

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Siklus Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Inpres Sangiang

Mulisa Surgasari¹, Syafruddin Muhdar², Nursina Sari³, Yuni Mariyati⁴,
Haifaturrahmah⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram,

surgasarimulisa@gmail.com, rudybastrindo@gmail.com, sarinursina1234@gmail.com

Keywords:

*Interactive Learning
Media,
Canva,
Learning Outcomes,
Animals Life Cycle.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Inpres Sangiang. Penelitian menggunakan metode Research and Development model Borg and Gall. Subjek terdiri atas 10 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil menunjukkan media sangat valid berdasarkan ahli materi (95%) dan ahli media (87%), sangat praktis menurut respon siswa (94%), serta sangat efektif ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran (92%). Nilai rata-rata meningkat dari 54,5 menjadi 90,75 dengan N-Gain 0,80. Media layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

Kata Kunci :

Media Pembelajaran
Interaktif ,
Canva,
Hasil Belajar,
Siklus Hidup Hewan.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Inpres Sangiang. Penelitian menggunakan metode Research and Development model Borg and Gall. Subjek terdiri atas 10 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil menunjukkan media sangat valid berdasarkan ahli materi (95%) dan ahli media (87%), sangat praktis menurut respon siswa (94%), serta sangat efektif ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran (92%). Nilai rata-rata meningkat dari 54,5 menjadi 90,75 dengan N-Gain 0,80. Media layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

Article History:

Received: 01-07-2026

Online : 30-08-2026



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Bakat kognitif siswa sebagian besar dikembangkan melalui pendidikan sekolah dasar, yang menuntut inovasi pembelajaran untuk mengikuti perkembangan teknologi. Guru kini diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang cakap di samping memberikan pengetahuan menghadirkan suasana belajar kreatif agar materi yang kompleks dapat tersampaikan secara efektif. Namun, dalam praktiknya masih terdapat berbagai kendala, khususnya Siswa

mempelajari siklus hidup hewan dalam pelajaran IPAS kelas tiga. Karena mereka berada pada tahap operasional konkret, siswa pada tingkat ini membutuhkan materi pembelajaran yang dapat membantu mereka memvisualisasikan konsep. Konten prosedural, seperti metamorfosis, cenderung lebih sulit dipahami siswa dan kurang menarik tanpa bantuan media representasional. Akibatnya, proses pembelajaran kehilangan efektivitas dan dapat menyebabkan penurunan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa guru kelas tiga mengalami kesulitan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan beragam. Buku teks tetap menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran, yang membuatnya kurang berhasil dalam menarik minat siswa dan mendorong partisipasi aktif. Hasil belajar siswa yang rendah berdampak langsung dari keadaan ini. Menurut data hasil belajar, nilai rata-rata kelas III B hanya mencapai 62,5, masih berada Di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Dari 20 siswa, hanya 8 siswa (40%) yang telah menyelesaikannya, dan 12 siswa (60%) belum. Mayoritas siswa masih kesulitan memahami materi, khususnya konsep, seperti yang terlihat dari tingkat penyelesaian yang kurang dari setengah dari jumlah total siswa yang membutuhkan visualisasi seperti siklus hidup hewan.

Temuan ini menegaskan adanya permasalahan yang cukup serius dalam proses pembelajaran, terutama terkait Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif tidak digunakan. Pemahaman konseptual yang rendah dan hasil belajar siswa akan terpengaruh jika keadaan ini dibiarkan berlanjut. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan melalui pembuatan materi pendidikan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan pemahaman materi pelajaran dengan cara yang lebih nyata dan menarik. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh kurangnya media interaktif dan visual, yang membuat pembelajaran menjadi membosankan dan sulit dipahami (Putri & Wahyuni, 2022).

