

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA INTERAKTIF PADA
MATERI JARING-JARING MAKANAN KELAS V SD**

Achmad Fuad Syafi¹, Yusuf Setya Wardana², Fine Reffiane³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang

¹fuadsyafi62@gmail.com, ²wardana@upgris.ac.id

³finereffiane@upgris.ac.id

ABSTRACT

The low interest of students in learning science, including in the food web material, is caused by the lack of implementation of interactive learning media that integrates technological developments in the educational realm. The purpose of this study is to develop interactive Canva learning media that is in accordance with valid ADDIE rules and receives a good response from teachers and students. This type of research is research and development with the ADDIE development model. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. The data obtained were analyzed using quantitative descriptive to determine the validity value and analysis of teacher and student responses, as well as qualitative descriptive to describe suggestions and input from the validator. The results of the study indicate that the process of developing interactive Canva learning media is in accordance with ADDIE rules. The developed interactive Canva learning media is declared very valid with a material validation value of 91.7% and a media validation value of 97.5%. The media also received a very good response based on the results of the teacher response questionnaire of 92% and the results of the student response questionnaire of 93.2%. Thus, the results of the development of interactive Canva learning media can be said to be in accordance with ADDIE rules, valid media, and have received a very good response for application in science learning activities on food webs.

Keywords: Interactive Canva, food webs, science learning

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS termasuk dalam materi jaring-jaring makanan disebabkan karena kurangnya implementasi media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan perkembangan teknologi dalam ranah pendidikan. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Canva interaktif yang sesuai dengan kaidah ADDIE yang valid dan mendapat respons yang baik dari guru dan siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menentukan nilai kevalidan dan analisis respons guru dan siswa, serta deskriptif kualitatif untuk menguraikan saran dan masukan dari validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran Canva interaktif telah sesuai dengan kaidah ADDIE. Media pembelajaran Canva interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan nilai validasi materi sebesar 91.7% dan validasi media sebesar 97.5%. Media juga mendapat respons yang sangat baik

berdasarkan hasil angket respons guru sebesar 92% dan hasil angket respons siswa sebesar 93.2%. Dengan demikian, hasil dari pengembangan media pembelajaran Canva interaktif dapat dikatakan telah sesuai kaidah ADDIE, media yang sangat valid, serta mendapat respons yang sangat baik untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan.

Kata Kunci: Canva interaktif, jaring-jaring makanan, pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah fondasi dalam kehidupan kita, karena pendidikan adalah salah satu hal yang harus dilakukan secara sadar dan terencana untuk menyongsong kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia sepenuhnya agar menjadi manusia yang berilmu, berkarakter, mandiri, dan bertanggung jawab. Sebagaimana termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD N 2 Gubugsari ditemukan fakta bahwa masih ada guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran secara optimal, guru hanya mengandalkan buku pegangan dari pemerintah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V serta setelah menganalisis angket analisis kebutuhan juga ditemukan bahwa guru masih sering mengajar hanya menggunakan metode konvensional,

seperti metode ceramah dan siswa diminta membuka buku halaman tertentu dan membacakannya secara bersama-sama. Guru juga belum menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa, termasuk pengaplikasian media Canva interaktif sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermuatan teknologi, sehingga membuat siswa kurang memahami maksud dari uraian materi yang diajarkan oleh guru terutama pada materi IPAS tentang jaring-jaring makanan.

Dari hasil angket analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dengan perpaduan muatan tampilan warna, gambar, dan suara, serta dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut peneliti, hal yang perlu dilakukan untuk membuat semangat belajar siswa menjadi optimal serta memudahkan siswa dalam memahami materi salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan pengembangan media pembelajaran Canva interaktif pada

pembelajaran IPAS di SD N 2 Gubugsari. Solusi serupa juga pernah dilakukan oleh Rahmawati & Andaryani, (2025) yang mengembangkan media Canva interaktif menunjukkan skor kelayakan tinggi dan memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran yang baik dan menarik dapat diwujudkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Dunia pendidikan di masa sekarang sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi, hampir seluruh komponen dalam dunia pendidikan memanfaatkan teknologi terutama dalam menciptakan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berupa cara tradisional seperti media konvensional, kondisi demikian tentu mengharuskan tenaga pendidik untuk senantiasa mengikuti perkembangan zaman yakni berkaitan dengan teknologi, seorang pendidik tidak hanya unggul dalam menyampaikan informasi namun juga dituntut untuk unggul dalam mengimplementasikan media teknologi sebagai media pembelajaran bagi pendidik dan siswa, contohnya media dari internet,

