

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR SEGI EMPAT DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Farhan¹, Masniladevi²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

E-mail : 1farhansenyo53@gmail.com

² masniladevi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by the limited use of engaging, interactive, and easily understandable learning media in mathematics instruction. It aims to examine the validity and practicality of Android-based learning media designed using the Canva application. The problems identified in this study were obtained from observations and needs analysis conducted in several elementary schools, which revealed that teachers rarely utilize technology-based learning media in the teaching process. This research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five systematic stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collected in this study include validation data and practicality data, obtained through validation sheets completed by material experts, language experts, and media experts, as well as questionnaires measuring the responses of teachers and students toward the developed learning media. The results of the practicality test indicate that the Canva-based learning media achieved a score of above 90%, categorized as highly practical. This demonstrates that the media is easy to use, practical, and effective in increasing students' interest in learning during the instructional process. Therefore, it can be concluded that the development of Canva-based learning media for fourth-grade elementary school mathematics is valid and practical for use in teaching and learning activities.

Keywords: Learning Media, Canva, Mathematics Learning, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Android yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Permasalahan yang terjadi didapatkan dari hasil observasi dan analisis kebutuhan di beberapa sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development /R&D) dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sistematis:

Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data validasi dan data praktikalitas yang diperoleh melalui lembar validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk Hasil praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memperoleh persentase penilaian di atas 90% dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mudah digunakan, praktis, dan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi bertujuan untuk memudahkan berbagai aktivitas dalam kehidupan, termasuk memperlancar proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pengajar dan peserta didik yang didukung oleh berbagai sumber pendidikan untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Pendidikan perlu mengintegrasikan teknologi dalam sistem pembelajaran agar peserta didik dapat berkembang dalam proses pembelajaran saat ini (Masniladevi dkk, 2023).

Pembelajaran matematika, terutama tentang Bangun Datar di sekolah dasar, merupakan salah satu bidang yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik di kelas IV. Materi

ini menekankan pada pemahaman konsep-konsep dasar geometri, seperti jenis-jenis bangun datar dan ciri-cirinya, serta berperan dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan juga membantu peserta didik menghubungkan teori dengan praktik secara konkret. (Wahyu dkk, 2024). Selain itu, penguasaan materi bangun datar menjadi fondasi penting bagi pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya. Penguasaan konsep perlu dimiliki dengan baik oleh peserta didik sekolah dasar agar mereka tidak mengalami hambatan dalam memahami materi berikutnya yang saling berkaitan (Rahma & Masniladevi, 2023)

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana untuk

menyampaikan informasi atau materi dari guru kepada peserta didik. Dengan pemanfaatan media yang tepat, penyajian materi dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan konsisten, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. menurut Ilahi & Desyandri, (2020) Media pembelajaran dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan semangat, motivasi, serta minat belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan melalui canva dapat dimanfaatkan sebagai solusi inovatif untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bangun datar. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat menyusun bahan pembelajaran yang menarik dengan lebih efisien dan tidak memerlukan waktu yang lama. (Tri Wulandari, & Adam Mudinillah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah dasar, diperoleh temuan bahwa pemanfaatan media pembelajaran, terutama yang berbasis digital seperti video animasi,

masih tergolong rendah dan belum dimaksimalkan dalam proses pembelajaran. Di SD Negeri 12 Pisang, guru jarang menggunakan media pembelajaran digital pada proses pembelajaran. Hambatan utama yang dihadapi terletak pada keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan video pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Di SD Negeri 04 Pauh, Meskipun fasilitas seperti LCD proyektor dan sound system telah tersedia, guru masih lebih sering menggunakan media sederhana seperti kertas dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan keterampilan dalam mengembangkan video animasi serta anggapan bahwa proses pembuatannya memerlukan waktu yang lama. Di SD Negeri 21 Parak Kopi, Guru lebih sering memanfaatkan media sederhana, seperti benda nyata di sekitar Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, seperti jumlah LCD proyektor yang hanya satu untuk seluruh kelas, serta rendahnya keterampilan guru dalam mengembangkan media animasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana saja belum memadai, karena

hambatan utama terletak pada kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar dapat dijadikan sebagai solusi strategis untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih inovatif, efektif, dan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik (Khairani & Mudinillah, 2022). Pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif, modern, dan inovatif sehingga dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika yang diajarkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) merupakan metode ilmiah yang bertujuan untuk meneliti, merancang, menghasilkan, serta menguji kevalidan suatu produk.

