



Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model *Problem Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar

Azil Alfathsa Toma*
Reinita

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
Jl. Prof. Dr. Hamka, 25171, Padang, Indonesia.

*Penulis korespondensi, E-mail: azil.alfathsa@gmail.com

Paper received: 18-9-2023 revised: 25-11-2023 accepted: 28-11-2023

Abstract

The purpose of this research is to develop *Canva* learning media based on the *problem-based learning* model of Pancasila Education in Grade IV elementary school that is valid and practical. The method used in this research and development is the ADDIE model. Data was obtained from validation questionnaires and practice questionnaires. The research subjects are 3 expert validators, 1 teacher, and 23 grade IV students of SDN 18 South Fresh Water. The results of *Canva*'s learning media development research obtained a material validity level of 90 percent with a very valid category, 95 percent language validity with a very valid category, and 98 percent media validity with a very valid category. Then, the practical results of student responses amounted to 89.31 percent in the very practical category, and the responses from teachers got 91.66 percent in the very practical category. The results of the study explained that *Canva* learning media based on the *problem-based learning* model is very valid and practical to be used in learning Pancasila education in Grade IV Elementary School.

Keywords: learning media; *Canva*; Problem Based Learning; ADDIE.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Canva* berbasis model *Problem based learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Data didapatkan dari angket validasi serta angket praktik. Dimana subjek penelitiannya yakni 3 validator ahli, 1 guru, serta 23 siswa kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Canva* memperoleh tingkat validitas materi 90 persen dengan kategori sangat valid, validitas bahasa 95 persen dengan kategori sangat valid, validitas media 98 persen kategori sangat valid. Kemudian, didapatkan hasil praktikalitas respons siswa sejumlah 89,31 persen dengan kategori sangat praktis serta respons dari guru mendapatkan hasil 91,66 persen yang berkategori sangat praktis. Hasil dari penelitian tersebut memaparkan bahwa media pembelajaran *Canva* berbasis model *Problem-Based Learning* sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: media pembelajaran; *Canva*; *Problem Based Learning*; ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan kini telah mengikuti perkembangan era 4.0, dimana peran teknologi menjadi sangat penting. Dunia pendidikan tidak bisa terhindar dari tuntutan zaman ini, dimana transformasi digital menjadi kebutuhan yang vital untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran berbasis teknologi (Fasa & Purwanti, 2023). Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, maka kurikulum pun diperbaharui. Saat ini

selain menggunakan kurikulum 2013, pendidikan juga telah memakai kurikulum merdeka. Menurut (Nugraha, 2022), kurikulum merdeka adalah kurikulum yang lebih menitikberatkan kebutuhan dan fokus kepada siswa dibandingkan dengan guru. Artinya fokus pada kurikulum merdeka adalah membebaskan siswa memahami materi dan konsep pembelajaran disertai dengan guru sebagai pendampingnya. Sementara itu dari sisi guru dapat mempunyai kebebasan untuk memilih berbagai media dan perangkat dalam mengajar yang berbeda menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta minat pada siswa.

Media pembelajaran adalah instrumen yang menjembatani ilmu yang diajarkan dari guru kepada para siswa. Perkembangan teknologi telah berdampak pada perkembangan media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan tersebut semakin beranekaragam dari semula yang hanya berwujud gambar maupun diagram dan grafik, telah berkembang ke media yang lebih canggih dengan memanfaatkan teknologi komputer atau *smartphone*. Dengan penerapan teknologi tersebut, keluaran dari media pembelajaran dapat berupa audio dan visual. Media pembelajaran yang dianggap cocok guna diterapkan salah satunya adalah memanfaatkan aplikasi *Canva*.

