

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
CANVA DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI
PENGGOLOONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
KELAS V SDN 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Tri Oktariana

NIM : 06131282025024

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
CANVA DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI
PENGGOLOONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
KELAS V SDN 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Tri Oktariana

NIM : 06131282025024

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Menyetujui,

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
CANVA DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI
PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
KELAS V SDN 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Tri Oktariana

NIM: 06131282025024

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
CANVA DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI
PENGKOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
KELAS V SDN 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Tri Oktariana

NIM: 06131282025024

Telah diujikan dan lulus pada:


Hari : Kamis


Tanggal : 26 Oktober 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.


2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.





Indralaya, November 2023

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Oktariana

NIM : 06131282025024

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak mana pun.

Indralaya, November 2023

Yang membuat pernyataan,



Tri Oktariana
Tri Oktariana

NIM. 06131282025024

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT. Alhamdulillah Robbil 'Aalamiin saya ucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan doa dari orang-orang terkasih yang selalu ada menemani hingga saat ini, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada:

1. Allah SWT., Karena hanya atas izin dan karunia-Nya, skripsi ini dapat dibuat dengan baik dan selesai tepat pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah SWT. yang telah meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Maladi. Beliau yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, tenaga, dan pikiran hingga saya mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Pintu surgaku, Ibunda Tabdillah Darmawati. Beliau sangat berperan penting dalam penyelesaian studi sarjana saya. Beliau memang tidak sempat menyelesaikan pendidikan sarjana sampai selesai, namun motivasi serta doanya lah yang menuntun saya hingga mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
4. Kedua saudari saya Shabrina Amatullah dan Dini Amziyah, terima kasih sudah selalu memberikan semangat untuk terus bangkit dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik saya yang selama ini yang telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
6. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sriwijaya yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada saya serta memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penyusunan skripsi ini.

7. Ibu Dr. Suratmi, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberi kritik, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini yang penuh kasih sayang.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen PGSD Universitas Sriwijaya yang telah memberikan begitu banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama proses perkuliahan berlangsung.
9. Alm. Muhammad Edwin bin Edy Hartono, kekasih saya yang selalu ada dan memberikan semangat, serta menemani bahkan sebelum saya masuk kuliah di Universitas Sriwijaya. Yang selalu ada mulai dari mengikuti tes masuk di Universitas Sriwijaya sampai lulus tes, dan selalu memberikan dukungan, serta doa, walaupun hanya sampai semester 4. Semoga Allah SWT. Menjadikanmu di sana dengan penuh ketenangan dan kebahagiaan. Terima kasih sudah menjadi kekasih terbaik saya selama engkau hidup di dunia ini.
10. Sahabat sejati saya (N. Azzati Labibah, Anggun Fitri Rianda, Wulan Putriani) yang selalu bisa menghibur dan memberikan saya semangat dan motivasi agar tidak menyerah dalam penyusunan skripsi ini. Serta sahabat kecil saya, Anisa Oktarina yang sedia meluangkan waktunya dalam menemani saya melaksanakan penelitian.
11. Rekan bimbingan saya, Dewinta Aulia Savitri yang telah memberikan saran, pendapat dan dukungan serta memberikan semangat untuk berlari bersama selama penyusunan skripsi ini, dan semua teman-teman PGSD angkatan 2020 seperjuangan skripsi.
12. Untuk seseorang yang belum bisa dituliskan namanya dengan jelas disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz*. Terima kasih sudah menjadi sumber motivasi saya dalam menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu upaya dalam memantaskan diri. Karena saya percaya bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.

MOTTO :

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

Al-Baqarah: 286

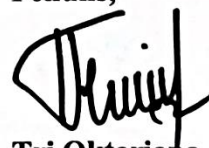
PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model *Discovery Learning* Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Suratmi, M.Pd., selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan selama penulis mengikuti Pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, November 2023
Penulis,