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, sekaligus menguji tingkat keefektifannya sehingga produk yang dihasilkan dapat di pertanggungjawabkan secara ilmiah (Okpatrioka, 2023).

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Hydayat dkk, 2022). Pada model ADDIE ini digunakan agar membangun pembelajaran yang valid dan praktis. Sehingga model ADDIE membantu dalam penyelesaian permasalahan pembelajaran yang kompleks dan dapat mengembangkan produk-produk pendidikan dalam media pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, dengan data yang diperoleh melalui

proses validasi serta implementasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara sistematis sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta mengikuti tahapan prosedur pengembangan yang digunakan.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengumpulan data melalui kegiatan observasi dan wawancara di tiga Sekolah Dasar, yaitu SDN 21 Parak Kopi, SDN 04 Pauh, dan SDN 12 Pisang. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperoleh data terkait analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik melalui hasil observasi dan wawancara di masing-masing sekolah.

1) Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan dari ketiga sekolah tersebut adalah:

Di SDN 12 Pisang diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru

hampir tidak pernah memanfaatkan media berbasis TIK atau digital. Berdasarkan wawancara dengan guru, Peserta didik menunjukkan antusiasme ketika pembelajaran menggunakan media digital daripada menggunakan media konvensional. Namun, kendala yang dihadapi terletak pada keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan video pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Di SDN 04 Pauh diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa Hal ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, seperti LCD proyektor dan sound system, sebenarnya telah tersedia, namun guru masih jarang memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran dalam proses

pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan media yang nyata yang mudah ditemui di kelas seperti kertas. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas IV, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva masih belum ada terutama pada materi bangun datar, disebabkan guru tidak terlalu pandai dalam membuat video.

Di SDN 21 Parak Kopi mendapatkan hasil bahwasanya pada saat pembelajaran materi bangun datar di kelas, guru cukup sering menggunakan media, namun media yang digunakan adalah media sederhana yang mudah ditemukan dikelas seperti kertas atau benda nyata lainnya. Ketika ditanya tentang media animasi, guru mengatakan bahwa untuk media animasi sangat jarang digunakan dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media video.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang diterapkan pada kelas IV di SDN 12 Pisang, SDN 04 Pauh, dan SDN 21 Parak Kopi yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka.

Hasil analisis kurikulum yang peneliti temukan dari ketiga sekolah yaitu pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan harapan Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi secara langsung oleh guru, sehingga menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

3) Analisis Karakteristik Peserta didik

Hasil analisis terhadap karakteristik peserta didik yang peneliti dapatkan dari ketiga sekolah tersebut menunjukkan bahwa : 1)

peserta didik membutuhkan media tambahan selain buku siswa dan agar pembelajaran menyenangkan. 2) peserta didik memerlukan sumber belajar yang kreatif dan menarik guna meningkatkan motivasi belajar. 3) peserta didik juga membutuhkan sumber belajar berbasis digital yang interaktif untuk menumbuhkan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari.

b. Tahap Desain (Design)

Tahap desain merupakan tahap peneliti untuk merancang media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva yang akan dikembangkan. Media yang dirancang ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Bab 5 tentang bangun datar di kelas IV secara lebih efektif, serta membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep bangun datar secara lebih mudah dan jelas (Zebua, 2023).

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang telah dirancang selanjutnya diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh para ahli sesuai dengan bidang keahliannya.