Hasil observasi dan serangkaian proses tanya jawab yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru pada kelas IV SD Negeri 18 Air Tawar Selatan telah memberikan sebuah kesimpulan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, penggunaan media pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *Canva* belum pernah diimplementasikan pada kelas di sekolah tersebut. Proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan digital atau komputer dan hanya sampai pada sebatas penggunaan *infocus* untuk memutar video pembelajaran. Pada proses pembelajaran sebelumnya, para guru juga hanya sebatas menggunakan media pembelajaran berbasis gambar dan teks saja. Dalam proses pembelajaran juga disampaikan bahwa siswa belum sepenuhnya terlibat pada proses pembelajaran. Hasil dari serangkaian observasi dan wawancara tersebut telah menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran yang digunakan selama ini masih belum memenuhi standar. Kemajuan teknologi dan informasi pada abad 21 telah menuntut seorang guru untuk dapat menerapkan media teknologi sebagai pendukung pada proses pembelajaran terhadap para siswanya. Hal sangat diperlukan sebagai upaya seorang guru dalam membangun kompetensi 4C Dalam pembelajaran abad 21 guru berkewajiban memanfaatkan teknologi sebagai dasar dari media pembelajaran guna membangun kompetensi 4C (*Critical thinking and problem solving, Creativity, Collaborative, and Communication*) pada siswa. Keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar membuat mereka tertarik untuk mengimplementasikan suatu media pembelajaran yang memiliki ketertarikan saat aktivitas pembelajaran kelas. Pada konteks tersebut, diperlukan sebuah inovasi yang baru untuk menciptakan dan membangun suasana kelas yang menyenangkan dan lebih aktif. Berdasarkan dari paparan tersebut, sehingga peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menerapkan *Canva* dengan berbasis model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian sebelumnya tentang *Canva* ini telah diteliti oleh (Kamila & Kowiyah, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar” Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Deswita & Amini, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Dan penelitian yang dilaksanakan oleh (Wahyuni & Napitupulu, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi

Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD”. Kesamaan dari penelitian tersebut terhadap penelitian yang sebelumnya yakni keduanya sama mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan *Canva* dengan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan memanfaatkan model ADDIE di Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan kurikulum yang digunakan, tiga peneliti diatas menggunakan kurikulum 2013 pembelajaran tematik terpadu, sedangkan peneliti menggunakan kurikulum merdeka pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan dari paparan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, peneliti kemudian tertarik melaksanakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut memiliki tujuan guna mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran dengan berbasis *Canva* sebagai upaya praktis dalam kegiatan belajar mengajar dan lebih efektif dalam memberikan informasi ilmu yang ditujukan kepada para siswa.

METODE

Metode yang diterapkan oleh peneliti terhadap penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan *Research and Development* atau dapat diartikan sebagai penelitian pengembangan. Definisi dari penelitian pengembangan yakni jenis penelitian yang menciptakan suatu temuan produk baru maupun yang dikembangkan dari sebelumnya untuk menyempurnakan produk yang sebelumnya telah dibangun (Sukmadinata, 2013). Fokus pada penelitian pengembangan adalah dengan merancang sebuah produk kemudian melakukan pengujian terhadap produk tersebut (Sugiyono, 2017). Peneliti telah menggunakan salah satu model pada penelitian pengembangan yaitu dengan menerapkan model ADDIE. Proses pengembangan dengan menggunakan permodelan ini adalah dengan melakukan analisa terhadap kebutuhan, melakukan desain terhadap analisa kebutuhan yang telah didapat sebelumnya, membangun produk sesuai dengan desain, mengimplementasikan produk, serta tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi (Rayanto & Sugianti, 2020).

Tahapan analisis adalah tahapan yang dilakukan untuk melihat kebutuhan pada siswa. Analisis tersebut mencakup dari bagaimana kebutuhan siswa, kebutuhan pada kurikulum yang saat ini sedang berlaku, dan analisis terhadap materi yang akan dibahas pada kelas. Setelah dilakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana dengan optimal. Pemanfaatan media pembelajaran *Canva* juga belum diterapkan. Tak hanya hal tersebut, karakteristik siswa serta pengalaman yang didapatkan selama proses pembelajaran juga harus dipertimbangkan. Berdasarkan dari hal tersebut, maka peneliti melakukan pengkajian terhadap analisis kebutuhan

Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan pada media pembelajaran. Peneliti akan melakukan perancangan terhadap tampilan pada media pembelajaran *Canva* pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Dimana media yang dirancang tersebut mencakup : 1) Media pembelajaran *Canva*; 2) Media pembelajaran berisi materi pembelajaran pendidikan Pancasila elemen NKRI di kelas IV SD; 3) Media yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi; 4) Penggunaan bahasa mudah dipahami oleh siswa; 5) Penggunaan gambar, video, dan suara dengan kualitas yang baik sehingga mudah untuk diperhatikan; 6) Soal Latihan materi pembelajaran pendidikan Pancasila elemen

negara kesatuan republik Indonesia; 7) Penggunaan warna dan tulisan yang menarik sehingga terciptanya suasana belajar yang kreatif dan inovatif.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), dimana makna tahap pengembangan yakni tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang, kemudian dikembangkan dengan mengacu pada saran dari para ahli. Tahapan tersebut juga mencakup validasi media pembelajaran yang dilaksanakan oleh para ahli dengan mencakup ahli materi, bahasa, serta media. Jika media pembelajaran yang dikembangkannya tersebut belum valid, sehingga harus dilaksanakan revisi terhadap media pembelajaran tersebut. Namun apabila media pembelajaran telah dinyatakan valid, maka media pembelajaran telah dapat diterapkan saat pembelajaran berlangsung.

