

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI CAHAYA DAN SIFATNYA
KELAS V SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN**

Danan Ikhwan Kurniansyah¹, Urip Muhayat Wiji Wahyudi²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta)

¹ danan.ikhwank@gmail.com , ² muhayat@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a CANVA-based Learning Video on the topic of light and its properties, in order to improve the understanding of fifth-grade elementary school students. In addition, this study also aims to determine the level of feasibility, practicality, and effectiveness of Canva-based Learning Video media used in the learning process. This study is a development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) with a One-Group Pretest-Posttest Design. The limited test subjects consisted of 5 fifth-grade students of Muhammadiyah Ambarbinangan Elementary School, while the broad test involved 24 students in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and tests. Data analysis used a descriptive qualitative and quantitative approach with the help of SPSS 26, including validity tests, reliability tests, normality tests, and Paired Sample t-Tests. The results of this study indicate that CANVA-based learning videos received very positive responses from material experts, media experts, teachers, and students. The level of media feasibility is categorized as very feasible with a score of 84% from material experts and 90% from media experts. This media is also considered practical with a response of 83% from teachers and 74.25% from students. In addition, the Learning Video has proven effective in improving student understanding, as shown by the results of the Paired Sample t-Test with a significance value of $0.000 < 0.05$, so there is a significant difference between the pretest and posttest scores.

Keywords: Learning Video 1, CANVA 2, Comprehension 3, Natural and Social Sciences 4

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Video Pembelajaran berbasis CANVA pada materi cahaya dan sifatnya, guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media Video Pembelajaran berbasis Canva yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Subjek uji terbatas terdiri dari 5 peserta didik kelas V SD

Muhammadiyah Ambarbinangan, sedangkan uji luas melibatkan 24 peserta didik pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif dengan bantuan SPSS 26, termasuk uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, dan Paired Sample t-Test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Video pembelajaran berbasis CANVA memperoleh respon sangat positif dari ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Tingkat kelayakan media termasuk kategori sangat layak dengan nilai 84% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Media ini juga dinilai praktis dengan respon guru sebesar 83% dan peserta didik sebesar 74,25%. Selain itu, Video Pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, yang ditunjukkan oleh hasil uji Paired Sample t-Test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Kata Kunci: Video Pembelajaran 1, CANVA 2, Pemahaman 3, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 4

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik mampu secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, diharapkan individu memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dalam kehidupan diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan amanat undang-undang. Berdasarkan UU No. 2 Tahun 1985, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan

mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya (Rizkianti, P. A., 2024:35).

Pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan. Rendahnya mutu pendidikan, lemahnya layanan pendidikan, serta rendahnya kemampuan literasi peserta didik menjadi tantangan utama yang perlu segera di atasi. Selain itu, Menurut Fitri, S. F. N. (2021:1618) kualitas pendidikan juga di pengaruhi oleh berbagai faktor seperti manajemen pendidikan yang belum optimal, kesenjangan saran dan prasarana antara wilayah perkotaan dan perdesaan, serta kualitas sumber daya pengajaran yang masih perlu di tingkatkan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi kemampuan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada usia perkembangan yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang dengan menggunakan metode bervariasi agar mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan zaman Suranti, N. M. Y., & Wahyuningsih, B. Y. (2024:99). Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, akan tetapi juga

harus mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Menurut Natasha, N., & Mufidah, L. (2024:1304) aktor penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih kongkret. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penggunaan media yang relevan sangat diperlukan karena materi yang dipelajari berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Menurut Widyaningrum, N. E., & Wahyudi, U. M. W. (2025:281) penting untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang dapat menjembatani antara karakteristik peserta didik abad ke-21 dengan materi ajar yang bersifat kontekstual. Canva sebagai platform design, dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, warna, dan audio yang menarik.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi adalah video pembelajaran berbasis canva. Video pembelajaran berbasis canva merupakan media audio-visual yang menggabungkan unsur gambar dan suara sehingga mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman materi, terutama konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penggunaan video pembelajaran juga dapat mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Berdasarkan hasil setudi pendahulu di kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif, kurang memperhatikan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada materi cahaya dan sifatnya. Data menunjukan bahwa sebagai besar siswa belum mencapai pemahaman yang optimal terhadap materi yang diajarkan.

Permasalahan tersebut menunjukan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovasi dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media video pembelajaran yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Diharapkan penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep, khususnya pada materi cahaya dan sifat-sifatnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menetapkan judul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Memahaman Materi Cahaya dan Sifatnya Kelas V di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Untuk meningkatkan pemahaman materi cahaya dan sifatnya (IPAS).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Beberapa tahap dalam metode ini dengan model ADDIE di antaranya adalah analysis,

design, development, implementation, dan evaluation.