Proses ini melibatkan tiga orang validator, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan masukan dan hasil diskusi dengan para validator, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva kemudian dilakukan revisi. Perbaikan ini mengakomodasi seluruh saran yang diberikan sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih layak dan memenuhi kriteria kevalidan.

d. Tahap Penerapan (Implementation)

Tahap implementasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang telah dirancang dan dikembangkan pada

peserta didik kelas IV sekolah dasar. Kegiatan ini mengikuti kegiatan yang telah disusun dalam modul pembelajaran pada pembelajaran Matematika yang telah peneliti rancang.

Pada tahap ini, Media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas IV di SDN 21 Parak Kopi Setelah melalui tahap uji coba, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinilai praktis dan efektif untuk digunakan di sekolah uji coba. Selanjutnya dilakukan penyebaran produk media pembelajaran ke sekolah lain. Selanjutnya peneliti mengimplementasikan produk media pembelajaran Canva di SD Negeri 04 Pauh dan SDN 12 Pisang.

Pada tahap penerapan ini, peneliti juga melaksanakan uji praktikalitas dengan memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik guna mengukur tingkat

kepraktisan media pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini didasarkan pada hasil validasi dan revisi yang mencakup aspek bahasa, media, dan materi dari produk yang dikembangkan, serta hasil implementasi yang diperoleh melalui angket praktikalitas dari respon guru dan peserta didik. Data pada tahap ini dimanfaatkan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

f. Analisis Data Validasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran Segi Empat Bangun Datar di kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan produk dengan tingkat kevalidan yang baik. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penilaian validasi yang diberikan oleh para ahli, yakni dosen yang bertindak sebagai validator, di mana media pembelajaran memperoleh

persentase validasi sebesar 88% untuk aspek bahasa, 82,5% untuk aspek materi, dan 93,33% untuk aspek media, semuanya masuk kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sudah dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Validator

No	Validator	Validasi 1		Validasi 2	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	Ahli Bahasa	88%	Sangat Valid	88%	Sangat Valid
2	Ahli Media	93,33%	Sangat Valid	93,33%	Sangat Valid
3	Ahli Materi	67,5%	Valid	82,5%	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		82,9%	Sangat Valid	87,9%	Sangat Valid

g. Analisis Data Praktikalitas

Pengumpulan data uji praktikalitas media pembelajaran berbasis Canva pada tahap uji coba dilaksanakan oleh guru dan peserta didik kelas IV di SDN

21 Parak Kopi pada tanggal 14 April 2026. Selanjutnya, pengambilan data uji praktikalitas di sekolah penelitian dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV di SDN 04 Pauh pada tanggal 15 April 2026 serta di SDN 12 Pisang pada tanggal 16 April 2026.

1) Analisis Uji Praktikalitas Respon Guru

Uji praktikalitas respon guru dilaksanakan melalui pemberian lembar penilaian dalam bentuk angket praktikalitas. Angket respon diisi oleh guru berdasarkan hasil pengamatan guru ketika peneliti melaksanakan uji coba produk serta tanya jawab yang dilakukan setelah uji coba terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan.

Data hasil uji praktikalitas respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Canva diperoleh dari angket yang diisi oleh

guru wali kelas. IV SD Negeri 21 Parak Kopi pada tanggal 14 April 2026 mendapatkan hasil 82,5%, guru wali kelas IV SD Negeri 04 Pauh pada tanggal 15 April 2026 mendapatkan hasil 100%, dan guru wali kelas IV SD Negeri 12 Pisang pada tanggal 16 April 2026 mendapatkan hasil 92,5%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tergolong sangat praktis dan layak digunakan sebagai salah satu inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran.

2) Analisis Uji Praktikalitas di Respon Peserta Didik

Uji praktikalitas respon peserta didik terhadap pengembangan media berbasis aplikasi Canva diperoleh melalui angket yang diisi oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 21 Parak Kopi sebanyak 20 orang pada tanggal 14 April 2026, SD Negeri 04 Pauh

sebanyak 26 orang pada tanggal 15 April 2026, serta SD Negeri 12 Pisang sebanyak 24 orang pada tanggal 16 April 2026.

