

**Pengembangan Media Pembelajaran Cahaya Berbasis *Canva* pada Pembelajaran
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar**

Titis Patninda¹, Dian Nur Novita Sari²

Universitas PGRI Semarang

e-mail¹ : titispatninda@gmail.com

e-mail² : diannurnovita16@gmail.com

Article Information Received:3-10-2024 Accepted: 11-12-2024 Published:02-01-2025

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 5 SD terkait materi cahaya adalah kurangnya keterlibatan siswa dan media pembelajaran yang masih konvensional, sehingga mempengaruhi pemahaman konsep. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran cahaya berbasis *Canva* interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran IPA dan IPS kelas 5 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian pengembangan media cahaya berbasis *Canva* untuk IPAS kelas V SD menunjukkan pembelajaran sebelumnya tidak optimal karena kurangnya media yang tepat. Melalui pendekatan ADDIE, media yang valid dan praktis berhasil dikembangkan, yang membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Kekurangannya adalah perangkat terbatas dan beberapa siswa kesulitan mengoperasikannya. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan, seperti perlu adanya pelatihan dasar operasi perangkat dan *Canva* bagi siswa yang kesulitan, rencana pembelajaran kolaboratif, serta peningkatan akses perangkat agar penerapan media merata.

PENDAHULUAN

Penggunaan perangkat pembelajaran yang menarik dan berdaya guna merupakan salah satu aspek krusial dalam proses pembelajaran. Menurut Kusumaningrum & Djukri (2016), perangkat pembelajaran berfungsi sebagai pendukung pembelajaran yang mencakup perencanaan terperinci tentang kompetensi yang harus dicapai siswa, desain pembelajaran yang sesuai dengan sintak model tertentu, panduan kegiatan untuk siswa, serta alat penilaian ketercapaian

kompetensi. Perangkat ini juga termasuk dalam elemen penting proses belajar mengajar, dimana menurut Muhardini et al. (2023), media pembelajaran merupakan alat atau perlengkapan yang dirancang guru untuk membimbing aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Lamper Tengah 01 menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pemanfaatan media konvensional membuat siswa menjadi pasif dan merasa bosan, yang berdampak pada kurang maksimalnya pemahaman konsep bahkan seringkali menimbulkan miskonsepsi pada diri mereka. Di sekolah tersebut, proses pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah serta buku cetak. Untuk itu, diperlukan terjadinya inovasi pada media pembelajaran melalui penerapan teknologi digital, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Canva.

Untuk memahami lebih dalam terkait Canva, penting untuk meninjau berbagai penelitian. Menurut Meyvita et al. (2024) dalam penelitian berjudul Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada Materi Harmoni dalam Ekosistem di Kelas 5 Sekolah Dasar, menyebutkan kelebihan Canva, di antaranya: 1) media pembelajaran Canva mampu dilakukan pengaksesan secara gratis oleh siapa saja, 2) pendidik mampu menciptakan media pembelajaran dengan cepat serta dapat memperoleh perhatian dari murid, dan 3) Canva dilengkapi dengan fitur yang praktis serta lengkap untuk menciptakan media pembelajaran. Sedangkan kekurangannya adalah ketergantungan Canva pada koneksi internet yang stabil, mengingat aplikasi ini berbasis online. Selain itu, proses pembuatan materi yang menarik membutuhkan waktu cukup lama, terutama bagi guru yang belum mahir menggunakan aplikasi desain.

Pembahasan mengenai Canva juga sejalan dengan penelitian Sari et al. (2025) yang berjudul Pengembangan Media Edukatif Materi Sifat Cahaya Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri Mranggen 2 yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dirancang menggunakan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan minat dalam aktivitas belajar, serta meningkatkan motivasi mereka dengan cara menyajikan bahan dan sumber ajar secara menarik. Selain itu, media ini memudahkan peserta didik memahami pesan atau materi yang disampaikan, baik dalam bentuk teks maupun video. Tampilan yang menarik juga membuat siswa lebih terfokus dalam mengikuti pembelajaran. Media yang telah dibuat ini berisi materi,

video pembelajaran, kuis, dan unsur motivasi. Keunggulannya dibandingkan media lain terletak pada integrasi berbagai komponen penting proses belajar, seperti materi ajar, video interaktif, kuis, dan unsur yang memotivasi.

