

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
DAN EDUCAPLAY PADA MATERI LUAS BANGUN DATAR KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Nurhasni¹, Refiona Andika², Yarisda Ningsih³, Fadilah Suciana⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

¹nurhasni200803@gmail.com, ²refionaandika@fip.unp.ac.id,
³varisdaningsih@fip.unp.ac.id, ⁴fadilasuciana@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the fact that the use of interactive learning media based on Canva and Educaplay applications in fifth-grade elementary schools has not been maximized, and the learning process still does not utilize technological developments. Most of the learning is explained using conventional learning media. The purpose of this study was to develop interactive learning media based on Canva and Educaplay applications on area of flat shapes material in fifth grade that are valid, practical, and effective in fifth-grade elementary school. This research uses Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The practicality test subjects were fifth-grade students of SDN 003 Pebau Hulu and SDN 015 Pebau Hilir, while the effectiveness test was conducted at SDN 004 Sungai Manau. Data collection instruments included expert validation sheets (material, media, and language), teacher and student response questionnaires, as well as pre-test and post-test. Data analysis techniques used percentages for validity and practicality, and the N-Gain test for effectiveness. The results showed that the developed interactive learning media was declared very valid with a percentage of 97.3% from material experts, 92.8% from media experts, and 94% from language experts. Practicality test results showed a very practical category based on teacher responses (95.83%–100%) and student responses (89.7%–98.21%). The effectiveness test results obtained an N-Gain value of 0.710475 with a "high" category. In conclusion, the development of interactive learning media based on Canva and Educaplay on area of flat shapes material for fifth-grade elementary school is very valid, highly feasible, and very effective for use in fifth-grade elementary school mathematics learning.

Keywords: *interactive learning media, Canva, Educaplay, ADDIE, flat shapes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dan *Educaplay* di kelas V Sekolah Dasar belum maksimal, dalam proses pembelajaran di kelas V masih belum menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi. Sebagian besar pembelajaran dijelaskan menggunakan media pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dan *Educaplay* pada materi luas bangun datar di kelas V yang valid, praktis dan efektif pada materi luas bangun datar kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek uji coba praktikalitas adalah siswa kelas V SDN 003 Pebaun Hulu dan SDN 015 Pebaun Hilir. Sedangkan uji efektivitas dilaksanakan di SDN 004 Sungai Manau. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli (materi, media dan bahasa), angket respon guru dan peserta didik, serta *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan presentase untuk validitas dan praktikalitas, serta ujia *N-Gain* untuk efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dan *Educaplay* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan persentase ahli materi 97,3%, ahli media 92,8%, dan ahli bahasa 94%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan kategori sangat praktis berdasarkan respon guru (95,83%–100%) dan respon siswa (89,7% – 98,21%) Hasil uji efektivitas memperoleh nilai *N-Gain* sebesar sebesar 0,710475 dengan kategori “tinggi”. Kesimpulannya, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* dan *Educaplay* pada materi luas bangun datar Kelas V Sekolah Dasar sangat valid, sangat layak, dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran Matematika kelas V SD.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, *Canva*, *Educaplay*, ADDIE, bangun datar.

A. Pendahuluan

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadi faktor utama yang mendorong transformasi di bidang pendidikan. Pendapat (Sobandi et

al., 2023)mengatakan bahwa Saat ini, pengembangan media pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan benda nyata di sekitar, melainkan telah beralih

pada pemanfaatan berbagai platform digital.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing tinggi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat saat ini menuntut adanya pembaruan dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Menurut (Tri & Adam, 2022) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat dibutuhkan agar siswa lebih termotivasi dan mudah memahami konsep abstrak, termasuk dalam pembelajaran Matematika. Menurut pendapat

(Muhammad et al., 2025) salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh siswa kelas V adalah luas bangun datar. Kesulitan tersebut umumnya disebabkan karena penyajian materi masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, serta kurang melibatkan aktivitas eksploratif siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konseptual dan minat belajar siswa terhadap matematika.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di kelas V SDN 013 Saik, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau, pada tanggal 5–7 November 2025, diketahui bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Penggunaan media di sekolah ini umumnya masih berupa tayangan video pembelajaran melalui proyektor. Sebagian besar pembelajaran dijelaskan menggunakan media pembelajaran konvensional, proses pembelajaran hanya mengaitkan dengan kehidupan

sehari-hari dengan menggunakan metode ceramah. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk bertindak kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi terutama dalam media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga peserta didik memahami materi pelajaran dan tujuan pembelajaran juga akan tercapai.

