Jurnal Pedagogis Indonesia
Vol. 3 No. 2 Juli 2025 **e-ISSN 2985-9816**

Penerapan Media Metamorphofun Infografis Interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar

Meisyanda Putri Eka Sabrina[1], Syifa Dwi Rahayu Rahmawati[2] , Nadia Octiva Ardilla[3,]
Universitas PGRI Semarang[1,2,3]
e-mail[1] : meisyanda005@gmail.com, dwisifa18@gmail.com, nadiaokta272@gmail.com

Article Information Received: 24-4-2025 Accepted: 25-5-2025 Published:02-06-2025

ABSTRAK

Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran interaktif berperan penting karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Infografis interaktif merupakan salah satu media yang potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi kelayakan media infografis interaktif Metamorphofun berbasis Canva dalam menjelaskan konsep metamorfosis. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai penerapan media pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Metamorphofun efektif meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Kata Kunci: **:** Media Interaktif, Infografis Interaktif, Metamorfosis, Pemahaman Siswa, Efektivitas.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas manusia di masa mendatang. Proses pembelajaran di sekolah dasar seharusnya mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Namun, sayangnya pembelajaran di sekolah dasar sering kali masih bersifat tradisional, di mana guru lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan buku teks saja. Hal ini menyebabkan motivasi siswa menurun, dan hasil belajar tidak maksimal karena pembelajaran terasa membosankan serta kurang memanfaatkan media inovatif yang dapat menarik minat mereka. Salah satu topik penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk kelas IV sekolah dasar adalah metamorfosis. Konsep ini cukup abstrak karena siswa kesulitan mengamati langsung proses perubahan bentuk hewan dari telur hingga dewasa. Jika hanya dijelaskan melalui gambar statis atau kata-kata, pemahaman siswa sering kali kurang mendalam. Padahal, pembelajaran IPA seharusnya memungkinkan siswa memahami fenomena alam secara nyata dan bermakna, sehingga mereka tidak hanya menghafal tetapi juga dapat membayangkan dan merasakan konsep tersebut.

Dalam konteks ini, media pembelajaran seperti infografis interaktif menjadi solusi yang tepat. Infografis interaktif dapat menyajikan informasi melalui gambar, teks, dan elemen yang dapat diklik, sehingga siswa dapat mengeksplorasi sendiri.

Dengan demikian, konsep abstrak metamorfosis dapat divisualisasikan lebih konkret dan menarik bagi anak sekolah dasar.Penelitian terkini menunjukkan bahwa infografis interaktif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di pembelajaran IPA. Misalnya, dalam artikel *"Interactive Infographics as Effective Tools for Teaching Abstract Science Concepts in Elementary Schools"* oleh Sari et al. (2024), mereka menjelaskan bahwa infografis interaktif yang dikembangkan layak dan efektif untuk IPA di sekolah dasar, karena dapat menarik perhatian siswa, membuat tampilan lebih menarik, unik, dan menjelaskan materi sulit dengan cara yang mudah dipahami. Temuan ini menyatakan bahwa infografis interaktif membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang interaktif dan menyenangkan. Kegunaannya adalah memvisualisasikan materi yang tidak dapat dibayangkan atau diamati langsung oleh siswa, sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi dan kualitas belajar siswa meningkat.