Menurut Kusumawati, 2025, dalam penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar*, menyebutkan bahwa Media pembelajaran berbasis platform Canva yang dibuat telah berhasil menyajikan konten metamorfosis dengan cara yang visual dan interaktif. Tampilan utama media ini dirancang agar menarik dan dapat diakses dengan mudah, meliputi menu navigasi, animasi tahapan metamorfosis, narasi suara, serta soal kuis untuk memperkuat pemahaman. Visualisasi metamorfosis disusun langkah demi langkah, mulai dari tahap telur, larva, pupa, hingga imago. Setiap tampilan disesuaikan dengan ciri-ciri siswa kelas III, yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret dan membutuhkan pembelajaran yang berlandaskan pengalaman langsung. Tanggapan siswa terhadap media ini sangat baik, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengakses materi melalui animasi dan kuis. Proses belajar menjadi lebih menarik, dan siswa mampu memahami konsep metamorfosis dengan lebih cepat. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi memiliki peran yang krusial dalam pembelajaran.

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji keefektifan media pembelajaran cahaya berbasis *Canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat siswa kelas 5 Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPAS, sedangkan tujuan khususnya adalah mengidentifikasi kebutuhan media yang sesuai kurikulum dan karakteristik siswa, merancang media yang menarik dan interaktif sesuai tahap berpikir mereka, mengembangkannya dengan materi, visualisasi, animasi, dan evaluasi sederhana, menguji kelayakan dari segi isi, desain, dan kegunaan melalui ahli, serta menguji efektivitasnya terhadap pemahaman dan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yaitu metode yang dirancang untuk menciptakan atau mengembangkan inovasi baru di berbagai bidang IPTEK dengan fokus merancang atau menyempurnakan produk yang bermanfaat bagi proses pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Lamper Tengah 01 dengan subjek guru kelas dan 28 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui instrumen wawancara dengan guru dan siswa.

Model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Analisis (*Analysis*), berisi identifikasi masalah pembelajaran (media terbatas, kurang interaktif) melalui wawancara guru. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa untuk mengembangkan media pembelajaran cahaya berbasis Canva. Desain (*Design*), berisi perencanaan struktur dan komponen media *Canva* interaktif yang menarik dan sesuai untuk siswa kelas V, mencakup elemen visual dan interaktif. Pengembangan (*Development*), berisi pengembangan produk media *Canva* hingga siap digunakan, memastikan validitas dan kelayakan melalui validasi ahli media dan materi. Implementasi (*Implementation*), menguji media pembelajaran di kelas, mengumpulkan tanggapan guru dan siswa untuk mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan media. Evaluasi (*Evaluation*) berisi pelaksanaan umpan balik dengan guru dan siswa mengenai media yang sudah peneliti buat.

HASIL



Gambar 1 Wawancara Guru

Dialog guru dan mahasiswa saat melakukan wawancara

Wawancara awal

Mahasiswa : “Assalamualaikum bu, mohon maaf mengganggu waktunya. Sebelumnya perkenalkan, kami mahasiswi Universitas PGRI Semarang, dari program studi PGSD semester 7. Kami mendapat tugas untuk mata kuliah Workshop Media Pembelajaran SD, yaitu mengimplementasikan media pembelajaran yang telah kami buat.”

- Guru : "Wa'alaikumussalam, medianya apa?"
- Mahasiswa : "Untuk media yang kami buat itu berbasis digital, yaitu *Canva* interaktif."
- Guru : "Baik, untuk konsepnya nanti bagaimana?"
- Mahasiswa : "Jadi, nanti kami jelaskan terlebih dahulu pada ibu mengenai cara kerja dari media yang telah kami buat, materi yang kami gunakan adalah cahaya, lalu nanti ibu yang akan menerapkan pada siswa media yang telah kami buat. Mohon maaf bu, apakah sebelumnya siswa sering menggunakan media pembelajaran?"
- Guru : "Oh begitu, kalau untuk media pembelajaran, beberapa kali sudah menggunakan, namun yang sifatnya konvensional saja, tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital."
- Mahasiswa : "Kalau untuk materi cahaya, apakah menggunakan media pembelajaran bu? Jika iya, media pembelajaran apa yang digunakan?"
- Guru : "Saat materi cahaya, kami menggunakan media sederhana seperti lilin, senter, gelas berisi air."
- Mahasiswa : "Oh begitu, kalau untuk jumlah siswa di kelas 5 ada berapa bu?"
- Guru : "Ada 28 siswa"
- Mahasiswa : "Baik bu, kami izin untuk melakukan implementasi data bu"
- Guru : "Silahkan mba"

