

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN COOPERATION METHOD IN CANVA (COSMIC) PADA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Dhean Herdiansyah¹, Anna Maria Oktaviani², Sastra Wijaya³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Primagraha

¹dheanoherdiansyah@gmail.com, ²annamariaoktaviani222@gmail.com,

³sastrawijaya0306@gmail.com,

ABSTRACT

Science learning in elementary schools requires innovative instructional media to help students understand abstract concepts, particularly the Solar System topic. Based on a needs analysis conducted at SDN Kubang Apu, classroom instruction still relied on PowerPoint presentations, resulting in limited student engagement and difficulties in understanding the learning material. This study aimed to develop Cooperation Method in Canva (COSMIC) learning media and determine its feasibility and contribution to improving fifth-grade students' learning outcomes on the Solar System topic. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 35 fifth-grade students of SDN Kubang Apu, Serang City. Research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, interviews, observations, and pretest-posttest tests. The findings showed that the COSMIC media achieved feasibility percentages of 85.00% from the material expert, 91.25% from the media expert, and 96.25% from the language expert, indicating a very feasible category. Student responses reached 96.07%, while teacher responses reached 100%, both categorized as very good. Students' learning outcomes also improved, with the mean score increasing from 57.14 on the pretest to 76.00 on the posttest and an N-Gain score of 0.44 (moderate category). Therefore, the COSMIC learning media is feasible and practical to support science learning on the Solar System topic in elementary schools.

Keywords: *learning media; Canva; ADDIE; Solar System; elementary school*

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang inovatif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, khususnya pada materi Sistem Tata Surya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN Kubang Apu, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media PowerPoint sehingga keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Cooperation Method in Canva (COSMIC) serta mengetahui tingkat kelayakan dan kontribusinya terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada materi Sistem Tata Surya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa kelas V SDN Kubang Apu Kota Serang. Instrumen penelitian meliputi lembar

validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, wawancara, observasi, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media COSMIC memperoleh persentase kelayakan sebesar 85,00% dari ahli materi, 91,25% dari ahli media, dan 96,25% dari ahli bahasa dengan kategori sangat layak. Respons siswa memperoleh persentase 96,07%, sedangkan respons guru sebesar 100%, yang keduanya termasuk kategori sangat baik. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 57,14 pada pretest menjadi 76,00 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,44 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran COSMIC dinyatakan layak dan praktis untuk mendukung pembelajaran IPA pada materi Sistem Tata Surya di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran; Canva; ADDIE; sistem tata surya; sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada era digital menuntut terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan membentuk pemahaman konsep ilmiah, keterampilan proses, dan sikap ilmiah. Namun, materi Sistem Tata Surya tergolong materi yang bersifat abstrak karena memuat konsep pergerakan planet, rotasi, revolusi, serta keteraturan orbit yang tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa. Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Di era digital saat ini, peserta didik lebih akrab dengan penggunaan teknologi seperti telepon genggam, media sosial, dan berbagai platform digital

lainnya. Namun, penggunaan teknologi di kalangan siswa sering kali lebih dominan dimanfaatkan untuk aktivitas hiburan dibandingkan sebagai sarana pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa menjadi berkurang apabila pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik (Benedeto & Wiga Pratama, 2023). Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.

Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena karakteristik siswa usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan pengalaman

belajar yang konkret. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran interaktif adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang alam, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir ilmiah, keterampilan proses sains, dan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya pembelajaran IPA masih sering dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Evon Kurnia Sari, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Kubang Apu, diperoleh informasi bahwa siswa sebenarnya memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap pembelajaran IPA, khususnya pada materi Sistem Tata Surya. Namun, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara menyeluruh. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif

dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital juga menjadi salah satu hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Selain penggunaan media pembelajaran yang menarik, proses pembelajaran juga perlu didukung oleh pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kerja sama dan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah Cooperation Method. Pendekatan ini menekankan pada aktivitas kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan pemahaman konsep peserta didik. Penggabungan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan Cooperation Method diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPA yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik

peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Cooperation Method in Canva (COSMIC) pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi Sistem Tata Surya serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran **Cooperation Method in Canva (COSMIC)** pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE** yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas V, analisis kurikulum,

analisis karakteristik siswa, serta analisis kebutuhan pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi Sistem Tata Surya. Tahap *design* meliputi penyusunan storyboard, penyusunan materi, desain tampilan media, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan pembuatan media pembelajaran COSMIC menggunakan aplikasi Canva, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 35 siswa kelas V SD Negeri Kubang Apu, Kota Serang, Provinsi Banten pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba lapangan, respons siswa, respons guru, serta hasil belajar siswa untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa, seorang guru kelas V, dan 35 siswa kelas V SD Negeri Kubang Apu sebagai subjek uji coba lapangan.