Selain itu, penelitian Navarrete et al. (2025) dalam artikel *"A Comprehensive Review of Recent Interactive Media-Based Learning Research: Characteristics, Tools, Technology, and Effectiveness"* menyatakan bahwa media interaktif edukatif seperti infografis dapat meningkatkan retensi pengetahuan, keterlibatan siswa, dan pemahaman proses kompleks, tidak hanya melalui teks atau gambar biasa. Efektivitasnya tergantung pada desainnya; infografis yang menggunakan prinsip segmentasi, koherensi, dan pensinyalan dapat meningkatkan pemahaman konseptual sambil mengurangi beban kognitif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Artikel tersebut menekankan bahwa media interaktif efektif jika dirancang dengan audio-visual yang baik, interaktivitas tinggi, dan dukungan teknologi modern. Mereka juga menyebutkan bahwa infografis dengan elemen klik, dialog singkat, durasi eksplorasi 5-10 menit, serta gambar dan audio berkualitas akan lebih disukai siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dari temuan-temuan ini, jelas bahwa infografis interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Dengan visualisasi metamorfosis yang menarik dan runtut, siswa dapat memahami urutan perubahan secara lebih konkret, aktif, dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media infografis interaktif Metamorphofun untuk menjelaskan metamorfosis sangat relevan, guna membantu siswa kelas IV memahami materi, meningkatkan motivasi, dan mendorong hasil belajar yang signifikan.

Aplikasi yang digunakan peneliti untuk membuat infografis interaktif ini adalah Canva, karena Canva menyediakan banyak fitur yang memudahkan proses desain media. Hal ini sejalan dengan artikel "Utilization of the Canva Application for Interactive Elementary School Learning Media" oleh Hidayati et al. (2023), yang menyatakan bahwa Canva dapat meningkatkan kreativitas guru, membantu menyajikan materi secara visual dan konkret, menghemat waktu dalam merancang media, meningkatkan motivasi siswa, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi awal, peneliti telah melakukan wawancara dengan wali kelas IV mengenai kesulitan siswa dalam materi IPA kelas IV, khususnya metamorfosis. Wawancara tersebut mengungkapkan bahwa siswa masih bingung membedakan tahap-tahap metamorfosis hewan, serta kesulitan memahami proses perubahan bentuknya. Alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi lebih mendalam tentang pemahaman siswa sekolah dasar dalam materi metamorfosis. Salah satu cara meningkatkan

kualitas belajar mereka adalah dengan menggunakan media infografis interaktif yang menarik, singkat, dan bermakna. Dengan penerapan infografis yang memiliki elemen permainan, suasana belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan proses pemahaman siswa.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu wawancara dengan guru kelas dan siswa untuk mendapatkan pandangan langsung tentang pengalaman dan pemahaman mereka, pengamatan kelas selama proses pembelajaran untuk melihat interaksi dan respons siswa secara real-time, serta telaah terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menilai hasil kerja siswa dan tingkat pemahaman konsep.Dari semua hal tersebut, peneliti sangat tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Penerapan Media Metamorphofun Infografis Interaktif di Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media infografis interaktif Metamorphofun yang dibuat menggunakan Canva dalam menjelaskan metamorfosis, serta untuk mengetahui pemahaman siswa setelah penerapan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan **metode penelitian deskriptif kualitatif** dengan pendekatan **studi penerapan (implementasi)**. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis penerapan media infografis interaktif *Metamorphofun* dalam pembelajaran IPA di kelas IV serta melihat respon dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena peneliti ingin memperoleh gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran, penggunaan media, serta tanggapan guru dan siswa tanpa melakukan perlakuan eksperimen secara ketat. Pendekatan ini sesuai untuk penelitian pendidikan yang bertujuan memahami fenomena pembelajaran secara alami di kelas (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara dengan wali kelas, serta telaah hasil Lembar Kerja Peserta Didik, dan pengamatan proses pembelajaran di kelas. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama penggunaan media Metamorphofun, khususnya keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan memahami materi, serta kesenangan siswa dalam belajar menggunakan media infografis interaktif. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali pendapat guru kelas terkait kepraktisan, kesesuaian materi, dan manfaat media dalam proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa digunakan sebagai data pendukung.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada saat penerapan media *Metamorphofun* di kelas IV di Sekolah Dasar. Angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap media yang digunakan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pelaksanaan dan efektivitas media dalam pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara serta sebagai bukti pelaksanaan penelitian (Arikunto, 2013; Rusman, 2017).

HASIL

Data penelitian diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas, pengamatan selama proses pembelajaran, telaah terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta wawancara dengan peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis infografis interaktif MetamorphoFun. Data tersebut digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran serta temuan penting yang muncul selama penerapan media.