Tahap keempat adalah *implementation* (penerapan), Tahap penerapan adalah tahap penggunaan media pada proses pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang dan divalidasi. Penerapan dilakukan di Kelas IV SD Negeri 18 Air Tawar Selatan yang terdiri dari 23 siswa. Penerapan penggunaan media diawali dengan menyiapkan semua sarana dan prasarana yang diperlukan serta mengondisikan lingkungan kelas. Setelah persiapan dan ketersediaan peralatan sudah lengkap, sehingga peneliti bisa menerapkan media yang sudah dikembangkan pada proses pembelajaran.

Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi), dimana evaluasi dilakukan terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Berhasil atau tidaknya media pembelajaran akan terlihat pada angket yang akan ditujukan untuk guru serta siswa. Dari angket tersebut dapat terlihat apakah implementasi media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengambil subjek yang terdiri dari 3 validator ahli dari ahli materi, bahasa, dan media, kemudian satu orang guru dan melibatkan 23 siswa yang terdaftar pada kelas kelas IV SD Negeri 18 Air Tawar Selatan. Terdapat dua jenis data yang akan digunakan sebagai penelitian yang akan dilakukan. Data pertama didapat dari proses validasi pada media pembelajaran yang telah diusulkan, kemudian data kedua adalah data yang digunakan dari pengisian angket yang telah diberikan untuk guru serta siswa terhadap usulan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti telah menggunakan suatu alat pengumpul data dengan disertai validasi media pembelajaran dan instrumen praktikalitas pada media pembelajaran yang diterapkan. Instrumen validasi adalah instrumen yang berwujud lembar validasi dengan tujuan menghimpun data yang valid atau tidaknya dari media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Instrumen ini terdiri dari lembaran validasi materi, validasi bahasa yang digunakan, dan validasi media. Sedangkan pada instrumen praktikalitas adalah dengan menggunakan angket guna memperoleh respons guru serta siswa atas terkait media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Perolehan data yang didapatkan dari hasil validasi serta praktikalitas media pembelajaran akan dianalisis melalui penerapan skala Likert. Mengacu pada lembar validasi dan praktikalitas, penskoran pada setiap kategori bisa dicermati pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar penskoran validitas dan praktikalitas media pembelajaran

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Sumber: Modifikasi (Riduwan & Sunarto, 2014)

Hasil keseluruhan skor yang telah didapatkan melalui fase pengumpulan data sebelumnya yang didapat dari proses pengisian angket kevalidan dan kepraktisan kemudian akan dilakukan pengukuran tingkat persentase dengan menggunakan suatu formula yang dijelaskan sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

100 = nilai tetap

Kategori kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran dengan merujuk pada perhitungan nilai akhir disajikan pada tabel 2 dan 3 berikut:

Tabel 2. Kategori kevalidan media pembelajaran

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
00-54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi (Purwanto, 2013)

Tabel 3. Kategori kepraktisan media pembelajaran

Interval	Kategori
86-100%	Sangat praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
00-54%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi (Purwanto, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Adapun analisis kebutuhan tersebut digunakan dalam memberkan informasi terkait kebutuhan mendasar suatu pembelajaran, kekurangan serta kelebihan terkait media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Pada tahapan ini peneliti telah melakukan serangkaian kegiatan analisis

melalui observasi dan wawancara di SDN 18 Air Tawar Selatan, berkaitan dengan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Adapun hasil dari analisis terhadap kebutuhan adalah: (1) siswa membutuhkan penerapan media pembelajaran yang tidak membosankan serta memiliki visualisasi yang menarik, (2) siswa memerlukan suatu media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar, (3) siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang bisa memberikan stimulus guna dapat berpikir terhadap media gambar atau video yang dihadapinya.