Selanjutnya, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 003 Pebaun Hulu pada tanggal 6-7 November 2025 didapatkan bahwa proses belajar mengajar sudah menggunakan media beberapa kali selama proses mengajar, namun hanya menayangkan Poster, video pembelajaran dan PPT, sehingga penggunaan media interaktif belum terlaksana di dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk bertindak kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi terutama dalam media pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat

membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Sementara itu, studi pendahuluan yang dilakukan di kelas V SDN 004 Sungai Manau pada tanggal 10 November 2025 ditemukan bahwa telah mulai menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran dan mengikuti pelatihan *Canva* antarguru. Namun, penggunaannya masih terbatas pada mata pelajaran tertentu dengan frekuensi sekitar dua kali dalam sebulan. Media pembelajaran yang paling sering digunakan melalui *Canva* adalah poster dan presentasi *PowerPoint* dengan memanfaatkan template yang tersedia. Selain itu, guru juga menggunakan media video pembelajaran yang bersumber dari YouTube. Meskipun demikian, penerapan media interaktif belum dilakukan secara optimal.

Kemajuan teknologi menuntut guru harus bisa memanfaatkan media yang ada untuk menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan. pengembangan media interaktif dirancang secara sistematis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan guru serta karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penulis juga melakukan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 015 Pebaun Hilir pada tanggal 12 November 2025 bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat kurang. Penggunaan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas. Guru menyampaikan bahwa aplikasi *Canva* baru digunakan satu kali dalam pembelajaran. Fitur yang pernah dimanfaatkan meliputi pembuatan poster dan presentasi *PowerPoint* dengan menggunakan template yang telah tersedia. Media tersebut kemudian digunakan atau dicetak sebagai bahan pendukung pembelajaran di kelas. Maka

secara keseluruhan penggunaan media interaktif belum terlaksana dengan maksimal.

Berdasarkan perhitungan akhir observasi penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar, diperoleh nilai akhir observasi sebesar 24,95%. Menurut skor $0 < R < 54$ termasuk dalam kategori “kurang sekali”. Sedangkan perhitungan hasil akhir angket kebutuhan media Interaktif pada Pembelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar diperoleh hasil nilai 78.075% termasuk dalam kategori “sebagian besar membutuhkan”. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dan *Educaplay* di kelas V Sekolah Dasar belum maksimal, untuk itu diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Canva* dan *Educaplay* pada pembelajaran Matematika di kelas V.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah

dilakukan di empat sekolah tersebut maka dapat disimpulkan hasil analisis media interaktif yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) media interaktif terbatas pada video pembelajaran, (2) beberapa materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, (3) media pembelajaran yang digunakan hanya berpusat pada guru, (4) media yang digunakan pada umumnya adalah buku cetak dan media konkret di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dalam proses pembelajaran di kelas V masih belum menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi, sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan inovasi baru dalam proses belajar mengajar dan memiliki peran besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat melancarkan proses pembelajaran yang belum terlaksanakan secara maksimal. Menurut pendapat (Andika, 2025) media pembelajaran digital interaktif

memiliki potensi besar dalam meningkatkan daya tarik serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan visual, audio, dan interaksi. Berdasarkan pendapat (Ramadhani, A., Masniladevi, Suciana, Fadillah., 2025) Dalam praktiknya, peran guru bergeser dari sekadar sumber informasi menjadi fasilitator yang membimbing siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Transformasi peran ini sangat identik dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang memprioritaskan kemampuan berpikir kritis, sinergi kolaboratif, kemampuan komunikasi, serta kreativitas. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media interaktif berbasis aplikasi digital seperti *Canva* dan *Educaplay*. Aplikasi *Canva* dapat membantu guru merancang tampilan pembelajaran yang

menarik secara visual, seperti poster, slide, dan animasi interaktif. Sedangkan *Educaplay* memungkinkan pembuatan aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), seperti kuis, teka-teki, dan latihan interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa (Rahmawati & Perdana, 2024). Menurut pendapat (Sobandi et al., 2023) menyatakan bahwa Aplikasi *Canva* merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi *online* yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran, baik dengan pendekatan *macrolearning* maupun *microlearning*. Sebagai aplikasi *online*, *Canva* membutuhkan dukungan internet atau paket data. Selain itu, aplikasi *Canva* memberikan pilihan untuk digunakan secara gratis ataupun berbayar.