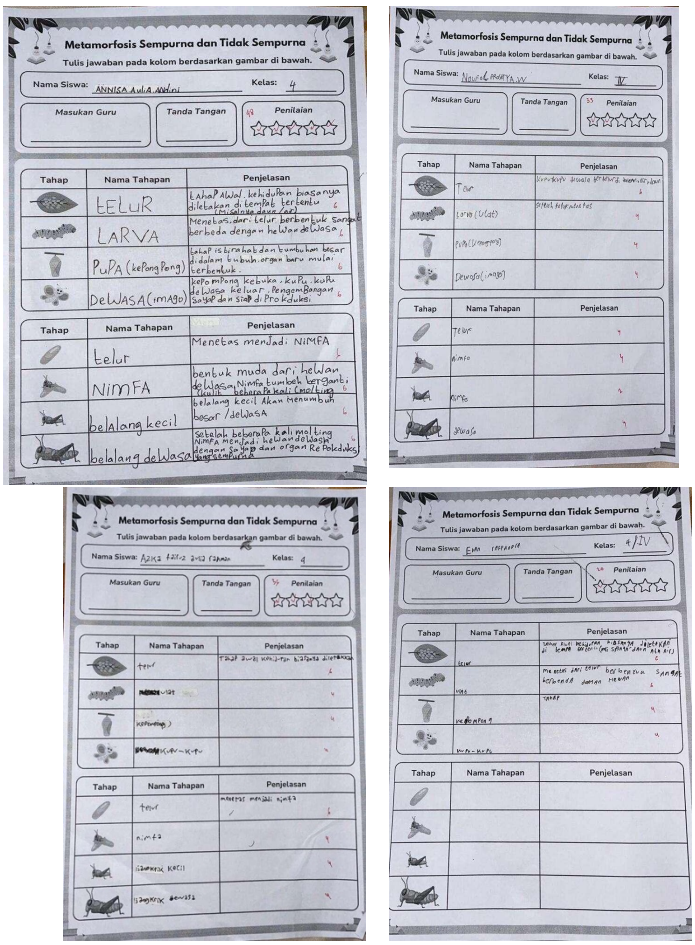
Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa media MetamorphoFun mudah dioperasikan dan dapat diterapkan secara praktis dalam pembelajaran. Penyajian materi metamorfosis yang dirangkum secara singkat dan tersusun secara runtut membantu guru menyampaikan konsep secara lebih jelas dan terarah. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media ini membuat penyampaian materi menjadi lebih efisien karena informasi inti telah disajikan dalam bentuk visual dan poin-poin penting.Tampilan media yang menarik juga membantu menjaga perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selama penggunaan media, guru tidak menemui kendala teknis yang berarti, meskipun pengembangan media pembelajaran interaktif secara mandiri dirasakan cukup menantang karena keterbatasan kemampuan dalam pembuatan media digital.



Gambar 1. Wawancara Guru

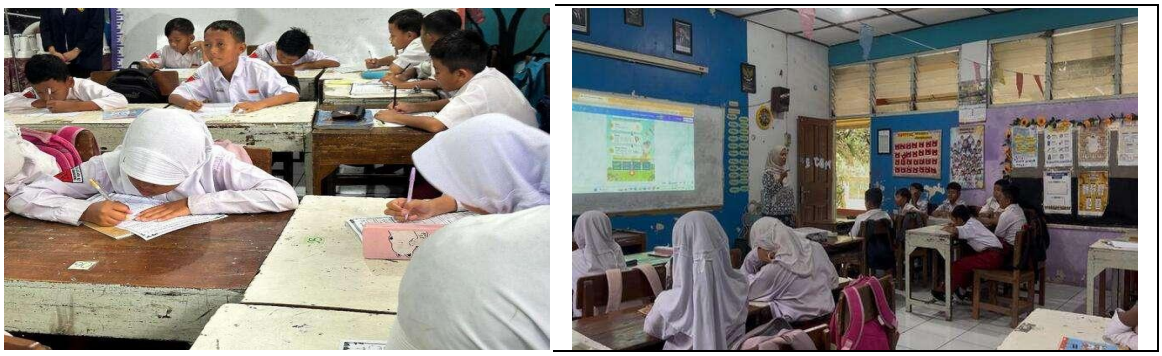
Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan minat dan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung dengan bantuan media MetamorphoFun. Peserta didik mengikuti penjelasan guru dengan memperhatikan visualisasi tahapan metamorfosis yang ditampilkan. Kondisi pembelajaran tampak lebih aktif dan tidak monoton jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks.

