

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA DENGAN
PENDEKATAN DEEP LEARNING MATERI KETERAMPILAN MENULIS
PANTUN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Siswanti¹, Sujinah², Ali Nuke Affandy³

^{1,2,3}Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jawa Timur
siswanti186@gmail.com¹, sujinah@um-surabaya.ac.id²,
alinukeaffandy@um-surabaya.ac.id³

ABSTRACT

Interest and ability in writing pantun among fifth-grade students were still relatively low. Students experienced difficulties in understanding the structure of pantun, selecting appropriate diction, and expressing ideas creatively in written form. This study aimed to develop an interactive learning media based on Canva with a deep learning approach for teaching pantun writing skills and to examine its practicality and effectiveness for fifth-grade students at SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, which consisted of define, design, develop, and disseminate stages. The development subjects included material and language experts as well as a media expert who served as validators, while the trial subjects involved the fifth-grade teacher and students. Both quantitative and qualitative data were collected through questionnaires, interviews, and learning achievement tests. The research instruments consisted of expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and formative and summative assessment tests. Data were analyzed descriptively to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed media. The results indicated that the media was highly valid, with a score of 97% from material and language experts and 95% from the media expert. The practicality was categorized as very high based on teacher responses (96.80%) and student responses (99.07%). The effectiveness was reflected in the average formative score of 86 and summative score of 91, with an overall average of 89 (high category). The Canva-based deep learning media effectively improved students' understanding and pantun writing skills.

Keywords: interactive learning media, canva, deep learning, write guides

ABSTRAK

Minat dan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V masih tergolong rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami struktur pantun, memilih diksi yang tepat, serta menuangkan gagasan secara kreatif ke dalam bentuk tulisan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* pada materi keterampilan menulis pantun, serta menguji kepraktisan dan efektivitasnya bagi peserta didik

kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek pengembangan terdiri atas ahli materi dan bahasa serta ahli media sebagai validator, sedangkan uji coba melibatkan guru dan peserta didik kelas V. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta soal penilaian formatif dan sumatif. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid dengan skor validasi ahli materi dan bahasa sebesar 97% serta ahli media sebesar 95%. Kepraktisan tergolong sangat tinggi berdasarkan respon guru (96,80%) dan peserta didik (99,07%). Efektivitas ditunjukkan oleh rata-rata nilai formatif 86 dan sumatif 91, dengan rata-rata keseluruhan 89 (kategori tinggi). Media interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis pantun secara optimal.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *canva, deep learning*, menulis pantun

A. Pendahuluan

Bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, termasuk keterampilan menulis kreatif seperti pantun. Menulis pantun tidak hanya melatih kemampuan berbahasa, tetapi juga kreativitas, kecerdasan emosional, dan pemahaman budaya (Cahyani et al., 2025). Pantun sebagai puisi lama juga dapat menjadi sarana penanaman nilai moral dan sosial, seperti kerja sama, disiplin, dan sopan santun (Andayani & Mardiyana, 2024; Medani & Sakti, 2021). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami

kesulitan dalam menulis pantun, terutama dalam menyusun rima, memilih diksi, membuat sampiran, dan menuangkan gagasan secara kreatif (Medani & Sakti, 2021; Wahyuni et al., 2022). Pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang variatif turut menyebabkan rendahnya minat dan kemampuan menulis pantun (Imelda et al., 2024).

Hasil wawancara dan praobservasi di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya menunjukkan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V masih rendah, dengan capaian hanya 40% dari standar rata-rata 65%.

Kondisi tersebut menuntut pendekatan inovatif, salah satunya melalui pendekatan *deep learning* yang menekankan pemahaman mendalam, refleksi kritis, serta pembelajaran bermakna (Hadi et al., 2025; Nababan et al., 2025). Pendekatan ini relevan dengan kebutuhan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik sekolah dasar (Lubis et al., 2022) dan selaras dengan prinsip *mindful, meaningful,* dan *joyful learning* (Cahyani et al., 2025).

Konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut mengintegrasikan teknologi untuk membangun kompetensi 6C (Kemendikbud, 2022) serta memiliki keterampilan TPACK (Saputri et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif *canva* menawarkan potensi tersebut karena mampu memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara menarik (Kamila & Kowiyah, 2023; Marwah & Susanti, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas *canva* dalam meningkatkan hasil belajar dan kepraktisan pembelajaran (Mintarsih & Putra, 2023; Nisyaa et al., 2025; Toma & Reinita, 2023), termasuk

ketika diintegrasikan dengan pendekatan *deep learning* (Asmi & Wijayanto, 2025).

Berdasarkan kesenjangan antara kebutuhan di lapangan dan temuan literatur, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* untuk mengoptimalkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya Tahun Pelajaran 2025–2026. Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran dua arah yang mendorong keaktifan, kreativitas, dan pemahaman mendalam peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode pengembangan penelitian ini adalah *research and development* (R&D), mengacu pada proses menciptakan produk, layanan, atau proses baru atau menyempurnakan produk, layanan, atau proses yang sudah ada melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Moore et al., 2014).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan 4D yang dikembangkan Thiagarajan. Model 4D (*Definition, Design,*

Development dan *Disseminate*) (Mulyatiningsih, 2012; Thiagarajan et al., 1974).

Subjek pengembangan produk adalah validator ahli, yang melibatkan ahli materi sekaligus bahasa dan ahli media, yang akan memberikan umpan balik mengenai validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Subjek uji coba produk melibatkan peserta didik kelas V di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya dan guru pengajar kelas V di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya yang berjumlah 25 orang.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta soal penilaian formatif dan sumatif keterampilan menulis pantun. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk menilai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Cara yang digunakan untuk menjabarkan hasil lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil data menggunakan rumus diatas, kemudian diinterpretasikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Analisis

(%)	Kategori
0 – 20	Tidak Valid/Praktis/Efektif
21 – 40	Kurang Valid/Praktis/Efektif
41 – 60	Cukup Valid/Praktis/Efektif
61 – 80	Valid/Praktis/Efektif
81 – 100	Sangat Valid/Praktis/Efektif

Sumber: Widoyoko (2017)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Produk Awal

Produk awal yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif *canva* yang dirancang untuk pembelajaran keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar dengan pendekatan *deep learning*. Media ini disusun untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui visual yang menarik, aktivitas interaktif, serta tahapan berpikir mendalam.

Media dikembangkan menggunakan platform *canva* dan disajikan dalam bentuk situs/presentasi interaktif, sehingga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital oleh guru dan peserta didik.

Struktur produk awal disusun secara sistematis dan berurutan sesuai alur pembelajaran, yang terdiri atas:

1) Halaman pembuka (cover)

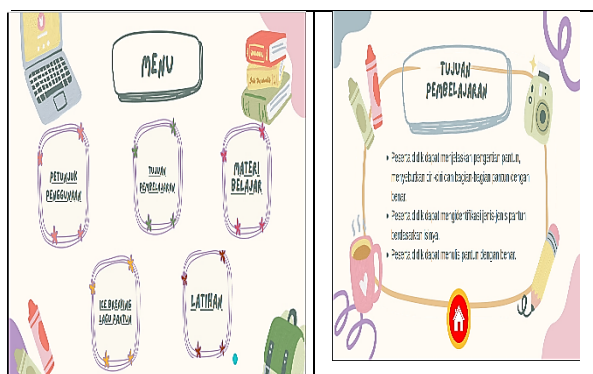
Menampilkan judul media, identitas mata pelajaran dan pengajar, serta desain visual yang menarik perhatian peserta didik.



