

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA
BERBASIS PBL PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh

HAFIFA PUTRI

NIM. 21129045

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *CANVA* BERBASIS PBL
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD**

Nama : Hafifa Putri
NIM : 21129045
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Instansi : Universitas Negeri Padang

Padang, 18 Juni 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD,

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020



Dr. Yeni Erita, M.Pd
NIP. 192018

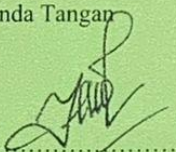
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Aplikasi Canva Berbasis PBL pada Pembelajaran IPAS
di Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Hafifa Putri
NIM/BP : 21129045/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Juni 2025

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dra. Hamimah, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Arwin, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafifa Putri

NIM/BP : 21129045/2021

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi
Canva Berbasis PBL pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah
Dasar

Dengan Ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil dari plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 18 Juni 2025

Saya yang menyatakan,



Hafifa Putri

NIM. 21129045

ABSTRAK

Hafifa Putri, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPAS berbasis PBL di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pendidikan memiliki peran penting dalam menghadapi tantangan era Society 5.0 yang menuntut pembelajaran berbasis teknologi digital. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional masih dominan, dan pemanfaatan teknologi oleh guru masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan model Problem Based Learning (PBL) di kelas IV Sekolah Dasar, serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi tiga sekolah dasar di Gugus 5 Kecamatan Lembah Gumanti, yaitu SDN 02, SDN 18, dan SDN 26 Sungai Nanam. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dan diuji coba di lapangan untuk mengetahui kepraktisannya

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai kevalidan sebesar 73,76%, termasuk dalam kategori valid. Uji kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik menunjukkan hasil yang praktis, yaitu masing-masing 84% dan 84,7%, yang dikategorikan sebagai praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS berbasis PBL di kelas IV Sekolah Dasar

Kata kunci : Media pembelajaran, *Canva*, IPAS, Problem Based Learning

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian serta menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat dan salam dimohonkan semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, karena dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Tujuan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen PGSD yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Chandra, S.Pd. M.Pd selaku Koordinator UPP III yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan izin

untuk penelitian ini dan selaku pembimbing yang sabar, tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Hamimah, M.Pd , Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan, dan saran yang berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs, Muhammadi, M.Si., Ph.D , Ibu Prof. Dr. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D, Ibu Dr. Leni Zahara., M.P selaku dosen selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
7. Bapak dan Ibu Guru Sekolah Dasar di Gugus 5 Kecamatan Lembah Gumanti yang telah memberikan peneliti kesempatan dan informasi yang dibutuhkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Papa Syofian Rajo Bungsu, Mama Yulita Verantina, S.Pd , Uda Finisa Putra, S.Pd., Uni Risdhayati, M.Pd., kakak Dini Syofita Fitri, S.Pd., Gr., Abang Abi Wahyu Pratama, Keponakan tersayang Queenza, beserta keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Keluarga besar Pengurus BEM KM UNP 3.4 dan Pengurus BEM FIP KM UNP 4.5 yang bersedia berbagi ilmu dan selalu memberikan semangat kepada peneliti.
10. Sahabat dan rekan seperjuangan yang telah memberikan bantuan, semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, terkhusus Nining, Rahma, Viona, Amiril, Adrianda, Rafqi, Arif, Runi, Anggun, Zaizafun, Pika, Lindya, Acha, teman-teman mahasiswa PGSD FIP UNP, serta teman-teman yang namanya tidak bisa disebutkan satu-persatu.
11. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk bapak, ibu dan rekan-rekan menajdi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Aamiin ya robbal 'alamin.*

Penelitian skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya karya ilmiah ini. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun peneliti sudah berusaha dengan sebaik mungkin, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Padang khususnya dan semua pihak pada umumnya. Amin ya Robbal'alam.