Data hasil uji praktikalitas respon peserta didik terhadap pengembangan media berbasis Canva diperoleh melalui angket yang diisi oleh peserta didik. IV SD Negeri 21 Parak Kopi dengan jumlah 20 peserta didik pada tanggal 14 April 2026 mendapatkan hasil 85%, SD Negeri 04 Pauh dengan jumlah peserta didik 26 peserta didik pada tanggal 15 April 2026 mendapatkan hasil 89%, dan SD Negeri 12 Pisang dengan jumlah 24 peserta didik pada tanggal 16 April 2026 mendapatkan hasil 89%. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tergolong sangat praktis dan layak digunakan

sebagai salah satu inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas.

2. Pembahasan Penelitian

a. Validitas media pembelajaran berbasis Canva dilakukan melalui uji validasi oleh tiga orang validator, yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Setelah tahap validasi selesai, peneliti melakukan penyempurnaan produk melalui revisi yang disesuaikan dengan saran dan masukan dari para validator. Validasi oleh ahli bahasa menghasilkan skor sebesar 88% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh hasil 93,33%, juga termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi

menghasilkan skor sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir uji validitas tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Praktikalitas media pembelajaran berbasis Canva setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak digunakan, media pembelajaran berbasis Canva diuji cobakan langsung di sekolah. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan peneliti diperoleh melalui pemberian angket respon kepada guru dan peserta didik di tiga sekolah mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang digunakan dalam pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Presentase kepraktisan yang diperoleh di SDN 21 Parak Kopi hasil

angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis, sedangkan angket respon peserta didik memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat praktis. Kemudian di SDN 04 Pauh diperoleh presentase kepraktisan sebesar 100% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 89% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Sedangkan di SDN 12 Pisang diperoleh presentase kepraktisan sebesar 92,5% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 89% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil akhir uji praktikalitas, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dinyatakan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai salah satu inovasi dalam

pemanfaatan media pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi ciri-ciri bangun datar segi empat untuk kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan berupa video animasi telah melewati proses validasi oleh tiga orang ahli dan memperoleh kategori sangat valid. dengan rata-rata nilai sebesar 87,9%. Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan kategori sangat praktis, dengan persentase 92,5% di SDN 21 Parak Kopi, 100% di SDN 04 Pauh, dan 92,5% di SDN 12 Pisang. Sementara itu, hasil uji praktikalitas oleh peserta didik juga menunjukkan kategori sangat praktis, dengan persentase 85% di SDN 21 Parak Kopi, 89% di SDN 04 Pauh, dan 89% di SDN 12 Pisang. Berdasarkan hasil validasi dan uji praktikalitas yang telah dilakukan, media pembelajaran animasi yang dikembangkan dinyatakan memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media

tersebut juga menunjukkan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta semangat belajar peserta didik, serta membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- Hydayat, A., Ariani, Y., Dasar, G. S., & Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan. Ibtida'i: *Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42.
- <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Padang, U. N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E- Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683–15688.
- Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Slow Learner pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila di Sekolah Dasar. 4, 34– 44.
- Rahma, A., & Masniladevi, M. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD. *E Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 75.
<https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10406>

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah.

(2022). Efektivitas

Penggunaan Aplikasi CANVA

sebagai Media Pembelajaran

IPA MI/SD. *Jurnal Riset*

Madrasah Ibtidaiyah

(*JURMIA*),2(1), 102–118.

<https://doi.org/10.32665/jurmia>

[.v2i1.245](https://doi.org/10.32665/jurmia)

Wahyu, M., Hanifah, N., Rikhayana,

N. A., & Ruby, A. C. (2024).

Analisis

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi

Canva Sebagai Media

Pembelajaran Praktis Bagi

Guru Dan Peserta Didik.

Educativo: Jurnal Pendidikan,

2(1), 229–234.