Wawancara akhir

- Mahasiswa : "Sebelumnya terima kasih ya bu karena sudah meluangkan waktu untuk implementasi data ini. Saya izin bertanya sedikit terkait media pembelajaran yang telah kami buat."
- Guru : "Silahkan mba."
- Mahasiswa : "Menurut ibu, bagaimana media yang sudah kami buat?"
- Guru : "Menurut saya sudah baik, siswa juga tadi terlihat antusias, mungkin karena sebelumnya tidak pernah menggunakan media digital seperti ini, dan juga menggunakan perangkat seperti ini."
- Mahasiswa : "Apakah ada perbaikan bu, untuk media yang telah kami buat?"
- Guru : "Untuk perbaikan, mungkin cukup tambahkan saja soal yang ada pada kuis, jadi jangan hanya 10 soal saja. Karena bisa dilihat, siswa sangat bersemangat saat mengerjakan soal kuis. Kemudian, bisa ditambah untuk jumlah perangkat, supaya siswa kebagian semua"

Mahasiswa : “Baik bu, apakah ada tambahan lagi?”

Guru : “Tidak ada, cukup itu saja.”

Hasil wawancara awal dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran memang digunakan di kelas 5, namun hanya berupa alat bantu sederhana. Guru juga pernah menggunakan media pembelajaran pada materi cahaya, dengan memanfaatkan senter, lilin, dan gelas berisi air. Hasil wawancara akhir dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dinilai sudah bagus dan efektif dalam membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, meskipun selama ini hanya menggunakan alat bantu sederhana tanpa perangkat elektronik seperti HP atau laptop. Guru tidak melihat adanya perbaikan yang diperlukan pada media tersebut, namun menyarankan untuk menambah jumlah soal pada kuis karena siswa terlihat sangat bersemangat mengerjakannya dan merasa kurang jika hanya ada 10 soal. Selain itu, guru juga menyoroti bahwa media yang dibuat sudah baik dalam membuat siswa aktif di kelas, namun karena jumlah siswa yang banyak dan perangkat yang disediakan terbatas, penggunaan media menjadi tidak merata. Oleh karena itu, disarankan untuk menambah jumlah perangkat agar setiap siswa dapat merasakan langsung menggunakan media pembelajaran tersebut.



Gambar 2 Wawancara Siswa

Dialog mahasiswa dan siswa saat melakukan wawancara

Mahasiswa : “Menurut kalian, bagaimana media pembelajaran yang tadi sudah kalian gunakan?”

Siswa : “Seru bu, soalnya kita belum pernah pakai media seperti itu,

seringnya pakai buku”

Mahasiswa : “Apakah medianya mudah digunakan?”

Siswa : “Mudah bu, karena sama kayak pake hp”

Mahasiswa : “Apakah kalian paham tentang materi cahaya?”

Siswa : “Paham bu, meskipun kadang ada yang masih tertukar”

Mahasiswa : “Tertukar pada bagian apa?”

Siswa : “Diuraikan dan dibiaskan”

Berdasarkan wawancara, siswa mengaku sudah memahami materi cahaya, meskipun masih ada beberapa konsep yang tertukar. Bagian yang paling sulit adalah membedakan antara cahaya yang dapat dibiaskan dan cahaya yang dapat diuraikan. Kesulitan ini disebabkan karena kalimat yang digunakan hampir mirip, sehingga siswa bingung dengan persamaan dari cahaya yang dapat dibiaskan.