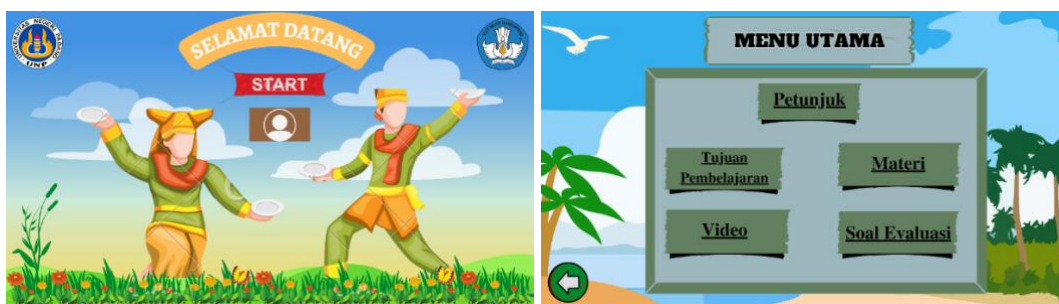
Analisis selanjutnya adalah analisis terkait kurikulum yang saat ini sedang diterapkan. Adapun kurikulum yang sedang diterapkan saat ini adalah menggunakan kurikulum merdeka. Analisa kurikulum dibutuhkan untuk memperoleh bagaimana gambaran terhadap rancangan media pembelajaran yang nantinya akan disusulkan agar sesuai dengan kurikulum merdeka. Pada proses pengembangan media pembelajaran *Canva* tersebut, sebelumnya peneliti telah melaksanakan proses analisis kurikulum, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan kelas IV SD meliputi: Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.

Analisis materi, Peneliti melakukan analisis materi dengan merujuk pada kurikulum merdeka, buku guru dan buku siswa, dan beberapa sumber materi lainnya. Hal ini dilakukan agar materi yang ada pada media pembelajaran ini lengkap dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil analisis materi yang peneliti lakukan yaitu pada pembelajaran pendidikan Pancasila elemen NKRI unit 4 kegiatan belajar 3 materi sikap/perilaku yang menjaga dan merusak keutuhan NKRI telah sesuai untuk diterapkan pada produk yang dikembangkan

Design (Perancangan)

Setelah melakukan kegiatan analisa, peneliti kemudian melakukan tahapan perancangan desain media pembelajaran yang akan dibangun dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Perancangan ini ditujukan untuk pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Maksud dari perancangan ini yaitu untuk mengimplementasikan kemajuan teknologi sebagai media untuk memudahkan serta mempermudah proses pembelajaran pada siswa.

Media pembelajaran ini dirancang melalui aplikasi *Canva*. Berikut tampilan dari media pembelajaran *Canva*:



Gambar 1. Tampilan awal dan menu utama media pembelajaran *Canva*



Gambar 2. Tampilan profil dan petunjuk penggunaan tombol media pembelajaran *Canva*



Gambar 3. Tampilan tujuan pembelajaran media pembelajaran *Canva*



Gambar 4. Tampilan materi dan soal evaluasi media pembelajaran *Canva*

Development (Pengembangan)

Tahapan tersebut mencakup tindak lanjut dari tahap sebelumnya. Setelah pembelajaran hasil rancangan divalidasi oleh beberapa ahli, mencakup ahli materi, media, serta bahasa yang selanjutnya direvisi dengan mengacu pada perolehan hasil validasi yang didapatkan dari ketiga validator tersebut.

Uji validitas materi dilakukan melalui pemberian lembar angket validasi kepada ahli materi. Validasi dilakukan oleh Bapak Atri Waldi, M.Pd dosen PGSD Universitas Negeri Padang pada tanggal 7 Juni 2023 dilakukan validasi awal dan pada tanggal 14 Juni 2023 dilakukan validasi kedua.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi pada tabel 4, hasil perhitungan validasi materi yang pertama, diperoleh persentase 82,5% dengan kategori valid. Penilaian validator secara umum yaitu dapat digunakan dengan sedikit revisi dengan beberapa saran perbaikan, diantaranya pada pertanyaan pemantik gunakan pertanyaan yang sesuai dengan karakteristik siswa, tambahkan materi ajar dan menyertakan contoh aplikatif dan kontekstual yang dekat lingkungan siswa serta tambahkan referensi atau sumber pada media yang digunakan. Setelah media direvisi sesuai saran

tersebut, selanjutnya dilakukan validasi kedua. Persentase hasil yang didapatkan adalah sejumlah 90% dimana tergolong dalam kategori sangat valid. Penilaian umum pada validasi kedua adalah bisa diterapkan dengan tanpa adanya perbaikan (revisi).

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

Pertemuan	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori
Validasi I	33	40	82,5%	Valid
Validasi II	36	40	90%	Sangat Valid

Pelaksanaan uji validitas melalui pemberian lembar angket penilaian kepada ahli bahasa. Penilaian dilakukan oleh Bapak Dr. Ridha Hasnul Ulya, M.Pd dosen prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Padang sebagai ahli bahasa dilakukan pada tanggal 14 Juni 2023 untuk validasi awal dan pada tanggal 18 Juni 2023 dilakukan validasi akhir.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi pada tabel 5, hasil perhitungan validasi bahasa yang pertama, diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Penilaian umum yang diberikan validator adalah dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran perbaikan, yaitu perlu memperhatikan tujuan pembelajaran dengan memenuhi syarat *Condition* (kondisi), *Audience* (peserta), *Behavior* (perilaku) dan *Degree* (tingkatan), perbaiki penggunaan bahasa yang belum efektif dan logis, dan perlu menggunakan bahasa yang interaktif dan komunikatif dalam setiap tahapan pada media. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, sehingga kemudian dilaksanakan tindak lanjut validasi yang kedua. Hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Hasil validasi ahli bahasa