Padang, 18 Mei 2025

Peneliti,

Hafifa Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	9
C. Tujuan pengembangan	9
D. Spesifikasi produk yang diharapkan	9
E. Manfaat pengembangan.....	10
F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	14
1. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
c. Media Pembelajaran Interaktif	17
2. Hakikat aplikasi <i>Canva</i>	19
a. Pengertian <i>Canva</i>	19
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Canva</i>	20
c. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Canva</i>	21

3. Hakikat Model PBL (<i>Problem Based Learning</i>)	23
a. Pengertian Model PBL (<i>Problem Based Learning</i>)	23
b. Langkah-Langkah PBL (<i>Problem Based Learning</i>)	28
c. Keuntungan dari Model PBL (<i>Problem Based Learning</i>)	31
4. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	32
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	32
b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.....	33
c. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS	34
d. Ruang Lingkup Materi IPAS	35
B. Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Berpikir	41

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan.....	45
C. Uji Coba Produk	50
1. Subjek uji coba produk	50
2. Jenis data	50
3. Instrument pengumpulan data	50
4. Teknik analisis data	51

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba	57
1. Penyajian produk hasil pengembangan	57
a. Hasil tahap <i>analysis</i> (analisis)	57
b. Hasil tahap <i>design</i> (perancangan).....	58
c. Hasil tahap <i>development</i> (pengembangan)	66
d. Hasil tahap <i>Implementation</i> (Penerapan)	69
B. Analisis Data	71

1. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif IPAS.....	71
a. Validasi ahli materi	71
b. Validasi ahli bahasa	72
c. Validasi ahli media	73
2. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran IPAS	74
a. Respon Guru	74
b. Respon Peserta Didik	75
C. Revisi Produk	80
D. Pembahasan.....	87
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR RUJUKAN	97

DAFTAR BAGAN

Bagan

Hal

Bagan 1 Kerangka Berpikir Media Pembelajaran	43
Bagan 2 Alur Pengembangan Media Pembelajaran	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
Gambar 1. Tampilan <i>canva</i> di playstore	22
Gambar 2. Tampilan membuat akun <i>canva</i> di playstore	22
Gambar 3. Halaman Cover.....	59
Gambar 4. Halaman Menu	59
Gambar 5. Halaman Submenu- Petunjuk.....	60
Gambar 6. Profil Peneliti.....	61
Gambar 7. Halaman Submenu- CP	61
Gambar 8. Halaman Submenu- Tujuan Pembelajaran.....	62
Gambar 9. Tampilan Awal Submenu-Materi.....	62
Gambar 10. Tampilan Awal Submenu-Ice Breaking.....	63
Gambar 11. Tampilan Akhir Submenu-Ice Breaking	63
Gambar 12. Tampilan Awal Submenu-Kuis	64
Gambar 13. Tampilan Awal Submenu-Cara Kerja Kuis	64
Gambar 14. Halaman Submenu-Soal 1.....	65
Gambar 15. Halaman Submenu- Referensi.....	65
Gambar 16. Halaman Mengakhiri Pembelajaran	66

DAFTAR TABEL

Tabel

	Hal
Tabel 1. Instrumen Ahli Media.....	51
Tabel 2. Instrumen Ahli Materi	51
Tabel 3. Instrumen Ahli Materi	52
Tabel 4. Instrumen Angket Respon Guru	53
Tabel 5. Instrumen Angket Respon Peserta Didik	53
Tabel 6. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	54
Tabel 7. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk	54
Tabel 8. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	56
Tabel 9. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran IPAS	56
Tabel 10. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran	74
Tabel 11. Analisis Hasil Angket Respon Guru.....	75
Tabel 12. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik SDN 02 Sungai Nanam.....	76
Tabel 13. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik SDN 18 Sungai Nanam.....	77
Tabel 14. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik SDN 26 Sungai Nanam.....	78
Tabel 15. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik	79
Tabel 16. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran IPAS	79
Tabel 17. Deskripsi Hasil Validasi oleh Validator	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

