

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 MATA
PELAJARAN IPAS MATERI TEKNOLOGI UNTUK KEHIDUPAN DI
SDN BANJARSAWAH 1**

Fitri Nur Wahyuni¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Faridahtul Jannah³

¹²³ PGSD FKIP Universitas Panca Marga

¹wahyunifitrinur@gmail.com, ²didityulian@upm.ac.id, ³faridahtul@upm.ac.id

ABSTRACT

This research and development project aims to produce an interactive learning medium based on Canva to improve student learning outcomes. This research and development project addresses challenges such as low student engagement, suboptimal learning outcomes, and traditional teaching methods in the IPAS (Natural Sciences and Social Sciences) subject for fifth-grade students at SDN Banjarsawah 1. Preliminary observations indicate that conventional teaching methods, which primarily rely on textbooks and blackboards, result in students becoming passive and unenthusiastic, with limited conceptual understanding of the "Technology for Life" material. To address these issues, this study aims to develop a Canva-based interactive learning medium that is valid, effective, practical, and suitable for improving learning outcomes, conceptual understanding, and student engagement in the IPAS subject. The research and development method employed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), a systematic and structured approach to developing educational media. This interactive media integrates text, images, animations, videos, and interactive quizzes to make learning more engaging and easier to understand. The product has undergone validation by subject matter and media experts, as well as practical testing with fifth-grade teachers and students. The results of the research and development indicate that this media was rated as highly suitable by media experts (93.75%) and subject matter experts (95.83%). Student feedback during individual trials also showed a high level of practicality (91.66%), indicating increased motivation and better understanding. Post-test results showed a significant improvement in student learning outcomes, with an N-Gain score of 0.7192, which classifies this medium as "Highly Effective." This demonstrates the positive impact of Canva-based interactive learning media in enhancing IPAS learning.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, IPAS, Technology for Life, ADDIE Model, Student Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis CANVA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dan pengembangan ini membahas tantangan berupa rendahnya tingkat keterlibatan siswa, hasil belajar yang kurang optimal, serta metode pengajaran tradisional pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) bagi siswa kelas 5 di SDN Banjarsawah 1. Pengamatan

awal menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional, yang terutama mengandalkan buku pelajaran dan papan tulis, mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang antusias serta memiliki pemahaman konseptual yang terbatas terhadap materi Teknologi untuk Kehidupan. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang valid, efektif, praktis, dan layak sesuai untuk meningkatkan hasil belajar, pemahaman konseptual, serta keterlibatan siswa dalam mata pelajaran IPAS. Metode Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), sebuah pendekatan sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan media pendidikan. Media interaktif ini mengintegrasikan teks, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Produk ini telah melalui validasi oleh para ahli materi dan media, serta pengujian praktis dengan guru dan siswa kelas 5. Hasil Penelitian dan pengembangan menunjukkan media ini dinilai sangat layak oleh para ahli media (93,75%) dan ahli materi (95,83%). Tanggapan siswa selama uji coba individu juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi (91,66%), yang mengindikasikan peningkatan motivasi dan pemahaman yang lebih baik. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, dengan skor N-Gain sebesar 0,7192, yang mengkategorikan media ini sebagai 'Sangat Efektif'. Hal ini menunjukkan dampak positif dari media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, IPAS, Teknologi Untuk Kehidupan, Model ADDIE, Hasil Belajar Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting agar para siswa mendapatkan informasi, kemampuan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai potensi penuh mereka. Selain metode pengajaran dan pembelajaran tradisional, pendidikan yang efektif juga memerlukan teknik pembelajaran modern dan inovatif. Penggunaan bahan pembelajaran interaktif dan kontekstual merupakan komponen penting dalam mendorong pembelajaran yang bermakna (Kusumawati & Prastiwi, 2025).

Untuk mengikuti perkembangan kurikulum dan sumber daya pendidikan terbaru, ilmu pendidikan dan teknologi pendidikan terus

berkembang. Pengembangan teknologi pendidikan merupakan salah satu bidang yang telah dibentuk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yang teridentifikasi melalui identifikasi kebutuhan. Tujuan utama penggunaan teknologi adalah untuk mempermudah tujuan sehari-hari masyarakat. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memiliki dampak yang besar terhadap cara pendidik dan siswa berinteraksi. (Temu Kurnia, 2019).