Berdasarkan analisis terhadap hasil LKPD yang dikerjakan secara individu, peserta didik mampu menuliskan urutan tahapan metamorfosis sesuai dengan jenisnya secara tepat. Selain itu, peserta didik juga dapat menyebutkan nama setiap tahapan dan memberikan penjelasan singkat mengenai proses yang terjadi pada masing-masing tahap. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami konsep perubahan bentuk makhluk hidup, tidak sekadar mengingat urutannya.



Gambar 2. Hasil LKPD

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa media MetamorphoFun dianggap menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik menyampaikan bahwa penyajian materi secara visual dan interaktif membantu mereka memahami materi metamorfosis dengan lebih mudah. Media ini juga membantu peserta didik mengingat tahapan metamorfosis serta membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dengan lebih jelas.



Gambar 3. Siswa Mengerjakan LKPD dan Guru saat menggunakan Media MetamorphoFun

Perbaikan pada media infografis interaktif Metamorphofun perlu dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik pembelajaran. Salah satu perbaikan yang disarankan adalah memperbesar ukuran font, karena pada tampilan sebelumnya beberapa teks masih kurang jelas dibaca oleh siswa, terutama ketika digunakan secara klasikal. Selain itu, media ini juga perlu ditambahkan unsur video pembelajaran yang menampilkan proses metamorfosis secara runtut dan menarik. Penambahan video diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan visual, sehingga meningkatkan minat belajar, fokus, serta pemahaman konsep metamorfosis secara menyeluruh.

Data wawancara dengan guru mengenai media infografis metamorphofun: "kejelasan materi sudah lumayan jelas, serta gambar gambar yang digunakan dalam aplikasi canva sudah bagus dan cukup menarik, sedikit masukan untuk penulisan bisa diperbesar dan ditambah dengan video agar siswa lebih mudah memahami"Data wawancara dengan siswa mengenai media infografis metamorphofun: "medianya menarik dan gampang dipahami, kupu kupu objek yang paling saya suka" "merasa senang belajar dengan medianya, tampilan seperti warna, gambar, dan animasi sudah bagus"

DISKUSI

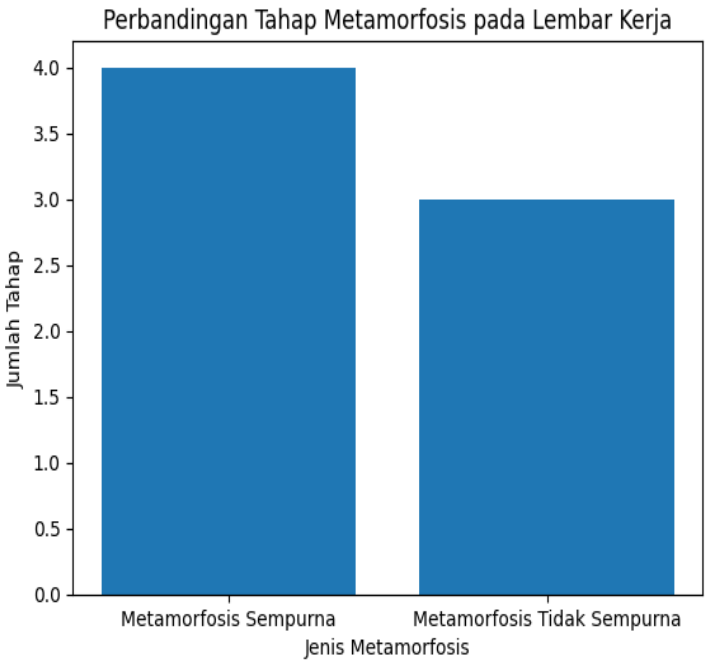
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis infografis interaktif MetamorphoFun memberikan dukungan yang signifikan terhadap pembelajaran IPA, khususnya pada materi metamorfosis. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media visual mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan lebih konkret. Kemudahan guru dalam menggunakan media MetamorphoFun mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang disajikan secara sederhana dan terstruktur dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Penyajian materi dalam bentuk visual dan poin-poin penting memungkinkan guru menyampaikan konsep utama secara lebih efisien. Namun, temuan mengenai keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif

menunjukkan perlunya dukungan dan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Respons positif peserta didik terhadap penggunaan MetamorphoFun memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Visualisasi tahapan metamorfosis membantu peserta didik memahami proses perubahan bentuk makhluk hidup secara lebih jelas, sebagaimana tercermin dari hasil LKPD yang menunjukkan pemahaman konsep yang baik.

Sebaliknya, pembelajaran yang hanya bergantung pada buku teks cenderung membatasi keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran kurang menarik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung penggunaan media infografis interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi proses seperti metamorfosis.

Grafik 1. Analisis Soal



Grafik ini menegaskan bahwa perbedaan utama metamorfosis sempurna dan tidak sempurna terletak pada jumlah dan jenis tahapan perkembangan. Visualisasi grafik membantu siswa kelas IV memahami konsep secara konkret, sehingga mempermudah proses analisis dan perbandingan materi IPA.

Tabel 1. Data Penilaian

Skor	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Bintang 5 (91-100)	21 siswa	80,77%
Bintang 4 (81-90)	-	
Bintang 3 (71-80)	3 siswa	11,54%
Bintang 2 (61-70)	1 siswa	3,85%
Bintang 1 <60	1 siswa	3.85%
Total	26 siswa	100%

Keterangan : Berdasarkan tabel di atas, mayoritas siswa memperoleh skor bintang lima sebanyak 21 siswa (80,77%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi metamorfosis dengan sangat baik. Sebanyak 5 siswa (19,23%) masih berada pada kategori cukup hingga perlu bimbingan, sehingga diperlukan tindak lanjut pembelajaran atau penguatan materi. Sebagian besar siswa (21 siswa atau 80,77%) telah memahami materi metamorfosis dengan sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan tergolong efektif. Sebagian kecil siswa (5 siswa atau 19,23%) masih berada pada kategori cukup hingga perlu bimbingan. Diperlukan tindak lanjut pembelajaran berupa penguatan materi dan pendampingan khusus bagi siswa tersebut.

Tabel 2. Analisis LKPD

Aspek	Analisis Singkat
Materi	Metamorfosis sempurna (kupu-kupu) dan tidak sempurna (belalang).
Tujuan	Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan tahapan metamorfosis.
Bentuk Kegiatan	Mengisi tabel nama tahapan dan penjelasan berdasarkan gambar
Media	Gambar berwarna dan ilustratif yang membantu pemahaman konsep.
Keterampilan	Mengamati, mengklasifikasi, dan menulis hasil pengamatan.

Kesesuaian SD	Sesuai karakteristik siswa SD karena visual dan sederhana.
Penilaian	Menilai pemahaman konsep dan ketepatan jawaban siswa.
Kelebihan	Tampilan menarik dan sistematis.
Kekurangan	Petunjuk pengerjaan masih terbatas.