Tri Oktariana
NIM. 06131282025024

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| PRAKATA | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| ABSTRAK | xiv |
| ABSTRACT | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 5 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 5 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 7 |
| 2.1 Belajar dan Pembelajaran | 7 |
| 2.2 Macam-Macam Model Pembelajaran..... | 10 |
| 2.3 Model <i>Discovery Learning</i> | 13 |
| 2.4 Media Interaktif | 15 |
| 2.5 Aplikasi Pembuat Media Interaktif..... | 18 |
| 2.6 Aplikasi Canva..... | 20 |
| 2.7 Tinjauan Materi | 23 |
| 2.8 Model-model Penelitian dan Pengembangan | 27 |
| 2.9 Model ADDIE | 31 |
| 2.10 Penelitian Relevan..... | 34 |
| 2.11 Kerangka Berpikir | 36 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 39 |
| 3.1 Jenis Penelitian | 39 |
| 3.2 Subjek dan Objek Penelitian..... | 39 |
| 3.3 Waktu dan Tempat Penelitian..... | 40 |
| 3.4 Prosedur Penelitian | 40 |

| | |
|--|------------|
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data | 45 |
| 3.5.1 Data Analisis Kebutuhan | 45 |
| 3.5.2 Data <i>Walkthrough</i> | 47 |
| 3.5.3 Data Angket | 48 |
| 3.5.4 Data Tes Tertulis (<i>Pretest dan Posttest</i>) | 49 |
| 3.6 Teknik Analisis Data | 51 |
| 3.6.1 Analisis Data Wawancara | 51 |
| 3.6.2 Analisis Data Lembar Validasi Ahli | 52 |
| 3.6.3 Analisis Data Angket Respon | 55 |
| 3.6.4 Analisis Data Tes Tertulis (<i>Pretest dan Posttest</i>) | 59 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 63 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 63 |
| 4.1.1 Tahap Analisis | 63 |
| 4.1.2 Tahap Desain/Perancangan | 68 |
| 4.1.3 Tahap Pengembangan | 80 |
| 4.1.4 Tahap Implementasi | 104 |
| 4.1.5 Tahap Evaluasi | 117 |
| 4.2 Pembahasan | 120 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 126 |
| 5.1 Kesimpulan | 126 |
| 5.2 Saran | 126 |
| DAFTAR PUSTAKA | 129 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara tidak terstruktur | 46 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media | 47 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi | 48 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru | 48 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta didik | 49 |
| Tabel 3.6 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian | 50 |
| Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 50 |
| Tabel 3.8 Lembar Validasi Ahli Media | 52 |
| Tabel 3.9 Lembar Validasi Ahli Materi | 53 |
| Tabel 3.10 Skala Likert | 54 |
| Tabel 3.11 Kriteria Skor Validasi Media | 55 |
| Tabel 3.12 Lembar Angket Respon Guru | 56 |
| Tabel 3.13 Lembar Angket Respon Peserta Didik | 57 |
| Tabel 3.14 Skala Guttman | 58 |
| Tabel 3.15 Kriteria Skor Hasil Angket Respon | 59 |
| Tabel 3.16 Instrumen Soal dan Pedoman Penskoran | 60 |
| Tabel 3.17 Skala N-Gain | 62 |
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru Kelas VA | 64 |
| Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian | 66 |
| Tabel 4.3 Langkah-langkah Pembelajaran | 70 |
| Tabel 4.4 <i>Storyboard Layout</i> Media | 71 |
| Tabel 4.5 <i>Storyboard Prototype</i> Media | 86 |
| Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media | 93 |
| Tabel 4.7 Kritik, saran, dan masukan serta revisi hasil validasi media | 94 |
| Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi | 97 |
| Tabel 4.9 Kritik, saran, dan masukan serta revisi hasil validasi materi | 98 |
| Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Validasi Media dan Materi | 103 |
| Tabel 4.11 <i>Prototype</i> Produk Akhir Media Interaktif | 103 |
| Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Respon Guru | 112 |
| Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Uji Coba <i>One to One</i> | 114 |
| Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Uji Coba <i>small group</i> | 115 |
| Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Angket Respon | 118 |
| Tabel 4.16 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik | 119 |
| Tabel 4.17 Rekapitulasi Perolehan Skor N-Gain | 120 |
| Tabel 4.18 Rata-rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan Skor N-Gain | 119 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Struktur gigi hewan herbivora..... | 24 |
| Gambar 2.2 Contoh hewan herbivora | 24 |
| Gambar 2.3 Struktur gigi hewan karnivora..... | 25 |
| Gambar 2.4 Contoh hewan karnivora | 25 |
| Gambar 2.5 Struktur gigi hewan omnivora..... | 26 |
| Gambar 2.6 Contoh hewan omnivora | 26 |
| Gambar 2.7 Langkah-langkah Pengembangan Model Rowntree | 28 |
| Gambar 2.8 Langkah-langkah Pengembangan Model 4D | 29 |
| Gambar 2.9 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE..... | 32 |
| Gambar 2.10 Alur Kerangka Berpikir Penelitian..... | 38 |
| Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kelas VA | 64 |
| Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Media | 71 |
| Gambar 4.3 Tampilan membuka Canva di <i>website</i> | 80 |
| Gambar 4.4 Tampilan <i>Login</i> di Aplikasi Canva | 81 |
| Gambar 4.5 Tampilan <i>Home</i> di Aplikasi Canva | 81 |
| Gambar 4.6 Tampilan <i>Home</i> di Aplikasi Canva | 82 |
| Gambar 4.7 Tampilan Studio Desain di Aplikasi Canva | 82 |
| Gambar 4.8 Tampilan <i>Fitur</i> Desain | 83 |
| Gambar 4.9 Tampilan <i>Fitur</i> Elemen | 83 |
| Gambar 4.10 Tampilan <i>Fitur</i> Teks..... | 83 |
| Gambar 4.11 Tampilan <i>Fitur</i> Merek..... | 84 |
| Gambar 4.12 Tampilan <i>Fitur</i> Unggahan..... | 84 |
| Gambar 4.13 Tampilan <i>Fitur</i> Gambar | 84 |
| Gambar 4.14 Tampilan <i>Fitur</i> Proyek..... | 85 |
| Gambar 4.15 Tampilan Studio Desain di Aplikasi Canva | 85 |
| Gambar 4.16 Tampilan Studio Desain di Aplikasi Canva | 86 |
| Gambar 4.17 Uji Coba Respon Guru Kelas VA | 111 |
| Gambar 4.18 Uji Coba <i>one to one</i> | 113 |
| Gambar 4.19 Uji Coba <i>small group</i> | 115 |
| Gambar 4.20 Tes tertulis (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>) | 118 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Usul Judul Skripsi..... | 135 |
| Lampiran 2. Lembar Pengesahan Proposal | 135 |
| Lampiran 3. SK Pembimbing Skripsi | 137 |
| Lampiran 4. SK Izin Penelitian dari FKIP Unsri | 139 |
| Lampiran 5. SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kab. Ogan Ilir | 140 |
| Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian | 141 |
| Lampiran 7. Buku Pembimbingan Skripsi | 142 |
| Lampiran 8. Surat Permohonan Validator Ahli Media | 146 |
| Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media | 147 |
| Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Ahli Media..... | 149 |
| Lampiran 11. Surat Permohonan Validator Ahli Materi..... | 150 |
| Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi..... | 151 |
| Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi | 153 |
| Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 154 |
| Lampiran 15. Angket Respon Guru | 160 |
| Lampiran 16. Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba <i>one to one</i>)..... | 162 |
| Lampiran 17. Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba <i>small group</i>) | 165 |
| Lampiran 18. Hasil <i>Pretest</i> Peserta didik Uji Coba <i>field test</i> | 169 |
| Lampiran 19. Hasil <i>Posttest</i> Peserta didik Uji Coba <i>field test</i> | 172 |
| Lampiran 20. Dokumentasi | 175 |
| Lampiran 21. Hasil Pengecekan <i>Similarity</i> | 176 |
| Lampiran 22. Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i> | 177 |
| Lampiran 23. Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 178 |
| Lampiran 24. Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 193 |
| Lampiran 25. Izin Penjilidan Skripsi | 194 |

