and comprehension. The conclusion of this study is that *Canva*-based interactive media is effective as a teaching aid in IPAS learning and can serve as an innovative solution for delivering abstract concepts in elementary education.

**Keywords:** Interactive Media; *Canva*; Science; Elementary School

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan yang efektif tidak hanya mengandalkan proses belajar-mengajar yang konvensional, tetapi juga memerlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu elemen penting dalam mendukung pembelajaran yang bermakna adalah pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menekankan pada penguatan kompetensi peserta didik melalui pendekatan yang fleksibel dan berpusat pada siswa. Kurikulum bagi guru berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun, mengorganisasikan pelajaran, dan sebagai pedoman bagi guru untuk mengadakan evaluasi. Sedangkan fungsi kurikulum bagi sekolah adalah sebagai pedoman dalam mengadakan supervisi yaitu memperbaiki situasi belajar, melaksanakan fungsi supervisi dalam mencapai bantuan kepada guru untuk memperbaiki situasi belajar peserta didik kearah yang lebih baik, pengembangan kurikulum lebih lanjut, dan mengadakan evaluasi kemajuan belajar mengajar (Ritonga et al., 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai jembatan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks secara visual dan menyenangkan. Hal ini sangat relevan khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar, yang menuntut pemahaman terhadap konsep ilmiah yang sering kali bersifat abstrak, seperti pada materi proses metamorfosis.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih banyak dilakukan dengan metode ceramah, minim penggunaan media interaktif, dan kurang mampu menarik minat peserta didik. Hasil observasi menunjukkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran dan monotonnya penyampaian materi. Kondisi ini berdampak pada pemahaman siswa yang cenderung rendah terhadap materi ajar. Menurut Kuswanto dalam Nata & Putra (2021), penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik, efisien, dan interaktif, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran kini menjadi kebutuhan, bukan sekadar pilihan. Salah satu aplikasi yang potensial dalam mendukung pembelajaran adalah *Canva*, sebuah *platform* desain berbasis daring yang memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran interaktif dengan tampilan visual yang menarik dan dinamis. *Canva* mampu menampilkan proses metamorfosis secara bertahap melalui animasi dan elemen multimedia, sehingga mempermudah peserta didik memahami siklus kehidupan hewan secara konkret dan kontekstual. Sejalan dengan pendapat Hasnanto & Kholifah (2022), media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar peserta didik serta mempermudah pemahaman konsep yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas III SD, khususnya pada materi metamorfosis.

## KAJIAN TEORI

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses belajar yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui kombinasi



elemen visual, audio, dan interaksi pengguna. Media pembelajaran adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media yang bersifat interaktif tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui interaksi langsung antara peserta didik dengan materi ajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurfadhillah et al. (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menuntut keterlibatan aktif seluruh indera peserta didik sehingga proses belajar menjadi bermakna dan menyenangkan.

Penggunaan media interaktif sangat penting dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya di jenjang Sekolah Dasar. IPAS mengandung banyak konsep abstrak yang sulit dipahami peserta didik hanya dengan penjelasan verbal atau teks dalam buku pelajaran. Materi pembelajaran metamorfosis mengajarkan bahwa perubahan adalah bagian dari kehidupan dan bahwa setiap makhluk hidup memiliki peran penting dalam ekosistem. Pendidikan lingkungan sangat penting untuk membangun kesadaran peserta didik tentang isu-isu lingkungan yang dihadapi manusia, seperti perubahan iklim dan pencemaran (Santika et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media visual dan animatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep seperti metamorfosis, daur hidup, dan sistem alam secara lebih konkrit. Rahmawati & Atmojo (2021), menyatakan bahwa teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan umpan balik langsung, mempercepat pemahaman, serta mendorong pembelajaran mandiri.