Gambar 3 Guru menggunakan Media

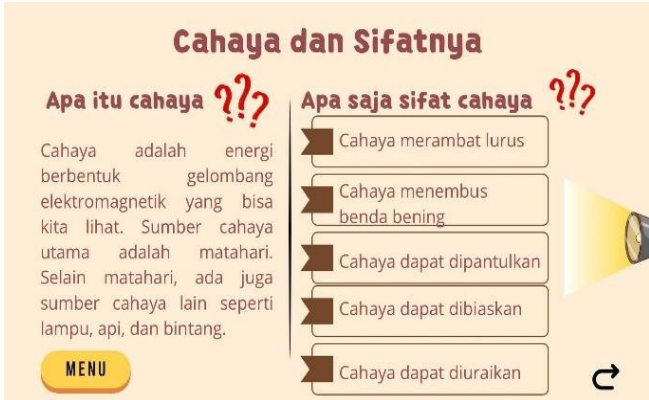
Penggunaan media Canva interaktif dalam pembelajaran materi cahaya memicu respons positif dan antusiasme tinggi dari siswa. Mereka menunjukkan semangat belajar yang meningkat, terlihat dari partisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Dengan tampilan visual yang memukau dan fitur interaktif yang inovatif, media Canva berhasil membangkitkan minat siswa terhadap materi cahaya, menjadikan proses belajar lebih efektif dan bermakna.

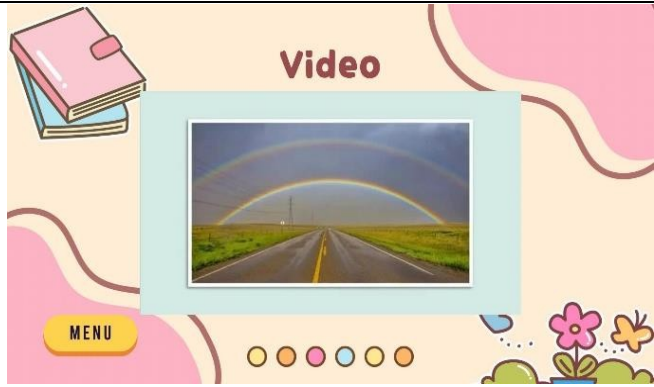
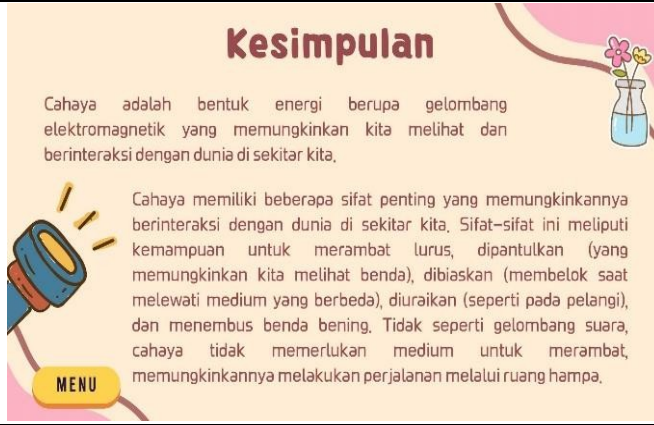
Analisis (*Analysis*), tahap ini bertujuan untuk mengenali dan memahami berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Lamper Tengah 01, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku, tanpa memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi. Media yang ada cenderung tradisional, sehingga belum mampu menarik minat siswa secara maksimal. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya

media inovatif, yang membuat siswa mudah merasa jenuh dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti terdorong mengembangkan media pembelajaran cahaya berbasis *Canva* dengan berbasis teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan guru, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Desain (*Design*), tahap ini meliputi perencanaan struktur dan komponen media. Untuk pembelajaran SD, peneliti merancang media *Canva* interaktif dengan mempertimbangkan perkembangan dan karakteristik siswa kelas V. Menurut Kamila & Kowiyah (2022), *Canva* memudahkan pendidik merancang media pembelajaran yang interaktif dan memiliki daya tarik visual tinggi, yang berkontribusi meningkatkan minat belajar dan merangsang partisipasi aktif siswa di kelas. Desain media perlu mencakup elemen visual dan interaktif yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, seperti gambar dan soal evaluasi yang relevan dengan materi. Media ini dapat diimplementasikan di SD berdasarkan saran ahli materi. Hasil desain media Canva dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. Bagan *Story Board* Media *Canva*