LKPD ini dirancang untuk membantu siswa kelas IV SD memahami konsep metamorfosis melalui pendekatan visual dan aktivitas pengisian tabel. Dengan menyajikan gambar tahapan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, siswa dilatih untuk mengamati, mengidentifikasi, serta menjelaskan setiap tahap perkembangan makhluk hidup. Struktur LKPD yang sistematis mendukung pembelajaran aktif dan memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Secara keseluruhan, LKPD ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPA karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tujuan pembelajaran materi daur hidup hewan.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis infografis interaktif MetamorphoFun memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPA di sekolah dasar pada materi metamorfosis. Media ini mudah digunakan oleh guru, membantu penyampaian materi secara ringkas dan terstruktur, serta menarik minat belajar peserta didik. Hasil LKPD menunjukkan bahwa peserta didik mampu menuliskan urutan, nama tahapan, dan penjelasan proses metamorfosis dengan baik. Oleh karena itu, MetamorphoFun dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPA yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar**.** Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis infografis interaktif seperti MetamorphoFun untuk membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak, serta mengombinasikannya dengan penjelasan dan pendampingan agar pemahaman siswa lebih optimal. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan fitur yang lebih variatif atau mengkaji efektivitasnya menggunakan metode penelitian kuantitatif maupun eksperimen. Pembaca umum diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam memahami pentingnya penggunaan media infografis interaktif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, khususnya di sekolah dasar.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah dan guru Sekolah Dasar yang ada di Semarang atas izin, dukungan, dan kerja sama yang telah

diberikan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru kelas yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing, serta membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penuh kesabaran. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

Sari, A., et al. (2024). Interactive infographics as effective tools for teaching abstract science concepts in elementary schools. *Journal of Educational Technology, 12*(3), 45-62.https://www.journalofedtech.com/article/interactive-infographics-abstract-science-2024

Navarrete, M., et al. (2025). A comprehensive review of recent interactive media-based learning research: Characteristics, tools, technology, and effectiveness. *International Journal of Educational Media, 15*(2), 78-95.

Hidayati, N., et al. (2023). Utilization of the Canva application for interactive elementary school learning media. *Journal of Digital Learning Tools*.

Hidayati, R., Thomas, V., & Luciani, C. (2023). Utilization of the Canva application for elementary school learning media. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), 44-52.

Iles, C. E., Hegerl, G. C., Schurer, A. P., & Zhang, X. (2013). The effect of volcanic eruptions on global precipitation. *Journal of Geophysical Research: Atmospheres*, 118(16), 8770-8786.

Monika, K. A. L., Sariyasa, & Dantes, N. (2023). *Media infografis meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA*. *Jurnal Pendidikan Guru (JPG), 4*(4), 329–339. https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/14798

Putri, A. N., & Kurniawan, H. (2023). *Penggunaan media infografis interaktif berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *8*(1), 12–23. https://scholar.google.com/scholar?cluster=17591098765432957102

Ristanti, S., & Isdaryanti, B. (2024). *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis infografis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, *10*(10), 7984–7992. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.9506

Wahyuningtyas, R., & Dewi, A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis infografis pada materi metamorfosis untuk siswa kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (JPSI)*, *10*(3).

220–230. https://scholar.google.com/scholar?cluster=1065489334290

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Erwin, D. (2017). *Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA materi mendeskripsikan daur hidup hewan di lingkungan sekitar siswa kelas IV sekolah dasar*.

https://s.docworkspace.com/d/AFYx-QHfhqkq4v6krYinFA (Diakses 29 Mei 2020).

Julianty. (2017). *Peranan pengelolaan kelas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan efektifitas pembelajaran diklat*. www.e-jurnal.com/2017/05/peranan-pengelolaan-kelas-dalam.html?m=1 (Diakses 27 Mei 2020).

Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Fariha, A., Solihah, A., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan dan Pembelajaran*, 02(03), 120-128. https://doi.org/10.70294/mta99h51

Fitriana, N., Idawati, & Mariati. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar.

Khoriidah, N., & Arzeki, S. (2025). Analisis profesionalisme guru dalam implementasi media pembelajaran untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13, 168-178.

Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227. https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726