Pertemuan	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori
Validasi I	16	20	80%	Valid
Validasi II	19	20	95%	Sangat Valid

Pengujian validitas media dilakukan dengan membagikan selebaran angket kepada ahli media. Ahli media yang melakukan pengujian tersebut adalah Bapak Anugrah, S. Kom, M.Pd.T dosen Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang sebagai ahli media. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 8 Juni 2023 dan validasi kedua pada tanggal 16 Juni 2023.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli media pada tabel 6, hasil perhitungan validasi media yang pertama, didapatkan persentase sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Penilaian umum dari validator yakni dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun beberapa hal yang harus diperbaiki, yaitu perbaiki bias antara *font* dan *background*, perbaiki ukuran *font*, perbaiki ukuran bagian LKPD. Setelah media direvisi sesuai saran tersebut, maka dilakukan validasi kedua. Hasil yang diperoleh yaitu persentase 98% dengan kategori sangat valid.

Tabel 6. Hasil validasi ahli media

Pertemuan	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori
Validasi I	114	128	89%	Sangat Valid
Validasi II	126	128	95%	Sangat Valid

Implementation (Penerapan)

Tahapan tersebut memaparkan produk Media Pembelajaran *Canva* sudah siap diterapkan di Sekolah Dasar. Peneliti mengambil subjek penelitian di SD Negeri 18 Air Tawar Selatan dengan jumlah 23 siswa dan 1 orang guru kelas IV. Tahap penerapan ini dilakukan pada tanggal

26 dan 27 juli 2023 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pelaksanaan penggunaan media diawali dengan mempersiapkan segala sarana dan prasarana yang diperlukan serta mengondisikan lingkungan kelas. Setelah semuanya sudah lengkap, barulah peneliti dapat menerapkan media yang sudah dikembangkan pada proses pembelajaran. Setelah pembelajaran dilaksanakan, peneliti menyebarkan angket respons guru serta siswa guna memberikan pengetahuan terkait praktikalitas media pembelajaran *Canva*.

Evaluation (Evaluasi)

Makna dari tahap evaluasi adalah tahapan akhir dari penelitian yang dilaksanakan. Saat berada pada tahap tersebut, kegiatan evaluasi dilaksanakan dengan mengacu pada hasil penilaian dari angket respons guru serta siswa untuk menilai sejauh mana tingkat kepraktisan penggunaan dari media pembelajaran *Canva* yang telah dirancang.

Penilaian respons guru sebagai uji praktikalitas dilakukan oleh Ibu Raudhdhatul Jannah, S.Pd selaku guru kelas IV SD 18 Air Tawar Selatan yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2023. Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas pada tabel 7, hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 91,66% dengan kategori "Sangat Praktis".

Tabel 7. Hasil praktikalitas angket respons guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai EYD	√			
2	Penyajian kalimat dalam media dapat dipahami oleh guru	√			
3	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada siswa	√			
4	Tata letak ilustrasi dan gambar yang tepat sesuai dengan materi		√		
5	Media pembelajaran membantu guru menarik minat siswa untuk belajar	√			
6	Gambar pada media pembelajaran memudahkan guru membantu siswa dalam memahami materi		√		
Jumlah Skor (Maks 24)		22			

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

$$NP = \frac{22}{100} \times 100\%$$

$$NP = 91,66\%$$

Selanjutnya, pengambilan respons siswa sebagai uji praktikalitas dilakukan terhadap 23 orang siswa kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan pada tanggal 27 Juli 2023. Angket respons siswa terdiri dari 6 butir aspek yang dinilai, yaitu tampilan media, bahasa yang dalam media, penggunaan tulisan, warna, dan gambar dalam media, ketertarikan menggunakan media, materi dalam media, dan soal evaluasi dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas siswa yang berjumlah 23 orang pada tabel 8, didapatkan persentase sejumlah 89,31% dimana termasuk pada kategori "sangat praktis".