Objek penelitian adalah media pembelajaran **Cooperation Method in Canva (COSMIC)** pada materi Sistem Tata Surya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan tanggapan guru serta siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respons siswa, dan respons guru. Sementara itu, tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media COSMIC.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respons siswa, lembar observasi respons guru, pedoman wawancara, serta soal *pretest* dan *posttest*. Data hasil validasi ahli, respons siswa, dan respons guru dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media. Data hasil belajar dianalisis menggunakan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, kemudian dihitung menggunakan rumus **Normalized Gain (N-Gain)** untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran COSMIC.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran **Cooperation Method in Canva (COSMIC)** pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model **ADDIE** yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis* diperoleh informasi bahwa pembelajaran Sistem Tata Surya di SD Negeri Kubang Apu masih didominasi penggunaan media PowerPoint sehingga siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti bentuk planet, gerak rotasi, revolusi, dan keteraturan tata surya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang

mampu menyajikan visualisasi secara lebih konkret dan interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran **Cooperation Method in Canva (COSMIC)** yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, animasi, audio, video pembelajaran, dan kuis interaktif dalam satu media berbasis Canva. Penggunaan berbagai unsur multimedia tersebut dirancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik serta mampu memahami konsep Sistem Tata Surya secara lebih mudah melalui representasi visual.

Sebelum diimplementasikan kepada siswa, media COSMIC terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tabel 1. Hasil Validasi Media COSMIC

Validator	Skor/ skor maksimal	Persen tase	Kategori
Ahli Materi	68/80	85,00%	Sangat layak
Ahli media	73/80	91,25%	Sangat layak
Ahli Bahasa	77/80	96,25%	Sangat layak
Rata-rata		90,83%	Sangat layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media COSMIC memperoleh

rata-rata persentase sebesar **90,83%** dengan kategori **sangat layak**. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta aspek teknis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi Sistem Tata Surya.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada aspek materi, media dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa kelas V, meskipun terdapat saran untuk menambahkan penjelasan mengenai rotasi dan revolusi bumi yang kemudian dijadikan dasar dalam proses revisi produk. Pada aspek media, tampilan visual, navigasi, ilustrasi, dan animasi dinilai mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Sementara itu, aspek bahasa memperoleh persentase tertinggi karena penggunaan kalimat dinilai sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan teori **Cognitive Theory of Multimedia**

Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021) bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar sehingga peserta didik dapat membangun representasi pengetahuan secara lebih baik. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian **Rahmawati dkk. (2023)** yang melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi karena mampu meningkatkan kualitas tampilan pembelajaran serta mempermudah siswa memahami materi.

2. Hasil Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Efektivitas penggunaan media COSMIC dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 35 siswa kelas V SD Negeri Kubang Apu.

Tabel 2. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Data	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	35	35
Nilai Rata-rata	57,14	76,00
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	0	40
N-Gain Kategori	0,44 Sedang	

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari **57,14** menjadi **76,00**. Hasil analisis *Normalized Gain* memperoleh nilai **0,44** dengan kategori **sedang**. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media COSMIC memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Tata Surya. Peningkatan hasil belajar terjadi karena media COSMIC menyajikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif sehingga membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih baik.

3. Respons Siswa terhadap Media COSMIC

Respons siswa diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 35 siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media COSMIC.

Tabel 3. Hasil Respons Siswa

Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
35 Siswa	2.690	2.800	96,07%	Sangat Layak
Hasil angket menunjukkan bahwa media COSMIC memperoleh				

persentase sebesar **96,07%** dengan kategori **sangat layak**. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, membantu memahami materi Sistem Tata Surya, serta meningkatkan motivasi belajar. Respons positif tersebut diperkuat melalui hasil wawancara terhadap lima siswa. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa mereka menyukai animasi, video, gambar, dan kuis interaktif yang terdapat dalam media COSMIC. Siswa juga mengungkapkan bahwa media membantu mereka mengenali planet, memahami benda-benda langit, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tingginya respons siswa menunjukkan bahwa media COSMIC mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian informasi yang menarik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian **Sari dkk. (2023)** yang menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi

belajar karena memiliki tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

4. Respons Guru terhadap Media COSMIC

Respons guru diperoleh melalui lembar observasi selama proses pembelajaran menggunakan media COSMIC.

Tabel 4. Hasil Respons Guru

Respon den	Skor Dipero leh	Skor Maksi mal	Persent ase	Kateg ori
Guru Kelas V	60	60	100%	Sang at Layak

Hasil observasi menunjukkan bahwa media COSMIC memperoleh persentase sebesar **100%** dengan kategori **sangat layak**. Guru menilai bahwa media mampu membantu penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, mempermudah visualisasi konsep Sistem Tata Surya, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan menarik.