	Hal
Lampiran 1. Surat Izin Observasi	102
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi dari pihak sekolah.....	105
Lampiran 3. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penggunaan Media Pembelajaran.....	108
Lampiran 4. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran	109
Lampiran 5. Instrumen Pedoman Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran.....	115
Lampiran 6. Hasil Wawancara Penggunaan Media Pembelajaran	117
Lampiran 7. Kisi-kisi Angket Kegemaran Peserta Didik.....	129
Lampiran 8. Angket Kegemaran Peserta Didik	130
Lampiran 9. Analisis CP Fase B Sekolah Dasar	132
Lampiran 10. Dokumentasi Observasi.....	135
Lampiran 11. Instrumen Validasi Ahli.....	136
Lampiran 12. Instrumen Angket Praktikalitas oleh Guru	147
Lampiran 13. Instrumen Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	150
Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Penelitian	152
Lampiran 15. Surat Balasan Pelaksanaan Penelitian	155
Lampiran 16. Surat Permohonan Validasi Media Pembelajaran	158

Lampiran 17. Hasil Validasi Awal oleh Ahli Materi	159
Lampiran 18. Hasil Validasi Akhir oleh Ahli Materi	162
Lampiran 19. Hasil Validasi Awal oleh Ahli Bahasa	165
Lampiran 20. Hasil Validasi Akhir oleh Ahli Bahasa.....	168
Lampiran 21. Hasil Validasi Awal oleh Ahli Media.....	171
Lampiran 22. Hasil Validasi Akhir oleh Ahli Media	174
Lampiran 23. Angket dan Hasil Praktikalitas Guru	177
Lampiran 24. Angket dan Hasil Praktikalitas Peserta Didik.....	184
Lampiran 25. Modul Ajar	192
Lampiran 26. Foto Dokumentasi Penelitian.....	196
Lampiran 27. Produk Pengembangan Media Pembelajaran	198

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam perkembangan era Society 5.0 yaitu untuk memajukan kualitas sumber daya manusia/ SDM. Oleh karena itu diperlukan pendidikan mengenai kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*) (Santoso, 2021). SDM yang saat ini dicetak untuk menghadapi era society 5.0 tentu dibekali dengan kemampuan-kemampuan yang sesuai dengan era 5.0. Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi sehingga terjadi proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran (Erita et al., 2022:80)

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Novisya, R., & Erita, Y., 2022). Peranan media digital dalam meningkatkan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar sebagai alat bantu untuk mempermudah belajar mengajar. Dengan adanya media digital ini dapat menambah minat belajar peserta didik, dan media digital dalam pendidikan juga menjadi sarana informasi untuk mencari tahu pengetahuan yang mendukung peserta didik, sebagai media dalam memfasilitasi peserta didik dalam mengemukakan argumen, serta mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, dan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan Pendidikan (Nurfadhillah, 2021). Sejalan dengan itu Erita &

Sani (2021) juga mengemukakan bahwa dalam proses belajar hal yang perlu diperhatikan adalah kegiatan belajar/proses belajar. Karena guru, peserta didik, metode bahkan media pembelajaran menjadi poin yang sangat penting dalam menentukan tercapai atau tidaknya pembelajaran tersebut. Dengan perkembangan zaman yang semakin modern, ilmu pengetahuan mudah didapatkan dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar peserta didik dimana bisa menjadi alat perantara yang baik antara pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar (Maulita and Erita 2021).

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai aspek, seperti merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif (Daniyati, 2023).

Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Oneika & Masniladevi, 2019). Media pembelajaran saat ini tidak hanya terfokus pada media konvensional saja. Kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi telah masuk pada semua bidang termasuk pada bidang pendidikan. Sejalan dengan kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang

pesat, guru perlu membuat sebuah pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk media pembelajaran. Media pembelajaran bisa digunakan pada semua Pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah kumpulan pengetahuan yang mengkaji interaksi sosial dan bagaimana manusia hidup di dunia terbuka. Ini juga mengkaji bagaimana orang hidup sebagai individu dan anggota kelompok sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Pembelajaran IPAS membantu peserta didik dalam mengungkapkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitar (Fitri, Y. & Erita, Y. 2023).

Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu perpaduan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek (2024), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Perpaduan pembelajaran pada IPAS dilakukan atas dasar bahwa peserta didik SD masih dalam tahap berpikir sederhana, sehingga fokus pada Pelajaran IPAS di SD adalah fenomena yang bersifat umum seperti bahasan tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia (Lestari et al., 2023). Tujuan Pendidikan IPAS adalah untuk memberikan gambaran pada peserta didik pada kekayaan pengetahuan asli di sekitar mendorong untuk menggunakan

pengetahuan dalam berbagai konteks kehidupan manusia serta memecahkan masalah (Lolik, 2024).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah 1 yaitu di SDN 18 Sungai Nanam di kelas IV pada tanggal 25 September 2024, yaitu guru sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran IPAS. Namun, penggunaan media pembelajaran tersebut masih kurang bervariasi dimana guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti media gambar yang dipajang di depan kelas ataupun video pembelajaran yang diambil di internet. Dari hasil observasi yang dilakukan ditemukan permasalahan berupa kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang membuat peserta didik kurang termotivasi, kurang aktif dan menjadikan peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pembaharuan yang dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan perkembangan zaman.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV sekolah dasar, guru menyatakan bahwa masih menggunakan media yang bersifat konvensional berupa media yang dipajang di kelas berupa gambar. serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai kepada penggunaan *in focus* dan video pembelajaran. Penggunaan *in focus* itupun tidak terlalu sering digunakan oleh guru, hanya sesekali saja apabila memang dirasa perlu. Begitupun dengan video pembelajaran, yang hanya di *download* dari *youtube*, dan disekolah sudah difasilitasi sarana dan prasarana yang lengkap untuk guru dapat menggunakannya pada proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan yang didapatkan dari observasi dan wawancara di sekolah 2 yakni di SDN 26 Sungai Nanam pada tanggal 04 Oktober 2024. Hasil observasi yang peneliti temukan belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang diterapkan disekolah tersebut. Untuk fasilitas disekolah tersebut sudah memadai namun masih kurang dimanfaatkan oleh guru dengan baik. Dan hasil wawancara juga belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif. Untuk data hasil wawancara dengan guru yang terlampir pada lampiran 6 (hal 117).

Selanjutnya peneliti melakukan observasi di sekolah 3 yaitu di SDN 02 Sungai Nanam pada tanggal 22 Oktober 2024. Observasi yang peneliti temukan mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung, masih terdapat guru yang menggunakan media sederhana yang bersifat konkret saja, masih banyak guru yang belum menggunakan sarana dan prasarana dengan maksimal dimana sekolah sudah menyediakan crome book bahkan jaringan internet sudah bagus untuk membantu guru dalam pembelajaran dikelas. Hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang monoton, kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang semangat dan kurang aktif dan peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran

Peneliti kemudian juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket kegemaran peserta didik yang terdiri dari 10 pertanyaan. Angket kegemaran peserta didik ini terlampir pada lampiran 8 (hal 130). Berdasarkan hasil angket tersebut dapat ditemukan bahwa adanya minat peserta didik tentang pemanfaatan teknologi tetapi peserta didik masih kurang

mendapatkan bantuan media yang menjadi penunjang pembelajaran di kelas. Media yang digunakan belum sepenuhnya terintegrasi teknologi. Kondisi ini berdampak pada kegiatan belajar yang terasa monoton, yang pada akhirnya mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS yang disampaikan guru pada saat peneliti melakukan observasi. IPAS merupakan salah satu Pembelajaran yang di pelajari di kelas IV SD. Cakupan pelajaran IPAS sangatlah luas sehingga banyak materi-materi yang masih abstrak menurut peserta didik SD dan membutuhkan media pembelajaran (Kudisiah, 2018).

Penggunaan media pembelajaran menimbulkan dampak bagi peserta didik. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang mampu memenuhi hal tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan yang dilakukan yaitu media pembelajaran yang mampu memicu peserta didik untuk aktif, menyenangkan, meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, dan dapat menuntun peserta didik untuk melakukan penemuan-penemuan baru dalam proses pembelajaran. Kemudian materi yang dikembangkan mampu mendorong peserta didik untuk dapat membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka, dengan ini hasil pembelajaran dapat lebih bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran interaktif.