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA
DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI PENGGOLONGAN
HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN KELAS V SDN 11 INDRALAYA**

Oleh:

Tri Oktariana

06131282025024@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@fkip.unsri.ac.id

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya**

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva dengan model *discovery learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V SDN 11 Indralaya dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data analisis kebutuhan berupa observasi dan wawancara, data *walkthrough* berupa lembar validasi, data angket, data tes tertulis (*pretest* dan *posttest*). Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai 99% dengan kategori “sangat valid” dan validasi dari ahli materi diperoleh nilai 95% dengan kategori “sangat valid”. Rekapitulasi dari kedua validasi tersebut diperoleh nilai dengan rata-rata 97% dengan kategori “sangat valid”. Hasil dari angket respon pada uji coba *one to one* dilakukan dengan 3 orang peserta didik dan memperoleh nilai 100% dengan kategori “sangat baik”. Pada tahap uji coba *small group* dilakukan dengan 8 orang peserta didik diperoleh nilai 100% dengan kategori “sangat baik”. Pada tahap uji coba respon kepada guru kelas VA diperoleh nilai 95%. Hasil rekapitulasi dari tahapan uji coba respon tersebut ialah sebesar 99% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil dari tes tertulis yaitu *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai mencapai 45 dan *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai mencapai 82,5. Rekapitulasi dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh skor N-Gain berada pada angka 0,68 termasuk kategori sedang atau “cukup efektif”. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis aplikasi canva dengan model *discovery learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V SDN 11 Indralaya berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