*Canva* sebagai media pembelajaran berbasis digital kini menjadi salah satu platform populer yang dapat diintegrasikan dalam kelas. *Canva* tidak hanya menyediakan fitur desain visual, tetapi juga mendukung elemen animasi, audio, serta navigasi interaktif yang membuat materi ajar lebih hidup. Rais et al. (2025), menyebutkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara visual, memudahkan pemahaman siswa, dan meningkatkan motivasi belajar. Dalam konteks pembelajaran metamorfosis, *Canva* memungkinkan guru menyajikan tahapan perubahan bentuk hewan (seperti kupu-kupu) secara bertahap dan dinamis, sehingga siswa dapat mengikuti prosesnya secara visual dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan *Canva* dalam pembelajaran. Ginayah et al. (2024), menemukan bahwa media interaktif berbasis *Canva* untuk keterampilan membaca menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi dan mampu menarik minat belajar siswa. Sementara itu, Rahmawati & Nurafni (2024), mengembangkan media *Canva* untuk materi pecahan dan memperoleh hasil bahwa media tersebut sangat praktis, valid, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa *Canva* dapat diterapkan secara luas pada berbagai materi dan jenjang pendidikan dasar.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis *Canva* secara khusus untuk materi metamorfosis dalam IPAS kelas III SD. Meskipun *Canva* telah digunakan dalam berbagai penelitian, pengembangan pada topik metamorfosis dengan fitur interaktif, visualisasi tahap siklus hidup hewan, dan evaluasi kelayakan media secara sistematis masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam mengisi celah penelitian dengan menghadirkan media yang relevan secara kurikulum, menarik secara visual, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan menguji kelayakannya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan empat tahapan awal, yakni analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, dan evaluasi, tanpa tahap implementasi di kelas karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Tawangrejo, Kota Madiun, selama bulan Mei hingga Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 11 siswa dengan rentang usia 8–9 tahun, yang telah mempelajari materi metamorfosis sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain peserta didik, guru kelas III dan tiga orang ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa juga dilibatkan sebagai validator dalam proses evaluasi kelayakan media.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada tahap awal untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan media dalam proses pembelajaran IPAS. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media dari sudut pandang ahli, guru, dan peserta didik. Angket validasi diberikan kepada para ahli untuk mengevaluasi media dari aspek isi materi, tampilan visual, dan kebahasaan. Sedangkan angket respon diberikan kepada guru dan siswa untuk menilai kepraktisan serta keterlibatan mereka dalam penggunaan media. Semua data kuantitatif dari angket dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor persentase dan menginterpretasikannya berdasarkan kategori kelayakan.

**Tabel 1.** Skor Persentase Angket Validasi

Skor Persentase	Kategori
Sangat Layak	85-100%
Layak	70-84%
Cukup Layak	55-69%
Tidak Layak	<55%

(Arikunto, 2013)

Media yang dikembangkan berupa tampilan interaktif menggunakan *Canva*, yang dilengkapi dengan visualisasi tahap-tahap metamorfosis, teks narasi, tombol navigasi, dan kuis sederhana. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Evaluasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas III untuk memperoleh data awal tentang efektivitas visual dan keterlibatan peserta didik. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum media ini direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS secara lebih luas.

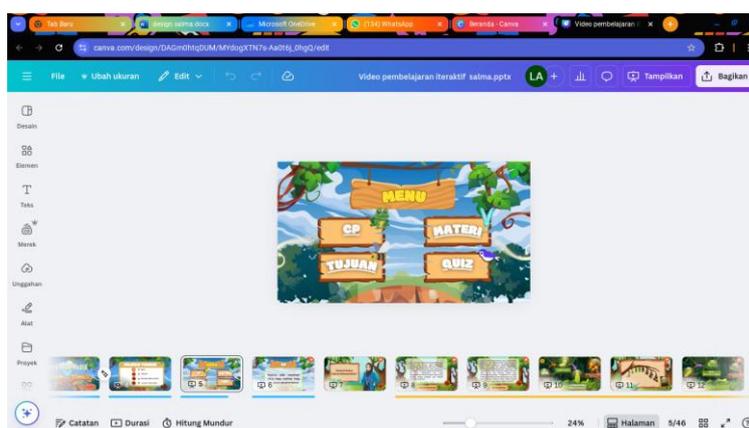
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas III SDN 02 Tawangrejo masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Observasi di kelas mengungkapkan rendahnya