Gambar 1. Visual Halaman Pembuka (Cover)

2) Halaman peta konsep

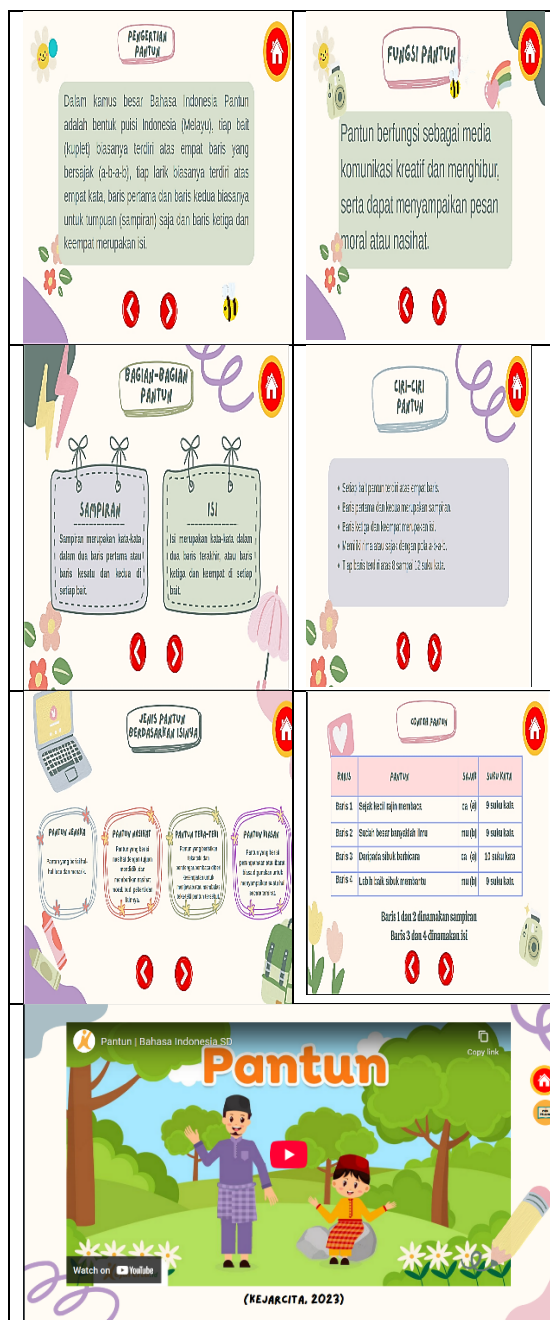
Menyajikan gambaran alur materi pembelajaran pantun secara ringkas agar peserta didik memahami tahapan pembelajaran yang akan dilalui. Tampilan menu, petunjuk penggunaan, serta tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Visual Halaman Peta Konsep

3) Materi inti pembelajaran

Berisi penjelasan mengenai pengertian pantun, fungsi pantun, bagian-bagian pantun, ciri-ciri pantun, jenis pantun berdasarkan isinya, contoh pantun, dan diakhiri dengan video Youtube menarik.



Gambar 3. Visual Materi Inti Pembelajaran

2. Hasil Validasi Ahli

Rata-rata hasil validasi ahli materi dan bahasa mencapai 97%, sehingga media pembelajaran interaktif *canva* dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada tahap uji coba. Rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 95%, sehingga media pembelajaran interaktif *canva* dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada tahap uji coba kepada peserta didik.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

No	Aspek	Skor	%	kategori
1	Kualitas Materi	36	100	Sangat Valid
2	Kualitas Bahasa	11	92	Sangat Valid
3	Kualitas Teknis	4	100	Sangat Valid
Rata-rata		97		Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	%	kategori
1	Kualitas Konten dan Tujuan	27	96	Sangat Valid
2	Kualitas Pembelajaran	32	100	Sangat Valid
3	Kualitas Teknis	18	90	Sangat Valid
Rata-rata		95		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa serta ahli media, media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun memperoleh nilai kelayakan yang sangat tinggi. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan isi,

bahasa, pembelajaran, dan teknis, serta dapat dilanjutkan pada tahap revisi dan uji coba produk.

3. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun dilakukan kepada 7 orang guru kelas dan 25 orang peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. Penilaian dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert 1–4 yang mencakup aspek kualitas aplikasi, kualitas materi, kualitas bahasa, dan kualitas proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor	%	kategori
1	Kualitas Aplikasi	110	98,21	Sangat praktis
2	Kualitas Materi	243	96,43	Sangat praktis
3	Kualitas Bahasa	54	96,43	Sangat praktis
4	Kualitas Proses Pembelajaran	108	96,43	Sangat praktis
Rata-rata		96,80		Sangat praktis