aplikasi, *software* atau *hardware* lainnya (Fadilah dkk., 2023). Kedekatan peserta didik dengan berbagai perangkat teknologi dan media sosial membuat mereka bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Hal ini menjadi dinamika baru karena guru dituntut mampu meningkatkan kompetensi pedagogiknya, salah satunya keterampilan menggunakan teknologi untuk pembelajaran. (Azizah dkk., 2025)

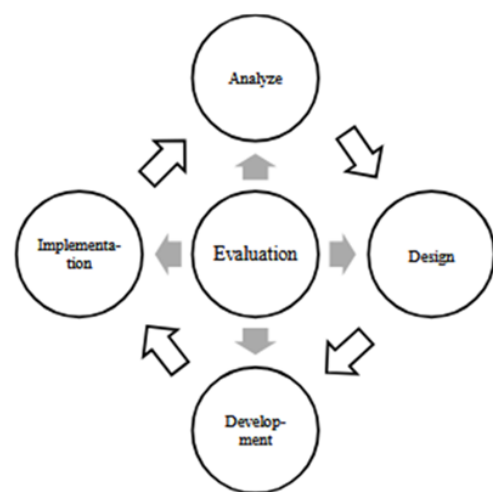
Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Canva interaktif yang sesuai dengan kaidah ADDIE yang valid dan mendapat respons yang baik dari guru dan siswa. Pengembangan dalam penelitian ini sangat penting dilakukan karena diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang bersangkutan, baik dari aspek teoritis ataupun manfaat praktis.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian sekaligus pengembangan yang bertujuan menghasilkan suatu produk dengan

menggunakan media Canva interaktif pada pembelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan kelas V sekolah dasar. Menurut Okpatrioka (2023), *Research and Development* (R&D) merupakan serangkaian tindakan atau tahapan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Model penelitian ini dipilih karena tahapan dalam pengembangan produk melalui rangkaian yang sistematis yang memudahkan proses pengembangan.



Gambar 1 Tahapan Penelitian ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Gubugsari Kec. Pegandon, Kab. Kendal dengan subjek 34 siswa kelas V dan seorang guru kelas V pada tahun ajaran 2025/2026. Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal, dimana kita menganalisis kebutuhan awal pembelajaran, analisis kebutuhan media dan karakteristik media. Langkah analisis terdiri dari beberapa tahap, yaitu observasi, analisis kebutuhan, dan wawancara.

2. *Design* (Perancangan)

Adesfiana dkk., (2022) mengatakan bahwa tahap ini merupakan perancangan bentuk produk yang akan dikembangkan. Bagaimana merancang Canva yang berisi fitur-fitur yang menarik, sehingga menghasilkan media interaktif yang menyenangkan sebagai alternatif media pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahap pengembangan, dimana kita merealisasikan dengan mengembangkan produk sesuai imajinasi kita dan tentunya tidak lepas dari kebutuhan yang

diperlukan (Nurafrilian dkk., 2022), sehingga menghasilkan produk Canva interaktif yang di dalamnya menyajikan materi terkait jaring-jaring makanan.

Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui sejauh mana kevalidan produk yang telah kita kembangkan. Hasil penilaian dan saran saat tahap validasi dari ahli media dan ahli materi akan dipertimbangkan oleh peneliti untuk dilakukan revisi. Jika produk media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan belum mencapai kriteria kevalidan, maka peneliti perlu merevisi produk sampai nilai validasi mencapai kategori valid.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah merancang produk pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya adalah tahap implementasi. Anafi dkk., (2021) mengemukakan bahwa pengambilan data dilaksanakan oleh peneliti setelah media pembelajaran memperoleh

penilaian yang layak dari ahli media dan ahli materi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk pengembangan dan proses pengembangannya baik sebelum dan sesudah implementasi. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan penilaian produk Canva Interaktif pada setiap tahapan model ADDIE.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru, dan angket respons siswa. Lembar validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan media, sedangkan angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengetahui respons guru dan siswa atas produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Penilaian lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respons guru mengacu pada skala *likert* seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Pedoman Pemberian Skor Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sedangkan penilaian angket respons siswa mengacu pada skala *Guttman* dengan skor 0 untuk "Tidak" dan skor 1 untuk "Ya".