Kata kunci: *Media, Interaktif, Canva, Discovery Learning*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA BASED ON THE CANVA
APPLICATION WITH DISCOVERY LEARNING MODEL ON ANIMAL
CLASSIFICATION MATERIAL BASED ON FOOD TYPE CLASS V SDN 11
INDRALAYA**

By:

Tri Oktariana

06131282025024@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@fkip.unsri.ac.id

**Elementary School Teacher Education
Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University**

ABSTRACT

This research focuses on developing interactive media based on the Canva application with a discovery learning model on animal classification material based on class V food types at SDN 11 Indralaya with the aim of determining the validity, practicality and effectiveness of the media developed. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The data collection techniques used are needs analysis data in the form of observations and interviews, walkthrough data in the form of validation sheets, questionnaire data, written test data (pretest and posttest). The validation assessment results from media experts obtained a score of 99% in the "very valid" category and validation from material experts obtained a score of 95% in the "very valid" category. The recapitulation of the two validations obtained an average score of 97% in the "very valid" category. The results of the response questionnaire in the one to one trial were carried out with 3 students and obtained a score of 100% in the "very good" category. At the small group trial stage carried out with 8 students, a score of 100% was obtained in the "very good" category. At the trial stage, the response to the VA class teacher obtained a score of 95%. The recapitulation results from the response trial stage were 99% in the "very practical" category. The results of the written test, namely the pretest, show that the average score reaches 45 and the posttest shows that the average score reaches 82.5. Recapitulating the results of the pretest and posttest scores, it was obtained that the N-Gain score was 0.68, including the moderate category or "quite effective". Based on these results, it can be concluded that interactive media based on the Canva application with a discovery learning model on animal classification material based on food types for class V SDN 11 Indralaya has a positive impact on the learning process.

Keywords: Media, Interactive, Canva, Discovery Learning

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mempersiapkan generasi berikutnya untuk menghadapi era global dan tantangan yang ada. Abad ke-21, juga dikenal sebagai era digital, era dimana teknologi memiliki potensi untuk memengaruhi sistem pendidikan, termasuk proses pembelajaran dalam Pendidikan (Gestiardi, 2021). Pembelajaran berbasis teknologi bukanlah menjadi hal yang baru. Selain itu, terjadi perubahan dalam proses pembelajaran. Sistem pekerjaan berubah dari manual (konvensional) menjadi modern (IT atau digital) (Kristiawan, 2019). Teknologi dan ilmu pengetahuan terus berkembang, yang memberi dunia pendidikan kesempatan untuk terus berinovasi dan meningkatkan proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam kegiatan belajar merupakan salah satu cara teknologi mempengaruhi pendidikan.

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran merupakan tujuan utama dalam proses pendidikan. Proses pembelajaran yang efektif, tepat sasaran, dan berdampak pada peningkatan kemampuan peserta didik adalah cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Seorang pendidik harus dapat mendesain pembelajaran yang begitu harus memenuhi kebutuhan peserta didik dan menyesuaikannya dengan perkembangan zaman untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran terkhusus di sekolah dasar (P. D. Purnasari & Yosua Damas Sadewo, 2019). Guru memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif dengan membuat sumber daya pembelajaran baru yang mendukung perkembangan potensi peserta didik dan menjawab masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020:24) menjelaskan terkait penggunaan media di dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan dan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat memiliki potensi untuk menarik minat peserta didik untuk belajar, serta membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kurangnya penggunaan media sebagai salah satu sumber belajar menyebabkan peserta didik kesulitan dalam menerima materi Pelajaran (Masykur, R., Aulia, L.R., & Sugiharta, 2018). Kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dalam proses pembelajaran, terutama dalam muatan pembelajaran IPA. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Bundu (dalam Rohaetul 2020:100), yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman konsep IPA disebabkan oleh metode pengajaran yang hanya mengandalkan ceramah guru, dan minimnya peluang bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Karena tidak ada banyak sarana dan fasilitas, terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran, pembelajaran sains dilakukan tanpa memperhatikan kualitas dan efektivitas media tersebut. Guru hanya memanfaatkan buku-buku yang tersedia oleh negara, sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tidak sesuai juga mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran dan menjadi bosan, yang mengurangi dorongan mereka untuk belajar. Karena proses pembelajaran tidak dioptimalkan, pembelajaran tidak berhasil. Guru dapat mengatasi masalah ini dengan membuat media interaktif dalam pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan pada peserta didik.