Berdasarkan kriteria praktikalitas melalui angket respon guru, seluruh aspek berada pada kategori sangat praktis (81–100%), sehingga media pembelajaran interaktif *canva* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

Hasil respon peserta didik diperoleh dari 25 orang siswa kelas V yang telah menggunakan media pembelajaran interaktif *canva*. Rekapitulasi hasil penilaian peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor	%	kategori
1	Kualitas Aplikasi	294	98,00	Sangat praktis
2	Kualitas Materi	493	98,60	Sangat praktis
3	Kualitas Bahasa	100	100,0	Sangat praktis
4	Kualitas Proses Pembelajaran	299	99,67	Sangat praktis
Rata-rata		99,07		Sangat praktis

Berdasarkan respon peserta didik, seluruh aspek berada pada kategori sangat praktis (81–100%), sehingga media pembelajaran interaktif *canva* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

4. Penilaian Produk

Penilaian keefektifan produk diukur melalui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran keterampilan menulis pantun menggunakan media yang dikembangkan. Instrumen penilaian berupa tes formatif yang terdiri atas permainan mencocokkan kata dan tes sumatif yakni penilaian kemampuan

keterampilan menulis pantun, yang mencakup aspek struktur pantun, kreativitas, dan kesesuaian tema.

Tabel 6. Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Pantun

Jenis Penilaian	Rata-Rata	Kategori
Formatif	86	Tinggi
Sumatif	91	Sangat Tinggi
Rata-Rata Keseluruhan	89	Tinggi

Berdasarkan hasil penilaian formatif dan sumatif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning*, diperoleh nilai rerata formatif sebesar 86, nilai rerata sumatif sebesar 91, dan nilai rerata keseluruhan sebesar 89. Dengan capaian nilai rata-rata keseluruhan sebesar 89, media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

5. Pembahasan Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif dalam

pembelajaran keterampilan menulis pantun.

Aspek kelayakan, hasil validasi ahli materi dan bahasa serta ahli media menunjukkan kategori sangat valid. Artinya, media telah memenuhi standar isi, kebahasaan, dan teknis, dengan materi yang sistematis, bahasa komunikatif, serta desain visual yang sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar (Sadiman et al., 2014). Secara substansial, produk telah siap digunakan dengan perbaikan minor.

Kepraktisan media tergolong sangat tinggi berdasarkan respon guru dan peserta didik. Hal ini menunjukkan media mudah dioperasikan, navigatif, fleksibel digunakan, serta mampu meningkatkan interaksi pembelajaran. Tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif mendukung kebutuhan belajar peserta didik SD.

Sisi efektivitas, rata-rata nilai formatif, sumatif, dan keseluruhan berada pada kategori tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa media efektif meningkatkan pemahaman struktur pantun dan keterampilan menulis. Capaian ini selaras dengan prinsip *deep learning* yang menekankan pemahaman konseptual, refleksi, dan

penerapan (Cahyani et al., 2025; Nababan et al., 2025; Suwandi et al., 2024).

Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya terkait efektivitas integrasi *canva* dan pendekatan inovatif dalam pembelajaran (Asmi & Wijayanto, 2025; Mintarsih & Putra, 2023; Nisyaa et al., 2025; Toma & Reinita, 2023).

Meski demikian, uji coba masih terbatas pada satu kelas sehingga generalisasi hasil perlu penelitian lanjutan dengan cakupan dan desain eksperimen yang lebih luas.

D. Kesimpulan

Produk akhir penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* yang telah direvisi berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media sehingga layak digunakan dari aspek isi, kebahasaan, visual, dan navigasi. Media dikemas dalam bentuk situs/presentasi interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital dan memuat komponen lengkap mulai dari tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pantun, video dan lagu pendukung, hingga latihan dan tugas menulis pantun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V. Media mampu mendorong keterlibatan aktif, pemahaman mendalam terhadap struktur pantun, serta kemampuan menciptakan pantun secara mandiri. Integrasi prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* menjadi nilai inovatif yang membedakan produk ini dari media pembelajaran konvensional.