Tabel 8. Hasil praktikalitas respons siswa

Jumlah responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Persentase	Kategori
23	493	552	89,31%	Sangat Praktis

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa, begitu pentingnya peran media pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan saat ini. Definisi media pembelajaran yakni bagian yang urgen dari suatu aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan (Supriyono, 2018). Tantangan pendidikan di abad 21 adalah perubahan inovasi dan teknologi terutama dalam media pembelajaran. Yang artinya guru harus siap untuk menghadapi perubahan di abad 21 sesuai dengan tuntutan zaman (Maulita & Erita, 2021). Dengan penerapan teknologi tersebut, keluaran dari media pembelajaran dapat berupa audio dan visual. Adapun wujud dari media pembelajaran dapat berupa berbagai macam gambar atau video guna mempermudah siswa saat memahami materi yang diajarkan dari guru kepada siswa (Reinita & Fitria, 2022). Penerapan media pembelajaran yang baik serta sesuai dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang sedang diajarkan (Guspita Sari & Erita, 2021). Media pembelajaran yang dianggap cocok guna diterapkan salah satunya adalah memanfaatkan aplikasi *Canva*.

Canva adalah bagian dari aplikasi yang memberikan fasilitas berupa beberapa jenis pilihan *template* seperti *slide* pada presentasi, poster, grafik, infografis, dengan disertai dengan berbagai macam desain pendukung seperti *icon* dan simbol-simbol yang dapat digunakan lainnya. *Canva* juga telah mendukung animasi untuk memberikan daya tarik sehingga desain tersebut dapat tampil lebih hidup (Sumarsih dkk., 2021). Adanya aplikasi *Canva* tersebut telah memudahkan seorang guru untuk membuat perancangan media pembelajaran secara media dan memberikan ruang untuk mengasah kreativitas guru guna dapat menciptakan media pembelajaran yang mengacu pada kebutuhan pada kelas (Nurhayati dkk., 2022). Sehingga pada proses pembelajaran Pendidikan pancasila, *Canva* dapat menjadi alternatif media yang bisa dipilih oleh guru untuk menjadi upaya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih fokus dan menarik terhadap siswa.

Kelebihan *Canva* mencakup beragam fitur rancangan ilustratif, *template*, dan animasi yang menarik, sehingga guru memiliki banyak inspirasi dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, guru dapat lebih efisiensi waktu dalam membuat media pembelajaran karena fitur yang lebih praktis, desain media yang dihasilkan juga memiliki resolusi yang sangat baik. Pengguna dapat mengakses fitur dan mendesain di aplikasi *Canva* menggunakan berbagai perangkat. *Canva* memungkinkan kolaborasi antara guru dalam merancang media pembelajaran dan membentuk kelompok untuk saling bertukar pendapat atau inspirasi. siswa dapat mempelajari kembali materi lebih dalam yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Media yang dihasilkan di *Canva* dapat diunduh dalam format penyimpanan yang berbeda seperti PDF dan JPG, Sehingga memungkinkan integrasi dengan media lain yang mendukung untuk presentasi luring (Tanjung & Faiza, 2019). Sehingga dari beberapa kelebihan yang sudah dijelaskan, aplikasi *Canva* dapat dijadikan alternatif penyelesaian untuk mengatasi permasalahan yang mencul dalam proses pembelajaran yang terjadi di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Proses pada pelaksanaan pembelajaran di kelas yang didukung oleh pembelajaran berbasis komputer dapat mempermudah proses penyerapan materi pada siswa (Candra Kurniawan dkk., 2018). Hal ini dapat meningkatkan kompetensi mengajar guru, yang berdampak pada hasil dan proses belajar siswa. Sehingga, penerapan media pembelajaran yang didukung oleh digitalisasi akan memiliki peranan yang sangat penting bagi proses pembelajaran pada siswa di kelas.

Di dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah model atau metode pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang optimal (Reinita, 2020). Pada pembelajaran kurikulum merdeka ini sendiri peran model, pendekatan, dan media sangat berperan penting terutama dalam menarik minat siswa pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kurikulum merdeka juga menekankan keaktifan siswa atau *student center* (Sumarsih dkk., 2022). Keaktifan siswa didukung dengan proses pembelajaran yang menarik, tentunya didukung dengan penggunaan media yang dapat menarik minat belajar sehingga apapun yang menjadi tujuan saat proses pembelajaran tersebut bisa terwujud sebagaimana apa yang diharapkan (Wulandari dkk., 2017).