Inovasi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berbasis *Canva*

sebagai media pembelajaran interaktif untuk sekolah dasar. Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi pemula. Aplikasi ini dapat diakses di smartphone maupun di PC (Tegar, 2022). Canva adalah platform desain online yang dapat dipakai untuk merancang berbagai produk seperti video singkat, presentasi, poster, spanduk dan banyak hal lainnya (Salam dan Adam, 2021). Adapun keunggulan dalam aplikasi canva adalah program ini memiliki beragam jenis fitur yang sangat menarik sehingga pengajar maupun siswa menjadi lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran karena banyaknya fitur yang telah disiapkan dan dapat mengurangi waktu sehingga menjadi lebih efisien.

Kelebihan dari *Canva* terdapat banyak fitur untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bukan hanya itu, aplikasi ini juga sebagai salah satu media yang dapat menunjang kreativitas peserta didik dalam membuat tugas dengan mendesain tugas-tugas yang ada. Dengan demikian, guru dan peserta didik dapat dengan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dalam jaringan dapat menggabungkan antara gambar, suara dan animasi secara bersamaan yang bisa digerakkan dan di kemas menjadi suatu materi yang komplit dan memiliki tampilan yang menarik (Syarifudin, 2022).

Hal ini diperkuat dengan adanya berbagai penelitian terdahulu tentang *Canva* yang telah dilakukan oleh Triningsih (2021). Canva dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena dapat merangsang minat belajar peserta didik dengan menghadirkan lingkungan

belajar dan materi pembelajaran yang menarik (Triningsih, 2021). Hal tersebut dipaparkan oleh Putri (2022) Media pembelajaran Aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema ekosistem kelas V SD Negeri 101983 Bangun Rejo “sangat layak” digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran. Media pengembangan berbasis Canva ini dapat menjadi suatu pengaplikasian kepada guru, sehingga kreativitas guru meningkat (Febriana, Tantri, 2023).

Tiga penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Canva* untuk peserta didik SD dan SMP. Sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *canva* juga belum interaktif dan pengembangan media pembelajaran *Canva* untuk peserta didik sekolah dasar (SD) masih minim dilakukan.

Penggunaan *Canva* ini juga dapat memancing stimulus peserta didik agar dapat memanipulasi konsep–konsep serta dapat mengetahui konsep pembelajaran IPAS. Dengan adanya media ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan serta menjadikan peserta didik lebih aktif, dan termotivasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti telah membuat serta mengembangkan suatu produk media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE. penerapan model ADDIE dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Canva* berbasis PBL pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD adalah:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Pembelajaran IPAS memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk DVD.
2. Media pembelajaran interaktif didesain melalui aplikasi *Canva*.
3. Desain media pembelajaran interaktif menarik, terdapat gambar, tulisan, warna dan kreasi lainnya.
4. Terdapat petunjuk penggunaan dan informasi mengenai materi

pembelajaran

5. Terdapat menu evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang dipelajari.

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau referensi bagi peneliti lain, serta menambah khasanah karya ilmiah dalam bidang pendidikan sekolah dasar tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan.

2) Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diperoleh dari kajian inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS, antara lain:

a. Guru

- 1) Guru dapat menggunakan media ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu berpikir dan bernalar mengenai pembelajaran IPAS
- 2) Inovasi media pembelajaran berbasis *Canva* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS,
- 3) Guru dapat mengembangkan media ini pada materi pelajaran IPAS yang belum tercakup dalam media ini.
- 4) Guru dapat melatih kreativitas peserta didik melalui soal-soal evaluasi

yang terdapat di media pembelajaran IPAS berbasis *Canva*.

b. Peserta Didik

- 1) Media pembelajaran IPAS berbasis *Canva* dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran yang dipelajari.
- 2) Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik lebih termotivasi lagi untuk belajar IPAS.
- 3) Peserta didik dapat dilatih berpikir dan memahami materi yang dipelajari.