Melihat kondisi tersebut, Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran interaktif akan dikembangkan. Lingkungan pembelajaran pasif dapat dibuat lebih dinamis, kolaboratif, dan partisipatif dengan bantuan media interaktif. Berbagai sistem penyampaian dan pengajaran yang dikenal sebagai media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam rangkaian penyajian selain mendengarkan dan melihat konten video yang direkam dan dikendalikan oleh komputer. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran interaktif dapat mendukung aktivitas yang mentransfer materi yang disampaikan dari guru kepada penerima (siswa) (Pratomo & Irawan, 2015). Strategi pengajaran yang dikenal sebagai media pembelajaran interaktif memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara siswa dan pengajar, serta antara siswa dan sumber daya pendidikan. Dengan menggunakan berbagai sumber daya, termasuk platform daring, permainan edukatif, simulasi, dan film, siswa dapat belajar secara efektif dan aktif. Telah terbukti bahwa media pembelajaran interaktif dan menarik meningkatkan motivasi siswa dan prestasi akademik (Sanjaya, 2021).

Teknologi telah berkembang sedemikian rupa sehingga berbagai aplikasi digital kini tersedia untuk membantu pembelajaran. Canva, sebuah alat desain visual yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif, adalah salah satu contoh penggunaannya. Di antara fitur-fitur Canva adalah kaya, seperti ketersediaan template menarik, beragam elemen visual (gambar, ikon, video), kemampuan animasi, dan kemudahan dalam mengintegrasikan teks dan multimedia, menjadikannya pilihan yang ideal untuk menciptakan Canva adalah alat pendidikan yang mudah diakses, dinamis, dan menarik. Dengan Canva, pendidik dapat membuat media pembelajaran dengan gambar, animasi, dan elemen interaktif menarik lainnya yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran (Hapsari & Wardani, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif pada materi siklus hidup hewan menggunakan Canva. Selain mengatasi masalah hasil belajar yang rendah, diharapkan pengembangan media ini akan menginovasi metode pengajaran bagi siswa kelas tiga sekolah dasar dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan belajar di era digital. Untuk benar-benar berkontribusi dalam meningkatkan standar pendidikan, penelitian ini dianggap penting dan diperlukan.

B. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang disebut dengan R&D (Research and Development). Proses menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya dikenal sebagai riset dan pengembangan. Menurut Borg dan Gall, 1998 (Hamzah, 2019, hlm. 1), penelitian dan pengembangan adalah proses menciptakan dan memvalidasi produk baru atau yang sudah ada. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg dan Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi produk utama (*main product revision*), (6) uji coba lapangan utama (*main field testing*), (7) revisi produk operasional (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan operasional (*operational field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi serta implementasi (*dissemination and implementation*). Alur model pengembangan Borg dan Gall disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan Borg and Gall

Adapun jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta kritik, saran dan masukan validator ahli, guru maupun siswa yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor lembar angket validasi produk, respon siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Subjek uji coba lapangan berjumlah 10 siswa sedangkan subjek uji coba lapangan operasional berjumlah 20 siswa kelas 3 SDN INPRES SANGIANG. Adapun analisis data dari validasi para ahli yang dilakukan dengan mencari skor rata-rata dari validator maupun siswa dengan rumus sebagai berikut (Aminah, 2019):

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\% \quad (1)$$

Suatu media dapat dikatakan layak digunakan jika berkategori “valid”. Adapun konversi skor penilaian pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Kevalidan Produk

Interval	Kriteria Kevalidan
$76\% \leq V \leq 100\%$	Sangat valid
$51\% \leq V < 75\%$	Valid
$26\% \leq V < 50\%$	Cukup valid
$0\% \leq V < 25\%$	Kurang valid

Sementara itu untuk kepraktisan produk yang dikembangkan mengacu pada kriteria skor penilaian pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Produk

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
$0\% \leq P < 25\%$	Tidak Praktis
$26\% \leq P < 50\%$	Cukup Praktis
$51\% \leq P < 75\%$	Praktis
$76\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis

Analisis N-Gain (untuk mengukur peningkatan hasil belajar) yang diperoleh dari soal pretest dan posttest siswa Tabel berikut menampilkan normalitas sebagaimana didefinisikan oleh Hake (Sari, 2018: 37):

$$NGain = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \quad (1)$$

Tabel 3. Kategori Gain Skor

Nilai N-Gain	Kategori	Keefektifan
$g > 0,7$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Siklus Hidup Hewan untuk siswa kelas III SDN Inpres Sangiang. Pengembangan media dilakukan menggunakan model Research and Development (R&D) yang mengacu pada model Borg dan Gall. Pada penelitian ini, tahapan pengembangan dilaksanakan mulai dari identifikasi kebutuhan hingga revisi produk akhir, sedangkan tahap diseminasi dan implementasi belum dilakukan karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian.