2. Data yang diperoleh dari instrumen lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respons guru dan angket respons siswa dihitung skor setiap aspeknya dengan rumus sebagai berikut:

Persentation (%):

$$\frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Dalam menentukan kriteria kevalidan serta kualifikasi respons guru dan siswa dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2 Kualifikasi Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Tabel 3 Kualifikasi Respons Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Rentang Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

4. Pengembangan media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD dinyatakan valid atau berhasil apabila persentase dari hasil validasi ahli materi dan ahli media berada pada rentang 61-80% dengan kategori "Valid". Pengembangan media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD dinyatakan mendapat respons baik apabila persentase dari hasil angket respons guru dan siswa berada pada rentang 61-80% dengan kategori "Baik".

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil studi pendahuluan berindikasi pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi jaring-jaring makanan. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pengaplikasian media dalam kegiatan pembelajaran. Menganalisis dari hasil lembar observasi, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa serta adanya integrasi pemanfaatan teknologi di dalamnya. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Canva interaktif

dinilai relevan guna mendemonstrasi visualisasi pembelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Nurlina dkk. (2024) yang mengatakan bahwa guru dapat mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Hasil Pengujian

Tabel 4 Hasil Uji Validitas dan Angket Respons

Pengujian	Uji Kevalidan		Angket Respons	
	Materi	Media	Guru	Siswa
Hasil	91.7 %	97.5 %	92%	93.2 %
Kualifikasi	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD memenuhi kriteria kevalidan dari kesesuaian muatan materi, tata bahasa, tampilan media, dan kegunaan media. Sehingga dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil persentase penilaian validasi materi sebesar 91.7% dan validasi media sebesar 97.5%.

Secara teoritis, kevalidan media pembelajaran merupakan indikator kesesuaian antara isi materi, desain media, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, dalam penyusunan media pembelajaran

yang valid perlu memperhatikan kesesuaian antara penyajian materi dengan karakteristik peserta didik agar media pembelajaran benar-benar optimal dalam memudahkan siswa menggunakan media pembelajaran maupun memahami isi materi yang disampaikan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Andaryani (2025) yang memperoleh hasil penilaian dari ahli materi sebesar 89,47%, dari ahli media sebesar 93,75%

Hasil penilaian implementasi media melalui angket respons guru memperoleh nilai persentase sebesar 92% dan angket respons siswa sebesar 93.2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD dinyatakan mendapatkan respons/penilaian yang sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Nilai dari angket respons guru dan siswa ini membuktikan bahwa media pembelajaran Canva interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memiliki petunjuk penggunaan yang mudah dipahami oleh guru maupun siswa, serta lebih menarik dan inovatif

sehingga memudahkan bagi siswa memahami isi materi yang disampaikan. Sejalan dengan itu Rohima (2023) mengungkapkan bahwa guru diharuskan mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna mendukung dalam penyampaian pesan materi pembelajaran kepada siswa. Temuan ini kemudian ditegaskan kembali oleh Panjaitan & Rasyid (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva memperoleh penilaian respons guru dengan persentase sebesar 95 %, sedangkan respons siswa memperoleh hasil persentase sebesar 94 %.