Selain itu, Media berbasis teknologi membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel, baik di luar maupun di dalam kelas, serta membuat sumber belajar lebih mudah diakses secara global. Penggunaan

media berbasis teknologi memudahkan guru untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa. Salah satu faktor yang menentukan seberapa baik proses pembelajaran berlangsung di kelas adalah media pembelajaran.

Menurut (Indriani, 2024) Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan dan menyebarluaskan informasi kepada siswa guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi kepada siswa, sehingga menghasilkan kegiatan pembelajaran yang direncanakan secara efektif dan efisien.

Beberapa media pembelajaran berlandaskan teknologi yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Menurut (Indriani, 2024) Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi, seperti Canva, untuk membuat media pembelajaran. Berbagai templat desain grafis, termasuk presentasi, poster, selebaran, bagan, spanduk, kartu undangan, alat pengeditan gambar, dan lainnya, tersedia melalui aplikasi desain daring Canva. Selain itu, aplikasi ini mendorong pengembangan keterampilan, kreativitas, dan penggunaan strategi pengajaran berbasis teknologi. Hal ini karena bahwa desain yang dibuat dengan Canva dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar dengan menampilkan materi

dan informasi pembelajaran secara menarik.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang valid, efektif, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas 5, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa baik dari aspek pemahaman konsep, keterlibatan dalam pembelajaran, maupun ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran IPAS kelas 5 sekolah dasar. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena pembelajaran IPAS di sekolah dasar membutuhkan media yang bisa menyampaikan ide dengan cara yang menarik secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media konvensional yang masih sering digunakan belum sepenuhnya mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Pengembangan media berbasis Canva penting karena *platform* ini ramah pengguna, fleksibel, dan mampu menampilkan konten secara interaktif menggunakan gambar,

animasi, dan tes. Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, media yang menarik juga bisa membantu siswa memahami konsep IPAS yang sulit.

Selain itu, penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat langsung di kelas, yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran digital alternatif pengganti di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini mendukung pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi inovatif yang meningkatkan pembelajaran abad ke-21 dan selaras dengan standar kurikulum yang mengutamakan pembelajaran yang bermakna dan aktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan, yang dalam bahasa Inggris disebut *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah pendekatan sistematis untuk studi dengan tujuan menghasilkan produk baru yang valid, praktis, dan efisien atau meningkatkan produk yang sudah ada, seperti media, modul pembelajaran, bahan ajar, dan lain-lain. Pengembangan ini biasanya melibatkan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan validasi/pengujian lapangan, yang mengisi celah antara penelitian dasar dan penelitian terapan. (Okpatrioka, 2025).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena mudah diterapkan dan memiliki proses yang sistematis serta sederhana untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di sekolah dasar.

Model ADDIE adalah model desain pengajaran dan pembelajaran yang dibangun di atas sistem yang efisien dan efektif. Prosesnya bersifat interaktif, yang berarti temuan penilaian di setiap fase bisa digunakan sebagai panduan untuk membuat fase berikutnya (Bulhayat et al., 2021). Kelebihan model pengembangan ADDIE terletak pada metode sistematisnya, yang harus diikuti secara berurutan dan tidak dapat dibalik urutannya. Pendekatan ini lebih sederhana dan terorganisir, sehingga lebih mudah dipahami oleh guru.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti yaitu materi Teknologi untuk Kehidupan mata pelajaran IPAS kelas 5 di SDN Banjarsawah 1.