Gambar	Deskripsi
	Berisi judul dari media pembelajaran yang akan digunakan. Pengguna harus memasukkan identitas seperti nama dan kelas, kemudian menekan tombol “login”. Elemen yang digunakan sesuai dengan materi, yaitu Cahaya.
	Berisi menu utama yang terdiri dari profil pembuat media, tujuan pembelajaran, materi, video, dan latihan soal. Elemen yang digunakan pada tiap menu

	menyesuaikan dengan nama menu, dan dibuat semenarik mungkin. Tombol kembali di pojok kiri berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.
	Berisi profil pembuat media pembelajaran yang bertujuan untuk memperkenalkan identitas penyusun proyek <i>storyline</i> kepada pengguna. Tombol <i>icon</i> kiri bawah berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.
	Menampilkan tujuan pembelajaran yang dicapai, tujuannya agar agar siswa mengetahui apa yang akan mereka pelajari dan capai.
	Berisi materi mengenai cahaya

	Berisi video untuk memperkuat pemahaman materi cahaya yang telah dipelajari. Icon kiri berfungsi kembali ke Menu Utama.
	Berisi kuis untuk menguji pemahaman terhadap konsep-konsep kunci yang telah disampaikan dalam materi cahaya. Pengguna memilih salah satu opsi (A, B, C, atau D). Setelah memilih, memproses jawaban, memberikan <i>feedback</i> (jawaban benar/ salah), dan melanjutkan soal kuis berikutnya.
	Berisi ringkasan dan rangkuman poin-poin penting dalam materi cahaya.

Pengembangan (*Development*), fase ini merupakan langkah krusial dalam pengolahan produk yang sudah dirancang, di mana produk tersebut dikembangkan lebih lanjut hingga siap digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan tahap ini dengan

tujuan memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar validitas, tetapi juga layak diterapkan dalam pembelajaran yang efektif. Setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan materi, peneliti menyelesaikan produk multimedia interaktif berbasis *Canva* agar lebih optimal mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Rambe et al., 2024). Pada tahap ini, setiap komponen media pembelajaran akan melalui serangkaian uji coba untuk mengidentifikasi berbagai kelemahan berdasarkan masukan para ahli. Implementasi (*Implementation*), dalam tahap ini, media pembelajaran yang sudah dikembangkan diuji secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap ini penting karena melibatkan pengumpulan tanggapan dari guru dan siswa mengenai kelayakan dan kepraktisan media *Canva* yang telah dirancang. Respon tersebut sangat berguna untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta mengidentifikasi aspek yang mungkin perlu disesuaikan agar lebih sesuai dengan kebutuhan belajar. Evaluasi (*Evaluation*), hasil dari tahap ini adalah, guru meminta untuk melakukan penambahan pada soal kuis yang ada pada media, serta menambahkan jumlah perangkat agar penerapannya merata.

Tabel 4 Indikator Soal Evaluasi

No	Indikator Soal	Jenis Soal	Nomor Soal
1	Disajikan sifat-sifat dari cahaya, siswa diminta menentukan yang bukan termasuk sifat cahaya	Pilihan Ganda	1
2	Disajikan beberapa contoh dari sifat-sifat cahaya, siswa diminta menentukan mana yang berkaitan dengan perambatan cahaya	Pilihan Ganda	2
3	Disajikan contoh dari salah satu sifat cahaya, siswa diminta menentukan sifat cahaya yang sesuai dengan contoh tersebut	Pilihan Ganda	3
4	Disajikan beberapa nama benda, siswa diminta menentukan yang termasuk benda gelap	Pilihan Ganda	4

5	Disajikan beberapa sumber cahaya, siswa diminta menentukan yang bukan termasuk sumber cahaya	Pilihan Ganda	5
6	Disajikan contoh dari salah satu sifat cahaya, siswa diminta menentukan sifat cahaya yang sesuai dengan contoh tersebut	Pilihan Ganda	6
7	Disajikan contoh dari salah satu sifat cahaya, siswa diminta menentukan sifat cahaya yang sesuai dengan contoh tersebut	Pilihan Ganda	7
8	Disajikan soal mengenai bayangan, siswa diminta menentukan penyebab terbentuknya bayangan	Pilihan Ganda	8
9	Disajikan contoh dari salah satu sifat cahaya, siswa diminta menentukan akibat yang akan terjadi dari contoh tersebut	Pilihan Ganda	9
10	Disajikan beberapa sumber cahaya buatan, siswa diminta menentukan yang termasuk sumber cahaya buatan	Pilihan Ganda	10

Tabel 5 Rekapitulasi Kekeliruan Siswa

Nomor Soal	Gambar Kekeliruan	Penjelasan
3	3. Kolam renang yang tampak lebih dangkal dari kedalaman yang sebenarnya adalah bukti dari salah satu sifat cahaya, yaitu... a) Cahaya dapat dibiaskan b) Cahaya dapat diuraikan c) Cahaya dapat dipantulkan d) Cahaya merambat lurus	Siswa belum dapat membedakan antara cahaya dapat diuraikan dan cahaya dapat dibiaskan.