Penelitian ini mengembangkan media interaktif dengan mengintegrasikan *Canva* sebagai media penyajian materi

berbasis *PowerPoint* interaktif dan *Educaplay* sebagai media evaluasi berbasis kuis digital, yang dirancang dalam satu kesatuan sistem pembelajaran yang saling terhubung. Evaluasi pembelajaran menggunakan fitur kuis di *Educaplay* yang bersifat gamifikasi (*matching, multiple choice, crossword, dll.*) sehingga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*research and development*). Pada penelitian ini, penelitian menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model yang pernah digunakan dalam penelitian pengembangan dengan beberapa langkah, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*),

implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Menurut pendapat (Waruwu, 2024) Model ADDIE banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan produk atau model tertentu dalam pembelajaran. Kelebihan dari model ini adalah produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah-langkah pengembangan menggunakan model ADDIE yakni sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Meliputi analisis kebutuhan guru dan siswa di lapangan, analisis karakteristik siswa kelas V, analisis kurikulum Merdeka (Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran), serta

analisis materi luas bangun datar fase C.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap merancang draf produk media interaktif yang mengintegrasikan PowerPoint Canva dan kuis evaluasi berbasis permainan pada Educaplay.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap memproduksi media berdasarkan rancangan desain dan melakukan uji validasi kepada para ahli (materi, media, dan bahasa) untuk kemudian direvisi sesuai saran perbaikan.



Gambar 1. Halaman awal



Gambar 2. Halaman materi



Gambar 3. Halaman evaluasi

4. Tahap Penerapan (*Implementation*) Menguji coba produk media yang telah dinyatakan valid ke dalam lingkungan pembelajaran matematika nyata skala terbatas kelas V. Tahap implementasi ini dilakukan setelah seluruh aspek dinyatakan rata-rata layak oleh validator (Monica, T., &

Pramudiani, P, 2022). Pelaksanaan penggunaan media diawali dengan menyiapkan segala sarana dan prasarana yang dibutuhkan dan mengkondisikan lingkungan kelas. Setelah persiapan dan ketersediaan peralatan sudah lengkap, maka peneliti bisa menerapkan media yang sudah dikembangkan pada proses pembelajaran. Implementasi dilakukan pada skala terbatas di kelas V Sekolah Dasar dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, sarana, dan prasarana. 5) Evaluasi (*Evaluation*) Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan asesmen penilaian hasil belajar terhadap media interaktif yang sudah

dikembangkan. Berhasil atau tidaknya multimedia pembelajaran tersebut akan terlihat pada angket yang akan diberikan kepada guru dan peserta didik dan keefektifan hasil belajar. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Subjek uji coba dalam penelitian ini tersebar di beberapa sekolah di Kecamatan Kuantan Mudik, yaitu kelas V SDN 003 Pebaun Hulu dan SDN 015 Pebaun Hilir sebagai subjek uji coba praktikalitas, serta kelas V SDN 004 Sungai Manau sebagai subjek uji efektivitas produk dengan melibatkan 16 orang peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar instrumen validasi untuk para ahli menggunakan skala Likert, angket respon praktikalitas untuk guru dan siswa, serta instrumen tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Analisis

data validitas dan praktikalitas dihitung menggunakan rumus persentase Purwanto yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

sedangkan peningkatan pemahaman dan keefektifan kognitif hasil belajar siswa diuji menggunakan analisis skor *Normalized Gain* (N-Gain) Hake.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dan Educaplay yang dikemas dalam bentuk tautan (*link*) digital. Media ini memuat rangkuman materi luas bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, layang-layang, belah ketupat, lingkaran, dan jajar genjang) serta latihan evaluasi berbasis game

edukasi. Proses validasi kelayakan produk dilakukan oleh tiga dosen ahli dari Departemen PGSD FIP UNP. Rekapitulasi hasil uji kevalidan produk dari waktu ke waktu dipaparkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil uji validitas

No	Uji Coba Kevalidan	Presentasi	Kategori
1	Validasi Materi	97,3%	Sangat Valid
2	Validasi Media	92,8%	Sangat Valid
3	Validasi Bahasa	94%	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		94,76%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil pengolahan rata-rata kumulatif dari ketiga ahli setelah tahapan revisi selesai, diperoleh persentase validitas media sebesar **94,76%** yang diinterpretasikan ke dalam kategori "**Sangat Valid**". Media yang dinyatakan valid kemudian diujicobakan di lapangan untuk mengetahui derajat kepraktisan penggunaan. Penilaian respon

kepraktisan diperoleh dari guru kelas V dan peserta didik, yang disajikan secara rinci pada Tabel 2

Tabel 2. Hasil dari penilaian respon guru

No	Sekolah	Nama Guru	%	Kategori
1	Guru SDN 003 Pebaun Hulu	R	95,83 %	Sangat praktis
2	Guru SDN 015 Pebaun Hilir	A R	95,83 %	Sangat praktis
3	Guru SDN 004 Sungai Manau	T D	100%	Sangat praktis
Rata -rata			97,22 %	Sangat praktis