Model pembelajaran ADDIE adalah pendekatan desain pembelajaran yang diterapkan dalam 5 tahapan yang sederhana. Pendekatan desain pembelajaran ADDIE, seperti namanya, terdiri dari 5 tahap pembelajaran. 5 tahap/langkah yang dikemukakan dalam model ini yaitu: 1) Analisis (Analyze), 2) Perancangan (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), 5) Evaluasi (Evaluation).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Teknologi untuk Kehidupan untuk siswa kelas 5 di SDN Banjarsawah 1. Di uji coba oleh ahli materi, ahli media, praktisi seperti guru kelas 5, serta siswa kelas 5. Berikut hasil dari penyajian data uji coba:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 di SDN Banjarsawah 1 sebelum memulai penelitian. Untuk memahami kondisi awal pembelajaran dan masalah yang muncul selama proses belajar, peneliti mengidentifikasi media pembelajaran pada tahap ini. Berdasarkan temuan awal, metode ceramah dan penggunaan buku paket masih mendominasi pengalaman belajar IPAS,

sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan saat kelas berlangsung. Selain itu, hasil belajar siswa dalam materi Teknologi untuk Kehidupan belum mencapai hasil yang optimal karena guru terbatas dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Di SDN Banjarsawah 1 telah memiliki sarana dan prasarana pendukung seperti proyektor dan laboratorium komputer. Selain itu, wawancara dengan guru kelas 5 menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva masih belum pernah diterapkan dalam pembelajaran. Hasil analisis tersebut mendorong penulis untuk membuat media interaktif berbasis Canva sebagai pengganti yang dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap informasi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Agar siswa lebih tertarik dan termotivasi selama proses belajar, media ini dirancang dengan tampilan yang menarik memanfaatkan kombinasi teks, foto, animasi, video, dan quiz interaktif. Peneliti kemudian memusatkan perhatian pada pembuatan desain produk media pembelajaran interaktif aplikasi canva. Beberapa langkah yang dilakukan dalam proses ini antara lain:

- a. Langkah pertama adalah mengembangkan kerangka

konseptual untuk elemen-elemen sistem media pembelajaran. Tema, menu media, desain tampilan, penggunaan ikon, dan elemen lainnya membentuk kerangka ini.

- b. Langkah kedua adalah menentukan alur ide media pembelajaran agar tersusun secara sistematis dan memiliki kerangka logis.
- c. Langkah ketiga adalah Membuat sejumlah menu untuk sumber belajar, termasuk halaman utama, video ice breaking, materi, dan quiz.
- d. Langkah keempat adalah menyusun materi tentang IPAS kelas 5, dalam hal ini peneliti memilih materi tentang Teknologi untuk Kehidupan yang akan diajarkan. Berdasarkan temuan dari analisis, materi dibuat dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk mempermudah pembelajaran dengan memungkinkan mereka membuat hubungan langsung antara materi dan pengalaman sehari-hari mereka. Materi ini diambil dari buku paket IPAS untuk siswa kelas 5.
- e. Langkah kelima adalah membuat media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPAS menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva

berfungsi sebagai alat untuk membantu visualisasi materi pembelajaran yang dibuat sekaligus sebagai sumber belajar.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Membuat produk sesuai dengan desain yang telah dibuat adalah tugas pada langkah ini. Ditahap ini, media telah selesai dibuat, namun belum dilakukan validasi untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan terhadap siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran, setelah produk selesai di validasi maka akan dilakukan revisi produk dan perbaikan produk, sampai produk siap digunakan kepada siswa.

- a. Untuk menarik minat siswa, langkah pertama adalah membuat tampilan awal menggunakan berbagai grafik seperti gambar, teks, dan animasi.



Gambar 1 : Tampilan Awal

- b. Slide selanjutnya mengarah ke video *ice breaking*, yang bertujuan untuk memberikan semangat kepada siswa sebelum memulai materi.



Gambar 2 : Tampilan Vidio

- c. Slide selanjutnya ini menguraikan alur tujuan pembelajaran terhadap kinerja siswa dalam kegiatan belajar.



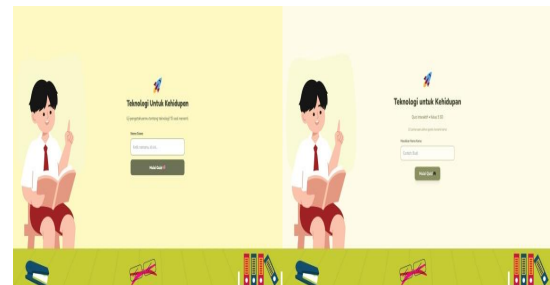
Gambar 3 : Tujuan Pembelajaran

- d. Halaman ini memuat penjelasan mengenai materi teknologi untuk kehidupan, termasuk pengertian teknologi. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan beberapa gambar yang relevan untuk mendukung konten dalam media interaktif.