Hasil pengembangan produk



Gambar 2 Media Pembelajaran yang di kembangkan

Media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD merupakan sebuah produk media yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Okpatrioka (2023), *Research and Development* (R&D) merupakan serangkaian tindakan atau tahapan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Model ini umumnya diterapkan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran yang didasarkan pada kegiatan. Tahapan model meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Dalam penelitian ini, tahap *analyze* (analisis) didefinisikan sebagai tahap menganalisis kebutuhan awal pembelajaran, analisis kebutuhan media dan karakteristik media. Dengan analisis yang rinci, kita mempunyai gambaran kebutuhan terkait media pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Tahap *analyze* (analisis) terdiri dari beberapa tahap, yaitu observasi, analisis kebutuhan, dan wawancara. Setelah menganalisis instrumen-instrumen pada tahap analisis, selanjutnya masuk dalam tahap *design* (desain). Adesfiana dkk., (2022) mengemukakan bahwa tahap desain merupakan tahap

perancangan bentuk produk yang akan dikembangkan. Untuk memudahkan proses desain, peneliti menuangkan rancangan media dalam *storyboard* yang nantinya menjadi acuan pengembangan media. Tahap selanjutnya yaitu *development* (pengembangan), yaitu tahapan ketika kita merealisasikan rancangan dalam *storyboard* dengan mengembangkan produk sesuai imajinasi kita dan tentunya tidak lepas dari kebutuhan yang diperlukan (Nurafrilian dkk., 2022). Dalam tahap *development* (pengembangan), peneliti melakukan pengembangan produk media dengan mengumpulkan beberapa sumber/referensi baik dari buku siswa dan buku guru ataupun referensi dari jurnal dan internet. Penyusunan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis interaktif didesain dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Canva yang interaktif dan menarik. Setelah itu peneliti melakukan penilaian uji validitas yang melibatkan validator ahli materi dan validator ahli media, hasil dari uji validitas tersebut menjadi tolak ukur bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kriteria valid digunakan

sebagai media pembelajaran. Rahmawati & Andaryani (2025) juga mengemukakan bahwa uji validitas merupakan tahap untuk memastikan kualitas produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan revisi terhadap produk berdasarkan arahan dan kritik saran dari para validator.

Setelah rancangan produk pengembangan media pembelajaran sudah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah dilakukan revisi perbaikan, selanjutnya adalah tahap *implementation* (implementasi). Tahap implementasi yang dilakukan peneliti merupakan uji coba dengan skala terbatas di kelas V SD Negeri 2 Gubugsari. Produk media yang dikembangkan diaplikasikan langsung oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan IFP (*Interactive flat panel*). Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan penilaian produk media pembelajaran Canva interaktif setelah diimplementasikan dalam pembelajaran. Penilaian ini menggunakan instrumen penilaian produk berupa angket respons guru dan angket respons siswa, guru dan

siswa diminta untuk memberikan penilaian atas produk media yang dikembangkan. Hasil dari instrumen angket respons ini menjadi dasar bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respons yang baik dalam implementasinya.

Tahapan pada model ADDIE saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Tahapan evaluasi berada paling akhir, namun setiap tahapan diperlukan adanya evaluasi supaya tercipta produk pengembangan yang maksimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan hasil pengembangan media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD telah dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Model ini umumnya diterapkan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran. Tahapan model meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation*

(implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

2. Kevalidan media pembelajaran Canva interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V SD dibuktikan dengan penilaian dari validator ahli materi dan validator ahli media. Skor persentase dari validator ahli materi sebesar 91.7% dan validator ahli media sebesar 97.5%. Media ini dinilai “Sangat Valid” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil analisis angket respons guru menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Baik”, sementara hasil rekapitulasi angket respons siswa menunjukkan angka persentase sebesar 93.2% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan adanya inovasi pengembangan media yang berkelanjutan dengan variasi fitur atau konten yang lebih menarik dan relevan yang dengan kebutuhan atau minat siswa serta diperlukan penyediaan sarana dan prasarana yang memadahi untuk mendukung penggunaan pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, N. Z., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(Pengembangan Website), 147–152.
<https://app.smojo.org/zeny92/cantik>.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Azizah, M., Arisyanto, P., Mushafanah, Q., Wardhana, M. Y. S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Semarang, K. (2025). *Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia Bagi Guru SD Negeri Mranggen 2 Kabupaten Demak*. 5(2), 512–519.
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v5i2.4028>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan

- Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan [Innovative Research And Development (R&D) In Education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484–495.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Rahmawati, A. P., & Andaryani, E. T. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif ‘ Rama Jaka ’ untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(5), 5406–5415.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pengendalian Resiko*, 1(1), 1–12.
- .