Pemilihan dalam pengembangan media menurut (Herani, 2021) didasarkan pada karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan gaya belajar peserta didik. Di sisi lain, penerapan model pembelajaran oleh guru harus sesuai dengan kebutuhan, materi pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran interaktif dapat membuat pengalaman belajar peserta didik mirip dengan dunia nyata karena dapat membantu mereka memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan respons peserta didik terhadap pelajaran (Mutmainnah, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan observasi dan pengamatan sehingga ditemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di SDN 11 Indralaya. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa

masalah terkait penggunaan media berbasis teknologi yang kurang optimal, sumber belajar hanya memanfaatkan buku yang disediakan pemerintah, dan penerapan model pembelajaran yang belum maksimal. Penggunaan media interaktif masih sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam memahami konteks muatan IPA. Dalam pembelajaran IPA, perlu digunakan media pembelajaran yang interaktif dan model pembelajaran yang sesuai karena sifat abstrak dari materi IPA dan untuk menyelaraskan dengan perkembangan kognitif peserta didik yang bersifat operasional-konkret (Nuryati, 2021). Menurut (Kosasih, 2018) Model *Discovery Learning* adalah salah satu model dalam pembelajaran di bidang pendidikan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara terikat melibatkan diri dalam proses pembelajaran dengan cara mendukung mereka untuk menemukan dan memahami ide-ide baru melalui proses penemuan dan eksplorasi mereka sendiri. Dalam model ini, guru tidak hanya memberi tahu peserta didik tetapi juga membantu mereka belajar berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan suatu masalah. Jika dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, model pembelajaran ini sudah sesuai untuk diterapkan. Media interaktif bisa menjadi solusi dalam membantu mengkonkretkan abstraksi dari suatu materi sehingga dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu materi tematik dalam muatan IPA di kelas V SD adalah materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Tema 5 Ekosistem, Sub tema 1 Komponen Ekosistem, dan pembelajaran 2 mencakup materi ini.

Penyampaian materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan harus lebih mendalam dan lebih konkret lagi, dimana penjelasan tidak berdasarkan hanya materi saja tetapi juga penjelasan hal-hal abstrak yang terkait pada materi dan situasi di lingkungan sehari-hari harus lebih diperjelas lagi. Materi ini mengajarkan peserta didik tentang keanekaragaman ekosistem dan memperkenalkan konsep dasar tentang hubungan antara hewan dan lingkungannya. Namun, dalam praktiknya, mengajarkan materi ini dapat menjadi tantangan bagi guru. Peserta didik mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami perbedaan dan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanan

dengan media dan metode pengajaran konvensional. Model pembelajaran yang statis dan kurang interaktif dapat mengakibatkan penurunan minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media interaktif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan ini. Media interaktif terdiri dari konten audio-visual yang disajikan dalam bentuk audio, teks, dan visual. Pengembangan media interaktif ini dapat memanfaatkan aplikasi yang tersedia dan mudah digunakan. Salah satu aplikasi yang bisa dipakai dalam pengembangan media ini adalah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online yang menawarkan *template*, *fitur*, dan kategori-kategori menarik untuk digunakan dalam pengembangan media ini. Aplikasi desain online Canva menawarkan berbagai jenis desain grafis, seperti pamflet, grafik, spanduk, poster, kartu undangan, edit foto, dan cover (Tanjung & Faiza, 2019). Canva sangat membantu guru membuat media pembelajaran. Hasil dari desain dengan Canva bisa mendorong ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran dan mendukung motivasi peserta didik untuk belajar menyajikan bahan ajar dan materi tambahan yang relevan (Triningsih, 2021).