Gambar 4 : Tampilan Slide Materi

- e. Halaman ini berkaitan dengan quiz agar mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa.



Gambar 5 : Tampilan Quiz

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba individu.

a. Uji Coba Individu

Pada tahap ini, media diuji coba pada 10 siswa untuk mengidentifikasi kendala teknis serta tingkat kelayakan produk. Sebelum pengujian, peneliti terlebih dahulu meminta validasi dari praktisi pembelajaran, yakni guru kelas 5. Guru memberikan masukan terkait perbaikan produk sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Selain itu, satu angket disiapkan untuk mendapatkan umpan balik dari praktisi pembelajaran dan siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media interaktif berbasis Canva berdasarkan hasil validasi sebelumnya. Revisi ini memastikan bahwa produk menjadi lebih valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi Teknologi untuk Kehidupan.

6. Uji Coba Pemakaian

a. Uji Coba Individu

10 siswa terlibat dalam proses evaluasi sebagai responden dalam uji coba media interaktif ini. Pada hari Jum'at, 22 Mei 2026, kegiatan ini dilaksanakan di SDN Banjarsawah 1, Kabupaten Probolinggo. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik media mendukung pembelajaran dan seberapa baik siswa bereaksi terhadap fitur yang dihasilkan. Temuan uji coba akan diperhitungkan saat menyempurnakan media agar lebih memenuhi persyaratan dan sifat siswa.

Media dianggap sangat praktis jika persentasenya melebihi 85% (Rantung et al., 2023). Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas 5, media pembelajaran interaktif berbasis canva ini dinyatakan layak karena memperoleh skor 91,66% dan media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa

b. *Pre Test*

Pre test ini dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dalam *pre test* ini siswa diberikan lembar soal berisi 10 pertanyaan pilihan ganda dan 10 soal uraian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran tentang Tingkat pemahaman awal siswa terkait materi Teknologi untuk Kehidupan.

Hasil belajar awal siswa dalam materi Teknologi untuk Kehidupan masih cukup kurang, berdasarkan hasil dari *pre test* yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Hanya 3 dari 10 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan sebagian lainnya belum mendapatkan nilai yang diinginkan. Total nilai keseluruhan yang diperoleh siswa adalah 706,4, dengan rata-rata kelas 30%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, pemahaman siswa tentang Teknologi untuk Kehidupan masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dibutuhkan materi pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan perhatian siswa dan memungkinkan mereka

memahami materi secara menyeluruh.

c. Post Test

Post test dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Pada *post test* ini, siswa diberikan lembar soal yang berbeda tapi terdiri dari soal sama yang berisi 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian. *Post test* ini dirancang untuk menilai seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti bisa mengetahui apakah hasil belajar tentang Teknologi untuk Kehidupan meningkat dengan membandingkan temuan *pre test* dan *post test*. Nilai *post test* ini menunjukkan bagaimana hasil belajar siswa terpengaruh oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva..

Berdasarkan nilai *post test* yang dilakukan setelah penggunaan media interaktif berbasis Canva, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Teknologi untuk Kehidupan. Seluruh siswa memperoleh skor yang tinggi dibandingkan dengan soal *pre test*. Total nilai siswa meningkat menjadi 906,3. Nilai N-gain menunjukkan 0,7192 yang menembus kategori "Tinggi".

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar mereka, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

D. Kesimpulan

Hasil dari analisis dan wawancara dengan guru kelas 5 menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran IPAS masih terbatas pada buku cetak dan PPT, sehingga kurang interaktif. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengembangkan media interaktif yang lebih menarik dan dilengkapi latihan soal guna meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil respons dari keseluruhan siswa menunjukkan skor rata-rata kepraktisan 90%, oleh karena itu masuk kategori sangat layak, menandakan bahwa media ini memiliki daya tarik tinggi.