Berdasarkan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) tahap analysis, yang meliputi tahap analisis peserta didik, analisis guru, analisis kebutuhan pembelajaran; (2) tahap design, pengumpulan data, seketsa gambar; (3) Tahap development, tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap design agar menjadi sebuah produk; (4) tahap implementation, tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria kelayakan media; (5) tahap evaluation, tahap akhir proses penentuan dan pengukuran apakah bahan ajar yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Penelitian Ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarbinangun kabupaten Bantul pada siswa kelas V yang terdiri sebanyak 24 siswa. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 19 November 2025. Data diperoleh dengan cara menggunakan kuesioner dan ujian. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari ahli materi dan ahli media, serta respon peserta didik, setelah tanggapan guru. Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan data

nilai pretest dan posttest. Pada penelitian ini kuesioner berbentuk checklist melalui skala likert 1-5. Skala tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi dan kelayakan menjadi nilai dalam bentuk presentase.

Setelah melakukan validasi, langkah berikutnya yang di uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan melalui angket respon siswa, respon guru dan soal pretest dan posttest. Hasil respon berupa skor yang di ubah menjadi presentase. Sedangkan hasil tes tersebut berupa nilai. Adapun, hasil penilaian oleh ahli dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase validitas

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek

$\sum xi$ = jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek

Selanjutnya untuk perhitungan hasil dari penilaian ahli media dan ahli materi dihitung rata-ratanya kemudian diubah kepernyataan penilaian. Tujuan agar penilaian dapat

menentukan kualitas produk yang dihasilkan apakah layak untuk digunakan atau masih memerlukan revisi. Berikut tabel penilaian kelayakan media pembelajaran menurut Syarifudin, M. R (2024):

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Produk

Skor Jawaban	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
<20 %	Sangat Tidak Layak

Produk yang dikembangkan dihitung tingkat kepraktisan berdasarkan penilaian respon guru dan respon peserta didik. Berikut tabel kriteria penilaian respon guru dan respon peserta didik menurut Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021):

Tabel 2 Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik

Presentase	Keterangan
80% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
00% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sementara itu, untuk tes dianalisis dengan data kuantitatif media pembelajaran. Tes diperoleh

dengan menggunakan pretes dan posttest. Jika KKM 75, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil. Adapun prosedur analisis data:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media Video Pembelajaran meningkat atau tidak, dilakukan dengan cara membandingkan hasil pretest dan posttest. Selain itu dilakukan uji normalitas serta uji paired Sample t-Test untuk menguatkan hasil tes.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran materi cahaya dan sifatnya dilatarbelakangi oleh kesulitan guru dalam menyampaikan materi IPAS yang sulit dipahami peserta didik serta keterbatasan media pembelajaran yang belum optimal. Oleh karena itu, dikembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi CANVA dengan tampilan animasi dan latar yang menarik agar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus memudahkan guru

dalam proses penyampaian pembelajaran.

Prosedur pengembangan dalam penelitian menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Developmet, Implementation, dan Evaluation). Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran materi cahaya dan sifatnya sesuai kurikulum Merdeka untuk siswa kelas V sekolah dasar. Video ini dirancang dengan tampilan menarik serta dilengkapi aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa memahami materi dan menyelesaikan masalah.

Pada tahap analisis, penelitian mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui kinerja serta kebutuhan pembelajaran. Hasilnya menunjukan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan belajar memahami materi IPAS, khususnya cahaya dan sifatnya, akibatnya keterbatasan media, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta rendahnya minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran serta pemahaman peserta didik.

Pada tahap desain, peneliti merancang media video pembelajaran interaktif dengan menyiapkan konten,

tampilan, storyboard, naskah narasi, durasi, serta alat dan media pendukung. Selain itu, disusun juga instrumen penelitian untuk mengevaluasi produk yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik pada materi cahaya dan sifatnya.

Pada tahap ketiga pengembangan, peneliti membuat video pembelajaran berdasarkan desain yang telah disusun, meliputi penyusunan materi, instruksi, narasi, animasi, serta penutup. Setelah produk selesai, dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas video pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Hasil	Kategori
Ahli Materi	84%	Sangat Layak
Ahli Media	90%	Sangat Layak

Media video pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V. Kelayakan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil masing-masing 84% dan 90% yang termasuk kategori “sangat layak”. Hal

ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan, sejalan dengan penelitian terdahulu yang juga menyatakan media memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan.

Pada tahap keempat atau tahap implementation, merupakan tahapan berikutnya setelah media VIDEO PEMBELAJARAN memenuhi syarat kelayakan untuk diujicobakan. Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 19 November 2025 dengan melibatkan 5 peserta didik dari kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media video pembelajaran sebelum dilakukan uji coba yang lebih luas. Penilaian kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan kepada siswa, sedangkan untuk menilai keefektifan dilakukan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi cahaya dan sifatnya sebelum dan setelah diberi perlakuan. Uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 26 November 2025 dengan melibatkan

24 peserta didik dari kelas V A SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Uji coba luas bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media VIDEO PEMBELAJARAN secara lebih luas. Dalam penelitian ini, penilaian kepraktisan media dilakukan dengan membagikan angket kepraktisan kepada guru kelas dan siswa kelas V A.