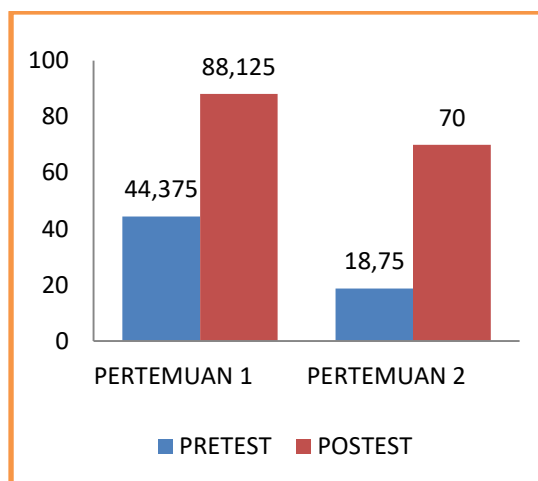
Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

N o	Nama Sekolah	Jumlah Responden	%	kategori
1	SDN 003 Pebaun Hulu	5	91,6 %	Sangat praktis
2	SDN 015 Pebaun Hilir	7	98,21 %	Sangat praktis
3	SDN 004 Sungai Manau	16	89.7 %	Sangat praktis
Rata-rata		28	91,90 3%	Sangat praktis

Rata-rata respon dari para guru kelas V mencapai **97,22%**, sedangkan rata-rata respon dari total 28 peserta didik mencapai **91,903%**. Kedua hasil tersebut secara konsisten menunjukkan kategori **"Sangat Praktis"**. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat keterpakaian, kemudahan akses navigasi, dan efisiensi yang sangat baik dalam mendukung pembelajaran guru dan kemandirian siswa.

Selanjutnya, pengujian efektivitas produk diukur menggunakan instrumen tes kognitif

melalui pengolahan nilai *pre-test* dan *post-test* pada 16 siswa kelas V SDN 004 Sungai Manau. Mengacu pada tabel kriteria N-Gain Hake, nilai perolehan sebesar **0,710475** berada pada rentang $g > 0,7$ yang dikategorikan masuk dalam taraf efektivitas **"Tinggi"**. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika yang sangat signifikan pada materi luas bangun datar setelah diintegrasikannya media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Educaplay* ini ke dalam aktivitas kelas.



Grafik 1. Grafik Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini didukung oleh

optimalnya implementasi model ADDIE yang terstruktur. Selain itu, adanya perbaikan substansial berdasarkan masukan para ahli seperti penajaman indikator Tujuan Pembelajaran berorientasi HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), penataan struktur lembar kerja yang lebih akomodatif bagi siswa, sinkronisasi audio latar agar tidak tumpang tindih, serta penguatan penjelasan umpan balik langsung (*feedback*) pada kuis interaktif *Educaplay* terbukti mampu menciptakan visualisasi konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

E. Kesimpulan

Bentuk akhir produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Educaplay* materi luas

bangun datar di kelas V SD. Produk ini telah melalui revisi berdasarkan masukan ahli materi, media, dan bahasa. Hasil akhirnya mencakup halaman utama, petunjuk, materi dengan visualisasi konsep luas bangun datar dan luas dan gabungan bangun datar.

Kelebihan produk yaitu: (1) **Valid**, dibuktikan dengan rata-rata persentase kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang mencapai nilai sebesar 94,76% dengan kategori "Sangat Valid". (2) **Praktis**, dibuktikan dengan perolehan skor respon kepraktisan oleh guru kelas V sebesar 97,22% dan respon peserta didik sebesar 91,903% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". (3) **Efektif**, dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui

perolehan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,710475 yang masuk dalam kategori efektivitas "Tinggi". 4) sangat efektif dengan nilai *N-Gain* 0,80095 dengan kategori "tinggi" pada pertemuan pertama dan 0,62 pada pertemuan kedua dengan kategori "sedang";(5) meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kelemahan dari produk yang dihasilkan adalah (1) materi terbatas pada persegi, persegi panjang dan segitiga; (2) bergantung pada koneksi internet; (3) bergantung pada ketersediaan perangkat dan daya listrik.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan secara luas dalam mendukung proses pembelajaran Matematika, khususnya pada materi luas bangun datar di kelas V Sekolah

Dasar. Peneliti menyarankan bagi guru sekolah dasar untuk dapat mengoptimalkan pemanfaatan integrasi media digital semacam ini sebagai alternatif inovatif guna menciptakan iklim pembelajaran abad ke-21 yang menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Materi Perkalian Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(September), 230–245.
- Muhammad, Hendra, & Muslim. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2), 73–84.
<https://doi.org/10.71049/441naw23>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 8(2), 21907–21914.

Ramadhani, A., Masniladevi, Suciana, Fadillah., Z. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Model Project Based Learning di Kelas V SD Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 28–35.

Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>

Tri, W., & Adam, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>