c. Bagi sekolah

Sekolah bisa menjadikan media pembelajaran IPAS berbasis *Canva* sebagai acuan dan bahan masukan dalam penggunaan media pembelajaran.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan dengan pokok permasalahan yang sama atau sejenis.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini dapat diuji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah media pembelajaran yang dikembangkan. Pada uji coba ini telah dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu validator ahli Media, validator ahli Materi, dan validator ahli Bahasa. Sedangkan uji praktikalitas

dilakukan untuk menentukan praktis atau tidaknya sebuah media yang dikembangkan. Pada uji coba ini telah dilakukan dengan penyebaran angket praktikalitas respon guru dan penyebaran angket praktikalitas respon peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pada penerapan model ADDIE dengan langkah analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Adanya keterbatasan peneliti dari berbagai segi, baik dari segi waktu, tenaga, dan biaya, maka peneliti memodifikasi model ADDIE hanya sampai pada langkah penerapan (implementation). Pada langkah penerapan (implementation) ini peneliti melakukan dalam skala terbatas yaitu pada tiga kelas saja yaitu di kelas IV SDN 18 Sungai Nanam, kelas IV SDN 02 Sungai Nanam, dan kelas IV SDN 26 Sungai Nanam. Selain itu, Penerapan media pembelajaran ini juga terbatas yaitu hanya pada materi IPAS bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya topik B “Kekayaan Budaya Indonesia”

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian ini hanya difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Alasan peneliti memilih dua rumusan masalah ini adalah karena penelitian ini masih berada pada fase uji coba terbatas, yang difokuskan untuk menguji validitas dan kepraktisan media. Tahap evaluasi pada model ADDIE biasanya lebih tepat dilakukan setelah

media dinyatakan valid dan praktis, serta telah diterapkan dalam skala luas. Oleh karena itu, evaluasi belum menjadi prioritas utama dalam siklus pengembangan ini.

Fokus pada kevalidan dan kepraktisan memungkinkan peneliti untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari segi isi dan desain serta layak untuk digunakan secara praktis oleh guru dan siswa, meskipun belum diuji efektivitasnya secara luas.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang dapat digunakan untuk memunculkan ide, keingintahuan, dan minat belajar peserta didik agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan bermakna.
2. Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan. Aplikasi ini dapat diakses di smartphone maupun di PC.
3. Model ADDIE adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan 5 langkah.
4. Validitas adalah tingkat kesahihan pada suatu produk yang dikembangkan. Kegiatan validitas dilakukan oleh para ahli dengan cara memberikan media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran IPAS berbasis *Canva* pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* berbasis PBL pada pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang sudah dikembangkan dengan kategori valid digunakan di lapangan. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh hasil sebesar 64% yang kategori valid, validasi media diperoleh hasil 77,3% yang kategori valid, dan validasi Bahasa diperoleh hasil 80% yang kategorinya valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* sudah valid dan layak untuk digunakan.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* berbasis PBL pada pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang sudah dikembangkan dengan kategori praktis oleh guru dan peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Persentase di sekolah uji coba sebesar 84%. Untuk hasil praktikalitas angket respon guru di SDN 18 Sungai Nanam diperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis, di SDN 26 Sungai Nanam diperoleh hasil 82% dengan kategori sangat praktis, dan di SDN 02 Sungai Nanam diperoleh hasil 85% dengan kategori praktis.

Sedangkan untuk hasil praktikalitas angket respon peserta didik di SDN 18 Sungai Nanam diperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis, di SDN 26 Sungai Nanam diperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis, dan di SDN 02 Sungai Nanam diperoleh hasil 84,2% dengan kategori praktis.