Adapun penelitian yang mendukung mengatasi permasalahan ini yaitu penelitian oleh Fatematus Zahra, dkk. dalam Jurnal Pendidikan Fisika 2022 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *PowerPoint* Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Muatan IPA Kelas IV SD” yang dimana berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, respon guru, respon peserta didik media interaktif *powerpoint* layak untuk digunakan pada siswa kelas IV SD. Hasil validasi Ahli media 4,1 dengan kategori baik, hasil validasi ahli materi 4,6 dengan kategori sangat baik, hasil ahli bahasa 4,8 kategori sangat baik, dan hasil uji coba produk 4,5 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal, masih dengan penggunaan media pembelajaran berbasis konvensional (alat peraga)
2. Sumber belajar hanya memanfaatkan buku yang disediakan pemerintah.
3. Penerapan model pembelajaran yang belum maksimal dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kevalidan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya?
3. Bagaimana Keefektifan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Kevalidan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya.
2. Untuk mengetahui Kepraktisan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya.

3. Untuk mengetahui Keefektifan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kelas V SDN 11 Indralaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan memahami latar belakang, rumusan, dan tujuan dari penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat-manfaat positif sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan bagi peneliti, pendidik, dan menjadi bahan referensi dalam pengembangan media interaktif berbasis Aplikasi Canva dengan Model *Discovery Learning*. Selain itu, dapat mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, yaitu penelitian ini dapat membantu sekolah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Bagi Guru, yaitu dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Peserta Didik, yaitu dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan daya tarik dalam proses pembelajaran terutama pada muatan pembelajaran IPA.
- d. Bagi Peneliti, sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan Pendidikan sarjana. Selain itu, dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai sumber media yang inovatif dalam proses pembelajaran.
- e. Bagi Peneliti lain, yaitu dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, A. D. P. Dan M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Agus, J., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Buton, U. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6963–6972. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3845>
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Anisa Novelina Santoso, Ellis Salsabila, L. D. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Teorema Pythagoras Kelas Viii Smp Negeri 20 Jakarta. *Jrpms (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 4(2), 39–50.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (N.D.). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Universitas PGRI Palembang*.
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i2.36665>
- Delsika Pramata Sari, R. Ati Sukmawati, Rizky Pamuji, Firman Hidayat, T., & Wahyuni Suryandari, Calista Ramadhan, Dan N. A. (2022). Implementasi Canva Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Mgmp Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491–1497.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M. P. ., & Dr. Wardana, M. P. . (2019). *Belajar Dan Pembelajaran : 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (A. Syaddad (Ed.); Cetakan Ke). Cv Kaaffah Learning Center.
- Dr. Budiyo Saputro, M. P. (2017). *Manajemen Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development)*. Aswaja Pressindo.
- Dr. Gusnarib Wahab, M. P., & Rosnawati, S. Pd., M. P. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (H. A. Zanki (Ed.); Cetakan Pe). Penerbit Adab (Cv. Adanu Abimata).

- Fitri, R., Neviyarni, N., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Pkn Dengan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 183–193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.322>
- Gentala, J., & Dasar, P. (2018). Attribution-Noncommercial-Sharealike 4.0 International License Some Rights Reserved 257 | P A G E Article Information. 3(2), 257–275. <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Gestiardi, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9, 36–37. <https://ojs.unm.ac.id/nalar>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*, 1, 291–299.
- Harjanto, A., Wisnu K, P., & Elvadolla, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Prezi Di Sekolah Dasar. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1094–1102. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1600>
- Hasanah, A. F., Lian, B., & Dedy, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Emipa (Ensiklopedia Mini Pancasila) Materi Simbol Dan Makna Silasila Pancasila Kelas Iii Sdn 23 Palembang. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1078–1083. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.52>
- Herani. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 59–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kawete, M., Gumolung, D., & Aloanis, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Ikatan Kimia Dengan Model Addie Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Oxygenius Journal Of Chemistry Education*, 4(1), 63–69. <https://doi.org/10.37033/ojce.v4i1.374>
- Kezia, F. K., & Gamaliel, S. A. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Divisions Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kezia Febri Kristiani Gamaliel Septian Airlanda 2. *Jurnal Basicedu*, 5(5)(5), 3150–3157.
- Kristiawan. (2014). A Model For Upgrading Teachers Competence On Operating Computer As Assistant Of Instruction. *Journal Of Human Social Science Research*.