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal maka di dalam pembelajarannya peneliti menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang terstruktur dan menarik, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Di kurikulum Merdeka model dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang memperlihatkan partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan menyelesaikan masalah. Peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran dengan menghadirkan situasi atau permasalahan tertentu agar siswa dapat memahami cara menyelesaikan permasalahan tersebut (Mubarak & Ariani, 2021). Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan masalah dunia nyata yang diberikan kepada mereka, menuntut siswa untuk melakukan penyelidikan guna mencari solusi terhadap masalah tersebut (Eliyasni dkk., 2020). Pemilihan model *Problem Based Learning* tentunya memiliki kelebihan yang menjadi alasan peneliti menggunakan model ini. Kelebihan model PBL yaitu dapat melatih siswa dalam berpikir lebih rasional dan mengembangkan pengetahuan pemecahan masalah. Alasan lainnya yaitu, model PBL juga dapat meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang membuat kondisi kelas bisa lebih kontributif dan efektif (Desy Ratnasari dkk., 2022). Dengan memadukan model PBL pada multimedia *Canva*, dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dengan baik.

Dari permasalahan yang ada di SDN 18 Air Tawar Selatan terdapat permasalahan penggunaan media yang belum maksimal dikarenakan keterbatasan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi sehingga berdampak kepada proses pembelajaran siswa yang hanya berfokus pada guru dan kurang efektif. Sehingga, peneliti melaksanakan pengembangan Media Pembelajaran *Canva* menjadi solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan diatas.

Merujuk pada hasil penelitian yang sudah diuraikan tersebut, diketahui bahwa proses pengembangan Media Pembelajaran *Canva* sudah merujuk pada tahap pengembangan model ADDIE yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Menurut Cennamo, Abell, dan Chung (Rayanto & Sugianti, 2020). Model ADDIE memiliki lima fase pengembangan, diantaranya yakni (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (perancangan/penyusunan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (penerapan), serta (5) *Evaluation* (evaluasi). Analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara dan analisis. Perancangan, pada tahap tersebut peneliti merancang media pembelajaran *Canva* dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan media. Saat tahap pengembangan, dilaksanakan serangkaian uji validasi dari ahli materi, bahasa, serta media. Penerapan, saat tahapan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran *Canva* pada proses pembelajaran di SDN 18 Air Tawar Selatan. Tahapan evaluasi

mencakup proses analisis yang dilaksanakan oleh peneliti terkait angket praktikalitas respons guru dan siswa guna mengetahui seberapa praktis media pembelajaran *Canva* yang dilaksanakan pada proses pembelajaran.

Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dinyatakan layak dimanfaatkan apabila sudah melalui uji kelayakan (validasi). Layak atau tidaknya media pembelajaran tergantung pada hasil uji yang diperoleh (Mashuri & Budiyono, 2020). Dalam uji validasi terdapat serangkaian aspek penilaian yang wajib dicapai oleh media pembelajaran. Pelaksanaan validasi sebagai pedoman revisi terhadap pengembangan yang sedang dilakukan. Validasi tersebut dilaksanakan oleh orang yang memiliki keahlian di bidangnya, yakni ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media. Validator diharapkan dapat memberikan penilaian berupa saran perbaikan dan masukan yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu dari produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Ahli materi yang bertanggung jawab untuk melakukan uji validitas terhadap konten yang disajikan dalam media pembelajaran *Canva* berasal dari dosen PGSD yang ahli dalam bidang Pendidikan Pancasila. Terdapat empat aspek utama penilaian dalam uji validitas materi yaitu aspek kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran, kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan materi sikap/perilaku yang menjaga dan merusak keutuhan NKRI, dan kebenaran substansi materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya uji validitas bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yang berasal dari dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Padang. Adapun aspek dalam penilaian uji validitas bahasa yaitu aspek penggunaan istilah yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD, kepatuhan terhadap aturan tata bahasa Indonesia yang tepat, penggunaan bahasa yang bersifat komunikatif, penggunaan bahasa yang santun, dan penggunaan bahasa yang efektif. Kemudian uji validitas media dilakukan oleh seorang ahli media yang berasal dari dosen Departemen Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Terdapat dua aspek utama dalam penilaian uji validitas media yaitu aspek penyajian dan aspek grafis.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran *Canva* berbasis model *Problem Based Learning* saat pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar sudah sangat valid serta layak untuk diterapkan saat kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat pada hasil uji validitas media pembelajaran yang didapatkan dari validator materi, media, serta bahasa. Dimana uji validitas terhadap aspek materi mendapatkan hasil sebesar 90%. Validitas aspek bahasa memperoleh hasil 95%. Validitas aspek media memperoleh hasil 98%. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media pembelajaran *Canva* ini sudah dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran dengan rata-rata sebesar 94,33%. Berdasarkan modifikasi kategori kevalidan (Purwanto, 2013) bahwasanya nilai persentase yang berada pada interval 86% - 100% termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian, maka Media Pembelajaran *Canva* berbasis model *Problem Based Learning* ketika Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar bisa dimanfaatkan oleh siswa serta guru pada aktivitas pembelajarannya.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Praktis atau tidaknya media pembelajaran ditentukan dari hasil penilaian pengguna. Media pembelajaran harus dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah supaya dalam aktivitas pembelajaran, tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan Tingkat kepraktisan terlihat dari pendapat pengguna bahwa materi pembelajaran mudah dipahami