DISKUSI

Meyvita et al. (2024) menyatakan bahwa Canva mampu menarik perhatian murid karena fitur yang praktis dan lengkap, hal ini sejalan dengan penelitian yang kami lakukan, bahwa Canva meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi melalui penyajian menarik yang mencakup materi, video, dan kuis yang ada dalam media. Kusumawati (2025) juga menambahkan bukti bahwa visualisasi dan interaktivitas (seperti animasi dan kuis) pada Canva menimbulkan antusiasme tinggi siswa dan mempercepat pemahaman. Hal ini memperkuat alasan mengapa siswa tertarik dengan media yang Anda kembangkan. Meyvita et al. (2024) menyebutkan kekurangan Canva berupa ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan waktu pembuatan yang lama bagi pengguna yang tidak mahir. Dalam penelitian yang kami lakukan, tidak ada penjelasan apakah media yang dikembangkan diakses dengan koneksi yang stabil atau apakah proses pembuatannya mudah. Ini adalah tantangan potensial yang dapat mengurangi efektivitas media meskipun siswa tertarik. Semua penelitian yang disebutkan fokus pada tanggapan awal siswa (antusiasme, ketertarikan). Namun, tidak ada yang membahas apakah ketertarikan ini bertahan dalam jangka panjang. Karena ada kemungkinan siswa akan bosan seiring waktu jika tidak ada pembaruan atau variasi tambahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Cahaya Berbasis Canva pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran sebelumnya belum optimal akibat kurangnya pemanfaatan media yang tepat. Melalui pendekatan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi), peneliti mengembangkan media yang memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Penggunaan media Canva ini terbukti membantu guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik terhadap materi cahaya. Kekurangan dari penelitian ini adalah, keterbatasan jumlah perangkat, sehingga penggunaannya tidak merata pada seluruh siswa. Selain itu, ada beberapa siswa yang tidak bisa mengoperasikan perangkat seperti laptop.

SARAN

Mengadakan pelatihan dasar operasi perangkat dan fitur Canva bagi siswa yang masih kesulitan, serta menyusun rencana pembelajaran yang memungkinkan

kolaborasi antar siswa, serta peningkatan akses perangkat agar penerapan media pembelajaran dapat merata ke seluruh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terkait di SD N Lamper Tengah 01 khususnya guru kelas V. Tanpa izin, serta dukungan yang diberikan, implementasi pengumpulan data untuk memenuhi mata kuliah Workshop Media Pembelajaran ini tidak dapat terlaksana dengan baik. Guru telah memberikan bimbingan, arahan, serta pemahaman terkait prosedur yang harus dilakukan. Sedangkan pihak sekolah telah mempermudah akses terhadap sumber daya dan ruang lingkup yang diperlukan untuk menjalankan tahapan implementasi data tersebut. Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan dapat memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan pendidikan dan penelitian di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- 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/10.31004/cendekiSa.v7i1.1663>
- Kusumaningrum, S., & Djukri, D. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran model project based learning (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan kreativitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 241-251.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689-1699.
- Meyvita, I., Lestari, P. G., Ahmad, S. F., Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas 5 sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 244-254.
- Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Khosiah, K., Milandari, B. D., & Setiawan, I. (2023). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Berdiferensiasi Berbasis Merdeka Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala*

- Education, 9(1), 565–572. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4174>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. JGK (Jurnal Guru Kita), 8(4), 715. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Sari, A. R., Azizah, M., & Handayani, D. E. (2025). Pengembangan Media Edukatif Materi Sifat Cahaya Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri Mranggen 2. Academy of Education Journal, 16(2), 173-186.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Ulrich & Eppinger. (2012). Product Design and Development (Fifth Edit). McGraw-Hill.
- Zulfah, H., Aznam, N., & Article, H. (2018). Biosaintifika. 10(1), 362–368.