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan animasi, video, audio, dan kuis interaktif menjadikan

pembelajaran lebih variatif sehingga siswa lebih fokus mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media COSMIC membantu guru menyampaikan konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret sehingga mempermudah proses penjelasan materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran **Cooperation Method in Canva (COSMIC)** memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai **N-Gain sebesar 0,44** pada kategori **sedang**, serta memperoleh respons yang sangat positif dari siswa maupun guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media COSMIC layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital pada materi Sistem Tata Surya di sekolah dasar. Penggunaan media yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video, dan kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga mampu membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran **Cooperation Method in Canva (COSMIC)** pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan **ADDIE** yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi (85,00%), ahli media (91,25%), dan ahli bahasa (96,25%) dengan rata-rata persentase sebesar **90,83%** yang termasuk dalam kategori **sangat layak**.

Implementasi media COSMIC pada pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest meningkat dari **57,14** menjadi **76,00** pada posttest dengan nilai **N-Gain sebesar 0,44** yang termasuk dalam kategori **sedang**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media COSMIC mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi Sistem Tata Surya.

Respons siswa terhadap penggunaan media COSMIC juga menunjukkan hasil yang sangat baik

dengan persentase sebesar **96,07%**, sedangkan respons guru mencapai **100%**. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media COSMIC mudah digunakan, menarik, membantu siswa memahami materi melalui visualisasi, animasi, video, serta meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media COSMIC dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital yang layak digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi Sistem Tata Surya.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media COSMIC pada materi IPA lainnya, menambahkan fitur interaktif yang lebih beragam, serta menguji efektivitas media melalui desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah subjek yang lebih besar sehingga diperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyan, D., Tianna, V., Sacharissa Zada Az-Zahra, V., & Danuri, D. (2024). Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIDA Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195.
<https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I: The Cognitive Domain*. David McKay Company.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (5th, Ed.). Longman .
- Halifah, S. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA pada Murid Kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja*.
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4513-Full_Text.pdf ER
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th, Ed.). Prentice Hall.
- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424–430.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>
- Hidayat, S. T., Budiarta, L. G. R., Romadon, Paramata, D. D., Mamlu'ah, A., Umar, M. K.,

- Candrasari, I., Susan, M. S., Leonangung Edu, A., Rosita, Hasni, J., Sarwani, Drs. S., Nurjaman, A. R., Rahma, E. A., Indriastuti, Apt. M., Setiyana, R., Jakfar, A. E., & Maku, H. (2024). *Pedagogi Kontemporer: Inovasi Pembelajaran dan Integrasi Kurikulum Digital* (Riyanton, Ed.). Eureka Media Aksara. <https://doi.org/10.1023/A:1013185114317>
- Juliana, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Semester II SMPN 5 Siak Kecil Kec. Siak Kecil Kab. Bengkalis. In *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* (Vol. 2, Issue 4, pp. 530–539). https://www.researchgate.net/publication/331761938_PENERAPAN_MODEL_PEMBELAJARAN_INKUIRI_TERBIMBING_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_IPA_SISWA_KELAS_VIII_SEMESTER_II_SMPN_5_SIAK_KECIL_KECAMATAN_SIAK_KECIL_KABUPATEN_BENGKALIS/fulltext/5c8b0e3892851c1df941ad
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99. <https://doi.org/10.1023/A:1013185114317>
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Nurfatah, F. (2025). Web-Based Learning Media Improves Concept Understanding and Student Engagement : Media Pembelajaran Berbasis Web Mendorong Pemahaman Konsep dan Keterlibatan Siswa . In *Indonesian Journal of Innovation Studies* (Vol. 26, Issue 4). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1537>
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. In *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 8, Issue 3). <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Permendikbud No. 21. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. [https://peraturan.bpk.go.id/Details/224181/permendikbud-no-21-tahun-2016:contentReference\[oaicite:0\]%7Bindex=0%7D](https://peraturan.bpk.go.id/Details/224181/permendikbud-no-21-tahun-2016:contentReference[oaicite:0]%7Bindex=0%7D)
- Pujiastuti, M., & Karhami, S. K. A. (2010). *Mengenal Tata Surya* (3 Cet., Ed.). Lazuardi Buku Utama .

- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Rangko, M. A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*. [https://repository.ummat.ac.id/6418/1/COVER-BAB III.pdf](https://repository.ummat.ac.id/6418/1/COVER-BAB%20III.pdf)
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development* (5 Cet., Ed.). Alfabeta.
- Sukmalia, M. (2024). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya*. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/116483/>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (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>
- Zulkan, Z., Wulandari, S., & Zulirfan, Z. (2023). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Canva dan Flip PDF Profesional. *Educatio : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(1), 50–60. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18715>