keterlibatan dan minat peserta didik dalam memahami materi metamorfosis. Hal ini didukung oleh Fitriyah et al. (2025), yang menyatakan bahwa keterbatasan media dan metode konvensional menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep ilmiah yang abstrak. Menurut Wirabumi (2020), metode ceramah memiliki kelemahan karena tidak memberikan ruang untuk eksplorasi, diskusi, dan kreativitas peserta didik. Kondisi tersebut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *platform Canva* berhasil menyajikan konten metamorfosis secara visual dan interaktif. Tampilan utama media ini dirancang menarik dan responsif, menyajikan menu navigasi, animasi proses metamorfosis, narasi audio, serta soal kuis sebagai penguatan materi. Visualisasi metamorfosis disusun secara bertahap mulai dari telur, larva, pupa, hingga imago.



**Gambar 1.** Tampilan Media Pembelajaran

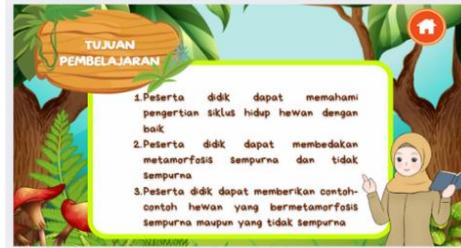
Setiap tampilan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III, masih berada dalam tahap operasional konkret dan membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan & Tiara (2024), yang menekankan bahwa pembelajaran interaktif menghubungkan teori dengan praktik melalui media visual dan aktivitas eksploratif. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* tersebut kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut ini merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu:

### 1. Validasi Materi

Presentase yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 71% dengan kriteria “Valid”. Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan saran terhadap media interaktif berbasis *Canva* diantaranya tujuan pembelajaran masih kurang sesuai dengan isi materi yang disajikan pada media, dan pada materi tambahkan lagi contoh hewan lain untuk masing-masing jenis metamorfosis jangan hanya menyebutkan satu hewan saja. Ahli materi memberikan keterangan bahwa media interaktif berbasis *Canva* layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan beberapa saran. Berikut saran yang diberikan oleh ahli materi:



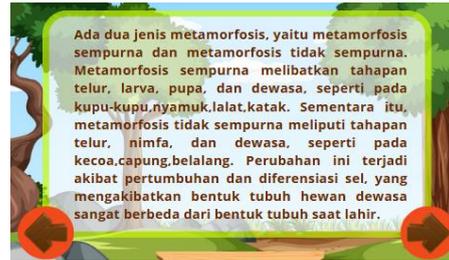
Gambar 2a. Tujuan pembelajaran sebelum revisi



Gambar 2b. Tujuan pembelajaran setelah revisi



Gambar 3a. Contoh Hewan sebelum revisi



Gambar 3b. Contoh Hewan setelah revisi

## 2. Validas Media

Presentase yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 86% dengan kriteria “Sangat Valid”. Berikut saran yang diberikan oleh ahli media:



Gambar 4a. Tampilan warna sebelum revisi



Gambar 4b. Tampilan warna setelah revisi



Gambar 5a. Tampilan warna sebelum revisi



Gambar 5b. Tampilan warna setelah revisi



Gambar 6a. Ukuran font sebelum revisi



Gambar 6b. Ukuran font setelah revisi

### 3. Validasi Bahasa

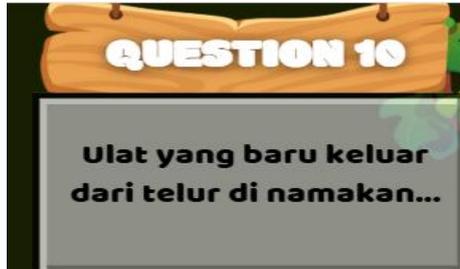
Presentase yang diperoleh dari validasi ahli bahasa adalah 98% dengan kriteria “Sangat Valid”. Ahli bahasa memberikan keterangan bahwa media interaktif berbasis Canva layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran. Berikut adalah saran yang diberikan oleh ahli bahasa:



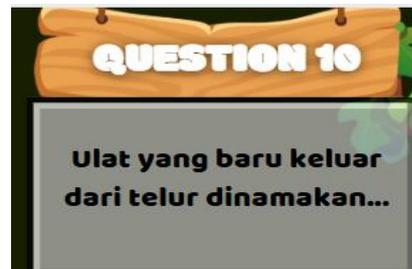
Gambar 7a. Penggunaan huruf kapital sebelum revisi



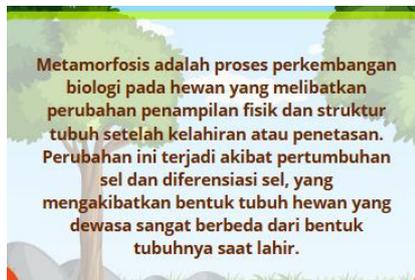
Gambar 7b. Penggunaan huruf kapital setelah revisi



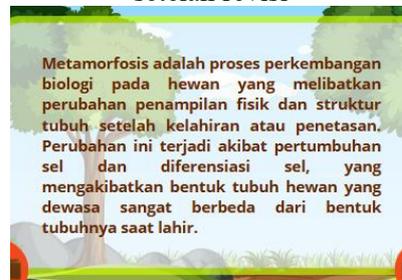
Gambar 8a. Penggunaan preposisi sebelum revisi



Gambar 8b. Penggunaan preposisi setelah revisi



Gambar 9a. Penyusunan paragraph sebelum revisi



Gambar 9b. Penyusunan paragraph setelah revisi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Nomor	Aspek Validasi	Presentase kelayakan (%)	Kategori
1	Materi	71%	Layak
2	Media	86%	Layak
3	Bahasa	98%	Sangat Layak

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ketiga ahli yaitu ahli materi memperoleh persentase 71%, ahli media menghasilkan skor 86%, dan ahli bahasa sebesar 98% kemudian didapatkan hasil berupa penggabungan validitas 3 ahli dengan persentase penilaian:

$$V = \frac{V1 + V2 + V3}{3} = \frac{71\% + 86\% + 98\%}{3} = 85\%.$$

Sehingga dapat dikatakan dalam kategori sangat layak dan media dapat diterapkan pada peserta didik untuk mata pelajaran IPAS. Hasil validasi ini sejalan dengan temuan Sari et al. (2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* sangat valid dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep abstrak seperti pecahan. Dalam penelitian lain Ginayah et al. (2024), juga menunjukkan bahwa media interaktif *Canva* terbukti valid untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan siswa. Pendapat Nurfadhillah et al. (2021), turut memperkuat bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan inderawi dan proses berpikir siswa secara lebih dalam.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator, media ini diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas III dalam tiga tahap: uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan.

**Tabel 3.** Hasil Uji Coba

Nomor	Jenis Uji Coba	Skor Rata-Rata (%)	Kategori
1	Uji Perorangan	87%	Layak
2	Uji Kelompok Kecil	91%	Sangat Layak
3	Uji Lapangan	94%	Sangat Layak

Uji perorangan menghasilkan skor rata-rata 87%, uji kelompok kecil 91%, dan uji lapangan 94%, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Guru kelas III memberikan tanggapan bahwa media ini sangat mendukung kegiatan pembelajaran IPAS karena menyajikan konsep metamorfosis secara konkret, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang akrab dengan peserta didik saat ini. Pendapat guru ini sejalan dengan hasil penelitian Fariha et al. (2025), yang menyatakan bahwa *Canva* mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal serupa diungkapkan oleh Fitriana et al. (2025), bahwa pembelajaran berbasis *Canva* mempermudah guru menyampaikan konsep dan meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan.