Dengan karakter interaktif, visual ramah anak, dan navigasi sederhana, media ini tidak hanya relevan untuk pembelajaran di kelas, tetapi juga berpotensi dikembangkan lebih luas pada materi bahasa Indonesia lainnya. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif *canva* dengan pendekatan *deep learning* terbukti menjadi solusi inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Andayani, R., & Mardiyana, I. (2024). Peran Pembelajaran Pantun dalam Penguatan Karakter

Santun Era Digital. *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 388–398.

<https://doi.org/10.31002/kabastara.v3i2.1333>

Asmi, Y. K., & Wijayanto, Z. (2025). Pengaruh Pendekatan Deep Learning dan Media Interaktif Berbasis Platform Digital Canva terhadap Hasil Belajar Pengukuran Luas di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 13(2), 116–121. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/101285>

Cahyani, A. A., Rosliani, S., Fitriana, E. N., Adiba, W. S., Maimunah, V. D., Assidqi, A., & Irvan, M. F. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas 5 Sdn Tambakaji 05. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 274–288.

Hadi, M. S., Setiawan, V., & Hidayah, P. M. (2025). The Effect of Implementing Deep Learning on Improving Students' Cognitive Abilities in the Independent

- Curriculum at Yogyakarta High Schools. *Journal of Research in Islamic Education*, 7(1), 104–118. <https://doi.org/10.25217/jrie.v7i1.5637>
- Imelda, Hendriana, E. C., & Mulyani, S. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V SDN 94 Singkawang. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 45–54. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index> -
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interakti Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 72–83.
- Kemendikbud. (2022). Mengenal Peran 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/09/mengenal-peran-6c-dalam-pembelajaran-abad-ke21>
- Lubis, E. L. S., Selian, K. M., & Hasanah, N. (2022). Literasi Siswa Dan Tindakan Membaca Di Rumah. *Jurnal Sintaksis*, 4(04), 123–131. Retrieved from <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/267%0Ahttps://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/download/267/268>
- Marwah, S. S., & Susanti, S. (2023). Studi Literatur: Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 97–104.
- Medani, D. I., & Sakti, A. W. (2021). Introduction of Indonesian Poem (Pantun) as a Creative Effort of Elementary School Students in Improving Language Skills in the Covid-19 Pandemic Era. *Indonesian Journal of Multidiciplinary Research*, 2(1), 229–236. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v2i1.38668>
- Mintarsih, R. R., & Putra, L. D. (2023). Development Canva-based Interactive Learning Multimedia of English Subject for 3 rd Grade in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 7(2), 167–180. Retrieved from

- <http://ejournal.upi.edu/index.php/JPE/>
- Moore, T. J., Glancy, A. W., Tank, K. M., Kersten, J. A., Smith, K. A., & Stohlmann, M. S. (2014). A Framework for Quality K-12 Engineering Education: Research and Development. *Journal of Pre-College Engineering Education Research (J-PEER)*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.7771/2157-9288.1069>
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nababan, E., Hasibuan, S. H. M., Mika, S., Putri, T. A., Mailani, E., & Rarastika, N. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning untuk Mendukung Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(3), 14–20. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i3.1865>
- Nisyaa, F., Suratno, & Widodo, S. T. (2025). Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 656–663. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8503>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputri, D. K. N., Lutfiana, R. F., & Zuriah, N. (2023). The TPACK Approach Improves Student Collaboration Skills in 21st-Century Learning. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(2), 274–282. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i2.52845>
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional*

Children: A Sourcebook. In
Research and Development.
Minnesota: Leadership Training
Institute/Special Education,
University of Minnesota.

Toma, A. A., & Reinita, R. (2023).
Pengembangan Media
Pembelajaran Canva Berbasis
Model Problem Based Learning di
Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah
Dasar: Kajian Teori Dan Praktik
Pendidikan*, 32(2), 162.
[https://doi.org/10.17977/um009v
32i22023p162-177](https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177)

Wahyuni, T. R., Kuntarto, E., &
Alirmansyah. (2022). Analisis
Kemampuan Menulis Pantun
Pada Siswa Kelas V Sekolah
Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan
Konseling*, 4(20), 1349–1358.

Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi
program pembelajaran : panduan
praktis bagi pendidik dan calon
pendidik*. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.