- Lia, L., & Sugiarti. (2022). Development Of Physics Learning Multimedia With Tutorial Model Based On Local Wisdom ‘Tebing Gerinting’ For Middle School. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 8(2), 282–292. <https://doi.org/10.29303/jpft.v8i2.4404>
- Masykur, R., Aulia, L.R., & Sugiharta, I. (2018). Microsoft Powerpoint Pada Aplikasi Android Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6, 265–272.
- Melina, I., Fitriyah, N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Development Of Android-Based E-Lkpd With Problem Based Learning (Pbl) Learning Model To Improve Critical Thinking. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 18(1), 2021.
- Mely Mukaramah, Rika Kustina, Dan R. (2020). Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Munir. (2013). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Mutmainnah. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 123.
- Ningrum, F. W. (2021). Keefektifan Model Ctl Terhadap Hasil Belajar Membatik Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 10(3), 132–138. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i3.37118>
- Nursita, L., Alifa, R. N., & Akmal, A. (2022). Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi Vs Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.556>
- Nuryati, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232>
- Oktavia. (2016). *Hubungan Antara Cara Belajar Dengan Prestasi Belajar Ipa Di Smp Negeri Se-Kecamatan Metro Timur Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Lampung.
- Pratama, R., Alamsyah, M., S, M. F., Marhento, G., & Jupriadi. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah Pada Mata Pelajaran Ipa. *Edubiologia*, 3(1), 40–46.
- Purnasari, P. D. Dan Y. D. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.
- Purnasari, P. D., & Yosua Damas Sadewo. (2019). Pendidikan Di Era Digital.

Prosiding Seminar Nasional.

- Putri Andhini, Maya Dewi Kurnia, Jaja, J., & Cahyo Hasanudin. (2022). Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 2(3), 01–08. <https://doi.org/10.55606/Jupensi.V2i3.644>
- Putri, M. V., Suryadi, A., Febrianti, E. L., Industri, T., Sina, U. I., Informatika, T., Sina, U. I., Lunak, T. P., & Universal, U. (2022). *Pendahuluan Pengabdian Kepada Masyarakat Me- Rupakan Program Dosen Untuk Menerap- Kan Ilmu Pengetahuan Untuk Mensejah- Terakan Dan Mencerdaskan Masyarakat . Hal Ini Dilakukan Agar Ilmu Dan Pengeta- Huan Yang Dosen Miliki Bukan Hanya Bermanfaat Di Ruang Ke.* 2(1), 85–88.
- Putri, N. A. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sdn Tambangan 01 Semarang.* Universitas Negeri Semarang.
- Sari, P. M. N., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Efektivitas Hasil Belajar Matematika Melalui Model Ctl Berbasis Masalah Terbuka Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 248–256.
- Sari, S. U. R., Lestari, R. D., & Kinasih, I. A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Pjbl Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Disposisi Matematis Dalam Menyelesaikan Permasalahan Matematika. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 7(2), 61. <https://doi.org/10.26737/Jpmi.V7i2.3634>
- Sholihah, I. N. M., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *Pd Abkin Jatim Open Journal System*, 1(2), 50–58.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., Indriarti, R., Gulo, A., Wulandari, T., Mudinillah, A., Sholihah, I. N. M., Handayani, T., Amelia, C., Manurung, A. S., Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., Lomban, E. A., Asih, T., Ujianti, P. R., Dewi, F. F., Handayani, S. L., ... Hayati, N. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 98–109. <https://doi.org/10.21009/Jrpms.062.06>
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i4.1970>
- Suparmi, S. (2013). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pendidikan Multikultural. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 1(1), 108–118. <https://doi.org/10.21831/Jppfa.V1i1.1055>
- Suzana, Yenny, & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran.* Literasi Nusantara.

- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, S., & Suharti, T. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran (A. Karim & J. Simarmata (Eds.); 1st Ed.)*. Yayasan Kita Menulis.
- 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), 79–80.
- Tiara Melinda, E. R. S. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Triningsih. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge, Toward A Media History Of Documents*, 12(1), 128–143. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.
- Wijayanti, A., & Wulandari, T. (2016). Efektivitas Model Ctl Dan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Ips. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan Ips*, 3(2), 112–124. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i2.7908>
- Wirdaniati. (2021). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Guided Discovery Learning Pada Materi Energi Panas Dan Bunyi Dengan Menggunakan Aplikasi CANVA Di Sdn 012 Kuala Terusan Pangkalan Kerinci*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Yuliasuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan Pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2270–2284. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.811>
- Zahra Kamila, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 72–83.