Tahap awal pengembangan diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara bersama guru kelas III SDN Inpres Sangiang. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi siklus hidup hewan.

Pada tahap kedua, peneliti melakukan kegiatan perencanaan yang meliputi analisis Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi, serta karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan media. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pembelajaran di kelas III SDN Inpres Sangiang masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan sebagai alternatif media yang dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tahap ketiga dan keempat adalah pengembangan draf produk yang dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Data Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Validator	Nilai	Keterangan
Validator 1	90,9%	Sangat Valid
Validator 2	95,5%	Sangat Valid
Validator 3	97,7%	Sangat Valid
Rata-Rata	95%	Sangat Valid

Adapun data hasil validasi ahli media dari produk media komik berbasis model inkuiri terbimbing yang tersaji pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

Validator	Nilai	Keterangan
Validator 1	88,6%	Sangat Valid
Validator 2	86,4%	Sangat Valid
Validator 3	86,4%	Sangat Valid
Rata-Rata	87%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh 3 validator diperoleh 95% kevalidan dengan kategori sangat valid, sehingga materi yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, validasi media yang dilakukan oleh 3 validator diperoleh 87% kevalidan dengan kategori sangat valid. Tahap selanjutnya adalah revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva agar memenuhi aspek kelayakan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan isi materi, penambahan petunjuk penggunaan media, perbaikan tata letak, serta penyajian gambar dan elemen visual agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil revisi produk berdasarkan masukan validator disajikan pada Tabel 6 dan 7.

Tabel 6. Hasil Revisi Materi, Media Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
-----------------------	-----------------------



Perbaiki penulisan judul



Penulisan judul yang sudah di perbaiki



Belum ada pengertian metamorfosis sempurna.



Pengertian metamorfosis sempurna sudah ada



Belum ada pengertian metamorfosis tidak sempurna.



Pengertian metamorfosis sempurna sudah ada



Belum ada pengertian tanpa metamorfosis



Pengertian tanpa metamorfosis sudah ada

Tabel 7. Hasil Revisi Media, Media Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Menambahkan petunjuk penggunaan media	 Penambahan petunjuk penggunaan media agar mudah digunakan siswa

Selanjutnya tahap keenam yaitu kegiatan yang dilakukan setelah revisi adalah uji coba lapangan utama (uji coba terbatas) yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan

dari produk media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dilakukan pada siswa kelas 3A yang berjumlah 10 orang di SDN Inpres Sangiang untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Adapun perolehan data hasil mengenai kepraktisan dari penggunaan media dalam penelitian terdapat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Analisis Angket Respon Siswa dan Skor Uji Coba Lapangan Utama/Skala Kecil

No	Subjek Penelitian	Respon siswa	
		Skor	Keterangan
1.	A	94%	Sangat Baik
2.	AR	94%	Sangat Baik
3.	AR	96%	Sangat Baik
4.	H	92%	Sangat Baik
5.	MFR	96%	Sangat Baik
6.	NL	92%	Sangat Baik
7.	NA	94%	Sangat Baik
8.	PG	92%	Sangat Baik
9.	ZK	96%	Sangat Baik
10.	ZPU	92%	Sangat Baik
Jumlah Skor		938	
Rata-rata		94	Sangat Baik

Hasil kepraktisan media pembelajaran interaktif dengan berbasis aplikasi *canva* pada materi siklus hewan yang diperoleh dari kelas III-A SDN Inpres Sangiang dengan rata-rata 94% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, media pembelajaran interaktif dengan berbasis aplikasi *canva* pada materi siklus hewan dikatakan sangat praktis karena telah memenuhi kriteria dan layak untuk diuji ketahap selanjutnya yaitu uji pelaksanaan lapangan operasional/empiris atau dikenal dengan uji coba skala besar.