Berdasarkan hasil akhir dari uji praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* sudah praktis dan layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan validasi yang dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Canva* pada materi keragaman budaya indonesia di kelas IV SD dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru kelas IV SD, berdasarkan hasil validitas yang dilakukan, media pembelajaran IPAS berbasis *Canva* pada materi keragaman budaya indonesia di kelas IV SD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif cara belajar untuk membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya indonesia.
3. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media pembelajaran IPAS berbasis *Canva* pada materi keragaman budaya indonesia di kelas IV SD ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah pengetahuan serta wawasan mengenai Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *Canva* pada materi keragaman budaya indonesia di kelas IV SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya
- Almirah. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*. 01(02), 18–28.
- Arsna, M. L., Priyanto, W., & Fajriyah, K. (2024). *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*. 4(2), 1577–1590.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Capaian Pembelajaran Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Fase A-Fase C.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Athens: University of Georgia.
- Canva. (n.d.). (2020). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Chasanah, L. R. Y., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5711-5717.
- Daniyati, A., Saputri, I.B., Wijaya, R., Septiyani, S.A., Setiawan, U., (2023) Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JSR-Journal of Student Research*, 1(1), 282-29IV.
- Erita, Y., Hervia, S., Febria, B., & Ismail, K. B. (2022). Kinemaster-Based Video Media Development On Integrated Thematic Learning In Elementary School. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(2), 83-89.

- Erita, Y. F. dan Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta didik dengan menggunakan Model Discovery Learning berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IV SDN 11 Gadut. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2477–2143), 2716.
- Febriana, T., Suneki, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar. 6(1), 32–37.
- Hastuti, Ganefri, Asmar, Ambiyar, D. dan A. (2023). Profil Entrepreneur Era Digital dalam Menghadapi Society 5 . 0. *JTEV Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 9(1), 139–146.
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077
- Indarti, D. M., & Erita, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran peta budaya berbantuan aplikasi kine master pada pembelajaran tematik terpadu di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3150-3159.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniati, R. U. A.W.H.N. (2024). Revolusi Pendidikan Indonesia Di Era 5.0. *Cendekia: jurnal pendidikan dan pembelajaran*. Vol 18 No 1
- Lestari, R., Jasiah, Rizal, S.U., Syar, N.I., (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 3IV-IV3.
- Lolik, M,A. W, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *Edulnovasi: journal of basic educational studies*. Vol 4 No 2.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650-3665.
- Meilani, N., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7957-7966.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Novisya, R., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 173-189.
- Oneika, S.E., & Masniladevi. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CS3 Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Geometris Peserta didik SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukit Tinggi. *E-journal pembelajaran inovasi. Jurnal ilmiah pendidikan dasar*. Vol 7(11)
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, F., & Al-washliyah, U. M. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema ekosistem Kelas V SD. Vol 8.
- Rahma Elvira Tanjung & Delsina Faiza. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7(2): 79–85.
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Salam, M. Y., & Adam Mudinillah. (2021). Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101-111. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650>
- Santoso. (2021). Model Analisis (SWOT) of Curriculum Development From Civic Education at 21 Century, 4.0 era in Indonesia. *International Journal of Entrepreneurship and Bussines Development*, 04(02), 250–256.
- Santoso, M. dan. (2022). Tranformation Work Discipline Leadership Style, And Employes Performance Based On 21st Century. *Proceedings of the 1st*

Pedagogika Internasional Conference on Educational Innovation, PICEI 2022. <https://doi.org/10.4108/eai.15-9-2022-233>

Sari, L. P., & Erita, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6832-6844.

Satrianawati. (2018). Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Depublish.

Siregar, Syofian. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sugiyono, G. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: Alfabeta

Sukma, R. M., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6245-6257.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2018). Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima.

Syarifudin. (2022). Media Pembelajaran dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital. Palembang : Penerbit Bening Media

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.

Tegar, M,K. V. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Pembelajaran yang Efektif. *Indonesia journal Of Education and Humanity*. Vol 2 No 4.

Triningsih & Diah, Erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Paper Knowledge. *Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.

Umami, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan modul berbasis digital menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1),

3085-3099.

Vania, S.Y,T,R. (2020). Urgensi Merdeka Belajar Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Society 5.0. *E-Tech: ejournal.unp.ac.id*. Vol 8(2).

Vicky, M. T. dan. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education an Humanity*, 2 No 4, 2774–8332.

Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. 1(2), 621–629.

Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat peserta didik belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48

Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahapeserta didik Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19–30.