Respon peserta didik terhadap media ini sangat positif. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengakses materi dalam bentuk animasi dan kuis. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan peserta didik dapat memahami konsep metamorfosis dengan lebih cepat. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi dalam pembelajaran memiliki peran penting sebagaimana disampaikan oleh Hasnawiyah & Maslena (2024), yang menyatakan bahwa media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar. Nurdiniah (2024), juga menyebutkan bahwa media interaktif yang dilengkapi dengan fitur audio dan navigasi membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik untuk belajar secara mandiri. Dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa *Canva* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21. Guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, adaptif, interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Khoriiidah & Arzeki, 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi, desain, bahasa, maupun efektivitas dalam menarik minat belajar peserta



didik. Temuan ini menjadi pelengkap dari studi-studi sebelumnya dengan menambahkan konteks spesifik pada materi metamorfosis dalam IPAS, yang sebelumnya masih jarang dikembangkan secara visual dan interaktif di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS untuk mendukung keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara lebih optimal.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan untuk materi metamorfosis pada mata pelajaran IPAS kelas III SD dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini berhasil memvisualisasikan proses metamorfosis secara menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap konsep yang bersifat abstrak. Validasi oleh para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dan hasil uji coba produk mengindikasikan tanggapan positif dari guru maupun siswa. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sederhana seperti *Canva* dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dapat diterapkan secara luas oleh guru untuk mendukung pembelajaran berbasis visual dan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan lanjutan media interaktif serupa pada materi IPAS lainnya atau mata pelajaran lain yang membutuhkan dukungan visualisasi kuat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas PGRI Madiun atas dukungan dalam penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh siswa kelas III SDN 02 Tawangrejo yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi aktif selama proses pengumpulan data penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada para validator. Penulis juga berterima kasih kepada Dinas Pendidikan Kota Madiun atas izin dan dukungan administratif dalam pelaksanaan penelitian di sekolah mitra.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fariha, A., Solihah, A., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan dan Pembelajaran Vol.*, 02(03), 120–128. <https://doi.org/10.70294/mta99h51>
- Fitriana, N., Idawati, & Mariati. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 375–384. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>
- Fitriyah, Pratiwi, M. S., & Raharjo, K. (2025). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas Iv Mi



- Darusalam Bengkulu Tengah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24526>
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>
- Hasnanto, A. T., & Kholifah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12166>
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Khoriidah, N., & Arzeki, S. (2025). Analisis profesionalisme guru dalam implementasi media pembelajaran untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13, 168–178.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nurdiniah, S. (2024). Langkah-langkah Partisipasi Guru dalam Pendekatan Pembelajaran Aktif di Muslimeen Suksa School, Thailand. *Karimah Tauhid*, 3, 8581–8598.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., Maharani, S. C., & Tangerang Ubiversitas Muhammadiyah. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Rahmawati, A., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Andriani, A. E. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 417–422. <https://doi.org/https://jpion.org/index.php/jpi>
- Ritonga, H. S., Riski Dinata, F., Gunawan, D., Nailurrachman, M. T., & Nasor, M. (2023). *Supervision Functions To Improve Quality of Education*. 4, 11–21.



- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa (Forming the Character of Caring for the Environment in Elementary School Students through Science Learning). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.
- Sari, N. K., Naba, D. M., & Arifendi, F. (2025). Inovasi Pembelajaran Pecahan : Pengembangan Dan Efektivitas Modul Ajar Interaktif Berbasis Canva Untuk Siswa Sekolah Dasar. 09(02), 265–275. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.203>
- Tarigan, Tiara Lisa, D. (2024). Implementasi Teknologi Dalam Desain Pembelajaran Interaktif Untuk Megoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL\_)*, 4(3), 237–244.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(I), 105–113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>