Tabel 4 Hasil Penilaian Respon Guru dan Respon Siswa

Respon	Nilai	Kategori
Guru	83%	Sangat Praktis
Siswa	88,8%	Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan media video pembelajaran memiliki tingkat kepraktisan tinggi, dengan penilaian guru sebesar 83% dan siswa antara 88,8%, sehingga dikategorikan “sangat praktis” dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap akhir atau tahap evaluation, peneliti mengkaji produk media video pembelajaran, dan melakukan revisi atau perbaikan berdasarkan komentar, saran, juga masukan dari ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa kelas V. Pada tahap evaluasi, setelah peneliti

menerima komentar, saran, dan masukan peneliti mulai melakukan revisi dan perbaikan produk media VIDEO PEMBELAJARAN berdasarkan saran dan masukan tersebut. Perbaikan dan revisi bertujuan agar media video pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi syarat kelayakan.

Peningkatan pemahaman materi cahaya dan sifatnya diukur melalui pretest dan posttest sebelum dan setelah penggunaan video pembelajaran. Hasil uji coba terbatas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 42,4 menjadi 82,4, sedangkan uji coba luas dari 38 menjadi 86,6. Uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Data perolehan *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil *pretest* dan *posttest* Uji Coba Terbatas

Soal	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pretest	53	33
Posttest	93	73

Berdasarkan tabel hasil pada uji terbatas mendapatkan pretest dengan skor perolehan tertinggi 53 dan perolehan terendah 33. Sedangkan posttest mendapatkan skor preolehan tertinggi 93 dan skor terendah 73.

Tabel 6 Hasil Pretest dan posttest Uji Coba Luas

Soal	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pretest	60	20
Posttest	100	73

Berdasarkan tabel hasil pada uji coba luas mendapatkan pretest dengan skor perolehan tertinggi 60 dan perolehan terendah 20. Sedangkan posttest mendapatkan skor preolehan tertinggi 100 dan skor terendah 73.

Untuk menguji normalitas penelitian menggunakan uji one sample Shapiro-Wilik menggunakan program softwer SPSS statistic 26. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas

Kolmogorov- Smimov			
	Statistic	df	sig
Hasil Belajar Pretest	.225	5	.200
Hasil Belajar Posttest	.225	5	.200

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas Kolmogorov- Smimov

	Setatistic	df	Sig
Hasil Belajar Pretest	.173	24	.060
Hasil Belajar Posttest	.210	24	.007

Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk mendukung peningkatan pemahaman pada peserta didik setelah diberi perlakuan dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Peningkatan pemahaman bisa dilihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik yang sama. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Paired Sample t-Test Uji Coba Terbatas

Paired Samples Test								
Pair 1	Paired Differences						t	Sig (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum - Sesudah	-40.00000	10.44031	4.66905	-52.96335	-27.03665	-8.567	4	.001

Tabel 10 Hasil Uji Paired Sample t-Test Uji Coba Luas

Paired Samples Test								
Pair 1	Paired Differences						t	Sig (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum - Sesudah	-46.95833	9.91339	2.00315	-53.10216	-44.81450	-24.441	23	.000

Penelitian ini selaras dengan penelitian (Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025: 634) yang menjelaskan manfaat menarik perhatian siswa, khususnya anak-

anak sekolah dasar, karena memadukan elemen visual, gerak, dan suara. Penelitian ini juga sejalan temuan penelitian oleh (Widyaningrum, N. E., & Wahyudi, U. M. W. (2025:282). mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal inovasi media ajar berbasis teknologi. Secara praktis, bagi siswa media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan; bagi guru, sebagai referensi baru dalam memilih perangkat ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka; serta bagi sekolah, sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan saat ini.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media Video Pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Validasi yang dilakukan menghasilkan skor kelayakan 84% dari ahli materi dan 90% ahli media, keduanya masuk dalam katagori “

sangat Layak". Kepraktisan media ini dinilai berdasarkan respon guru, respon peserta didik. Dari respon guru, media Video Pembelajaran mendapatkan nilai 54 dari jumlah maksimal 65 dengan presentase 83%. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan nilai 891 dari jumlah sekor maksimal 1.200 dengan presentase 74,25%. Keefektifan media di uji menggunakan Uji Paired t-Test. Ujian ini dibuktikan bahwa hasil pretest dan posttest siswa memiliki nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media Video Pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Rizkianti, P. A., Asbari, M., Priambudi, N. P., & Asri, S. A. J. (2024). Pendidikan Indonesia Masih Buruk?. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 35-38.
- Syarifudin, M. R. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO SCREENCAST PADA MATERI ANALISIS DATA INFORMATIKA KELAS VII SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(11), 24-24.
- Suranti, N. M. Y., & Wahyuningsih, B. Y. (2024). Project based learning dengan pendekatan STEM pada pendidikan sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 5(3), 98-104.
- Natasha, N., & Mufidah, L. (2024). Analisis pengaruh lingkungan belajar terhadap minat dan prestasi belajar siswa SD dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SD. *SEMNASFIP*.
- Widyaningrum, N. E., & Wahyudi, U. M. W. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF "ABAYA" AYO BELAJAR BUDAYA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA SDN 2 PADOKAN BANTUL. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 280-293.
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021, November). Pengembangan e modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 261-270).

Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633-644.