Tahap selanjutnya adalah uji pelaksanaan lapangan operasional (uji coba skala besar) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan. Uji coba melibatkan 20 siswa kelas III B SDN Inpres Sangiang sebagai subjek penelitian. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, siswa diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Data hasil tes kemudian dianalisis menggunakan Microsoft Excel dengan membandingkan skor pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil analisis pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1.	AF	45	90	45	55	0,82	82
2.	AN	55	90	35	45	0,78	78
3.	AM	65	90	25	35	0,71	71
4.	CPD	55	80	25	45	0,56	56
5.	CK	50	95	45	50	0,9	90
6.	FA	65	90	25	35	0,71	71
7.	HN	65	95	30	35	0,86	86
8.	INA	55	95	40	45	0,89	89
9.	JB	60	95	35	40	0,88	88
10.	MAF	45	90	45	55	0,82	82

11.	MAF	60	95	35	40	0,88	88
12.	MEB	55	95	40	45	0,89	89
13.	MS	50	95	45	50	0,9	90
14.	MD	50	90	40	50	0,8	80
15.	NAP	55	90	35	45	0,78	78
16.	RAAM	40	85	45	60	0,75	75
17.	RA	50	85	35	50	0,7	70
18.	SNP	50	85	35	50	0,7	70
19.	TD	60	90	30	40	0,75	75
20.	ZAB	60	95	35	40	0,88	88
Jumlah		1.090	1.815	725	910	15,94	1.593
Rata-rata		54,5	90,75	36,25	45,5	0,80	79,7
Keterangan						Tinggi	Efektif

Skor pretest rata-rata adalah 54,5 dan skor posttest adalah 90,75 setelah perhitungan berdasarkan interpretasi skor siswa pada tahap uji lapangan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis Canva telah meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, skor N-gain adalah 0,80, termasuk dalam kisaran tinggi. Kemudian dikalikan dengan 88% menghasilkan 79,7%, yang, ketika dimasukkan ke dalam data kualitatif, memenuhi kriteria "Sangat Efektif".

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini terbukti mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang diidentifikasi pada tahap awal. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan nilai rata-rata 95% dan ahli media sebesar 87%, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sangat valid secara konseptual maupun tampilan desain visualnya. Temuan ini memperkuat penelitian Amelia (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis Canva memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Tingkat kepraktisan media yang mencapai 94% menunjukkan bahwa siswa kelas III dapat mengoperasikan media interaktif ini dengan mudah dan antusias. Integrasi teks, animasi, dan elemen kuis/permainan interaktif "benar atau salah" dalam aplikasi Canva membuat suasana kelas lebih dinamis dan partisipatif.

Dari segi keefektifan, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dari rata-rata pretest sebesar 54,5 menjadi posttest sebesar 90,75. Nilai N-Gain sebesar 0,80 (79,7%) menegaskan bahwa penggunaan media ini tergolong "Sangat Efektif" dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep siklus hidup hewan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Inpres Sangiang. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata post-test yang signifikan dibandingkan pre-test.

Disarankan bagi guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media interaktif berbasis Canva sebagai salah satu variasi media pembelajaran visual. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji coba media ini pada cakupan materi IPA yang lebih luas serta subjek penelitian yang lebih bervariasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Universitas Muhammadiyah Mataram atas fasilitas serta dukungan akademik selama kegiatan penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak SDN Inpres Sangiang yang telah memfasilitasi dan memberikan izin pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis turut menyampaikan penghargaan kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dan bantuan hingga penelitian ini berhasil diselesaikan.

REFERENSI

- Amelia, D., & Suryani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 797-810.
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Muamalah Untuk Siswa SMP/MTs. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Surabaya.
- Gita, P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2384-2394.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hadi, W., Sari, Y., & Elifas, L. (2024). Penggunaan Media Peraga dalam Pembelajaran IPA "Menenal Wujud Benda" pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Global*, 2(6), 659-665.
- Hamzah. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development). Batu: Literasi Nusantara.
- Hapsari, S., & Wardani, D. A. (2021). Penggunaan media Canva dalam pembelajaran interaktif IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 115-123.
- Irwanita, D., & Putri, RE (2023, Juli). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. Dalam Konferensi Internasional ke-3 tentang Pendidikan dan Teknologi (ICETECH 2022) (hlm. 117-131). Atlantis Press.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuanlitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tamba, S. R. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS III SD NEGERI 060866 MEDAN (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65-76.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Zahra, K., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar . *jurnal pendidikan matematika*, 72-83.