Berdasarkan analisis data, nilai keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di peroleh dari konversi nilai N-Gain sebesar 0,7192. Nilai yang berada pada rentang 0,56 hingga 0,75 masuk kedalam kategori "Cukup Efektif".

Media interaktif berbasis Canva ini memiliki kelebihan, yaitu: 1) memudahkan guru dalam mengajar,

2) meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa, serta 3) membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, terdapat beberapa keterbatasan, seperti: 1) memerlukan persiapan yang cukup dan 2) hanya dapat digunakan di sekolah dengan sarana memadai, seperti laptop, komputer, LCD, dan jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ibnu, O., Nugroho, S., Laras, D., & Taruno, B. (2020). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN MEDIA MACROMEDIA FLASH PADA KOMPETENSI INSTALASI PENERANGAN LISTRIK DI SMK NEGERI 2 WONOSARI THE EFFECTIVENESS OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL WITH MACROMEDIA FLASH ON ELECTRIC LIGHTING INSTALLATION COMPETENCE AT SMK NEGERI 2 WONOSARI*. 31–41.
- Irawan, F., Zakiah R, N., Hanip, R., & Jasnur, P. (2024). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Penerbit Widina.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Okpatrioka. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta, 9(2), 724. Pratikno, Ahmad Sudi ; Rozie, F. ; (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Online di Sekolah Dasar*. CV Eureka Media Aksara.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Temu Kurnia, A. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. Metodologi Penelitian Terapan*, 161.
[https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu Kurnia Ambar Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI-Perpustakaan_IAIN_Metro.pdf).

Artikel in Press :

Jurnal :

- Afifa, A., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2025). *DEVELOPING INTERACTIVE CANVA MEDIA: ANIMAL LIFE CYCLES FOR 3RD GRADE IN SCIENCE AND SOCIAL SUBJECTS*. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 11(1), 96–105.

- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Alfaruqi, M. U., Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPA BERBASIS CANVA KELAS IV DI SDN WONOREJO II. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 687–701.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar [*Interactive Learning Media: Comprehensive Theory and Development of Interactive Learning Media in Elementary Schools*]. In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*. (Vol. 9, Issue 6). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulia, U. Z., Kasdriyanto, D. Y., & Sriwijayanti, R. P. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Mathir Untuk Meningkatkan Keterampilan *Problem Solving* Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Kelas 5 SDN Malasan Wetan 1. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 6(1), 8–18.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612>
- Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., Aqila Septiyani, S., & Setiawan. (2023). Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ibtihal, K. A., Sriwijiyanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Digital Animation Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Tata Surya Kelas Vi Di Sdn Mangunharjo 1 Kota

- Probolinggo. *Jurnal Pepadu*, 5(1), 139–148.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>.
- Irawan, F., Zakiyah R, N., Hanip, R., & Jasnur, P. (2024). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Penerbit Widina.
- Jannah, F., & Wardana, L. A. (2025). *Implementation of Life Skills for Children with Disabilities At SDN Dringu*. 8(1), 68–76.
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>.
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis *Picture And Picture* Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Universitas Pasundan*, 1, 179–187.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>.
- Maulidiana, F., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media *Smart Box* Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1664–1675.
- Nanda, D., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Berbagai Aturan Di Keluargaku Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Rahmadhini, F., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Flipbook Mata Pelajaran Pendidikan

- Pancasila Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas Ii Sdn Klenang Lor 1 Kabupaten Probolinggo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1026–1036.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Procceeding International Seminar On Islamic Studies*, 6(1), 441–450.
- Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X Tkj di SMK Negeri 1 Bulango Selatan. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2).
- Setiawan, R., & Yudha Septian, R. (2025). Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Terhadap Pemanfaatan Media Powerpoint Dalam Pendidikan. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2832–2837.
- Silviana, I., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Materi Ragam Kearifan Lokal yang Ada Di Indonesia Kelas IV SD Namira Kraksaan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 2706–2720.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipa. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). *Utilization of Canva Graphic Design Application in Multimedia Learning at SMA Negeri 1 Taman. Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915–931.