serta bisa diterapkan oleh guru serta siswa. Kondisi tersebut dikemukakan oleh (Yudasmara & Purnami, 2015) bahwa media pembelajaran yang tergolong praktis untuk dimanfaatkan nantinya akan memberikan dampak positif pada aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan. Uji kepraktisan berorientasi guna menguji apakah media pembelajaran sudah termasuk praktis serta mudah digunakan oleh setiap pengguna (Annisa dkk., 2020). Tahap uji praktikalitas dilakukan dengan cara meminta guru dan siswa mengisi angket respons praktikalitas. Kondisi tersebut mengacu pada suatu riset bahwa uji coba media pembelajaran kepada siswa bisa memudahkan peneliti dalam menentukan aspek yang harus diperbaiki yang nantinya bisa menciptakan suatu produk media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa.

Hasil uji praktikalitas Media Pembelajaran *Canva* di SDN 18 Air Tawar Selatan pada angket guru memperoleh hasil 91,66%, dan uji coba pada angket respons siswa memperoleh hasil 89,31%. Berdasarkan modifikasi kategori kepraktisan (Purwanto, 2013) bahwasanya nilai persentase yang berada pada interval 86% - 100% termasuk kategori sangat praktis. Sehingga, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Canva* dinilai sangat praktis serta layak untuk dimanfaatkan pada aktivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan

Merujuk pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yakni melalui pengembangan produk media pembelajaran *Canva berbasis Problem Based Learning* maka diperoleh kesimpulan bahwa serangkaian hasil pengujian validitas media telah diuji dan dinyatakan pada kategori sangat valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran di lapangan. Pengujian validitas yang dilakukan oleh ahli materi telah menghasilkan kategori yang sangat valid dengan capaian score 90%, Uji validitas yang dilaksanakan oleh ahli bahasa telah menghasilkan kategori yang sangat valid dengan capaian score 95%, Pengujian validitas yang dilaksanakan oleh ahli media telah menghasilkan kategori yang sangat valid dengan capaian score 98%. Berdasarkan dari berbagai hasil pengujian validitas tersebut, bisa dinyatakan bahwa pembelajaran *Canva* sangat layak untuk digunakan pada kelas. Sementara itu hasil dari pengujian praktikalitas media pembelajaran *Canva* di SD Negeri 18 Air Tawar Selatan pada angket respons guru diperoleh hasil 91,66% dengan kategori Sangat Praktis, uji praktikalitas pada respons siswa didapatkan hasil 89,31% kategori sangat praktis. Sehingga, bisa diambil kesimpulan bahwa hasil uji praktikalitas repon guru dan siswa di kelas IV SD Negeri 18 Air Tawar Selatan yaitu sangat praktis serta layak untuk diterapkan pada aktivitas pembelajaran

Saran

Produk media pembelajaran *Canva* berbasis model *Problem Based Learning* dapat dijadikan inovasi dan alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar yang menarik serta bisa diakses melalui komputer dan *smartphone* serta bisa digunakan untuk pembelajaran terbimbing dan mandiri sehingga memudahkan guru dan siswa saat proses pembelajaran. Penelitian ini hanya terbatas pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Saran bagi peneliti selanjutnya untuk mampu mengembangkan suatu media pembelajaran *Canva* pada kelas dan pembelajaran yang berbeda.

RUJUKAN

- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–0716. <https://repo-dosen.ulm.ac.id/handle/123456789/16613>
- Candra Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950–961. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5274>
- Desy Ratnasari, A., Wahyudi, & Permana, I. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 261–266. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p261-266>
- Eliyasni, R., Anita, Y., & Hanafi, A. S. (2020). Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(2), 1–8. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMT>
- Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(01), 15–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24>
- Guspita Sari, R., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3126–3136.
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4208>
- Mubarak, I., & Ariani, Y. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 4(2), 70–79. <https://doi.org/10.31764/elementary.v4i2.4491>

- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Jurnal UPI*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Nurhayati, Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rayanto, R. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Reinita. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Reinita, & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi dengan Aplikasi Adobe After Effect Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/paedagoria.v13i2.9021>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Sumarsih, Sr. M., Susanti, L. R. R., & Slamet, A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–426. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v4i42021p368>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 80–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.2246/eduglobal.v1i4.1545>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 2(8), 1024–1029.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759>

Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6923>