

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
CANVA MATERI SIKAP BANGGA SEBAGAI BANGSA INDONESIA
DI KELAS IV SD**

Della Andini¹, Dinda Yarshal²

^{1, 2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia.

1dellaandini@umnaw.ac.id, 2dindayarshal@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the development of Learning Media and determine the feasibility of interactive Learning Media assisted by Canva material on being proud as an Indonesian nation in class IV elementary school. This research is R&D (Research and Development). model development in research using the ADDIE model. The subject of this research was the fourth grade teacher at PRIVATE SD PAB 22 Patumbak I. The object of this research was Canva-based interactive learning media regarding the proud attitude of being an Indonesian for fourth grade elementary school students. The feasibility of interactive media assisted by Canva can be seen based on assessments provided by media experts and material experts. Validation results from media experts show a percentage of 96%, which is included in the very valid category. Meanwhile, validation results from material experts obtained a percentage of 95%, also in the very valid category. Meanwhile, the feasibility of interactive media assisted by Canva, which can be seen from the results of the teacher response assessment, obtained a percentage of 94% with the criteria "very good", in other words interactive media assisted by Canva is very suitable for use in learning in fourth grade elementary school. It can be concluded that interactive learning media meets the "Appropriate" criteria for use as learning media.

Keywords: *Interactive, Canva, Indonesian Nation*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran dan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran interaktif berbantuan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SD. penelitian ini adalah R&D (Research and Development). model pengembangan pada penelitian menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV DI SD SWASTA PAB 22 Patumbak I. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Interaktif berbasis Canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia siswa kelas IV SD. Kelayakan media interaktif berbantuan Canva dapat dilihat berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase 96%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 95%, juga dalam kategori sangat valid. Sedangkan kelayakan media interaktif berbantuan canva yang dapat dilihat dari hasil penilaian respon guru diperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria "sangat Baik" dengan kata lain media interaktif berbantuan canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran di

kelas IV SD. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memenuhi kriteria "Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Interaktif, Canva, Bangsa Indonesia

A. Pendahuluan

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keberagaman budaya, bahasa, dan etnisnya, menghadapi tantangan khusus dalam mengembangkan kesadaran akan identitas nasional dan rasa bangga sebagai bangsa Indonesia di kalangan generasi muda. Salah satu cara untuk mengatasi tantangan ini adalah melalui sistem pendidikan, terutama pendidikan di Sekolah Dasar (SD). Dimana dasar pemahaman tentang identitas nasional mulai ditanamkan.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa. Pengertian pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 (Ayat 1)

menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan juga merupakan suatu wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) yang bernilai tinggi.

Pendidikan juga memegang peranan penting dalam membentuk generasi yang kompeten dan siap menghadapi perkembangan zaman. Di modern dan era digital seperti sekarang ini, penggunaan media pembelajaran interaktif dianggap sebagai opsi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

(Rizky&Dinda, 2023) Pembelajaran adalah suatu perjalanan yang berkepanjangan yang dilalui oleh setiap individu untuk mencapai keberhasilan. Dalam proses ini, peserta didik dibimbing untuk menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan mereka.

Dengan kemajuan era modern dan teknologi yang terus berkembang, ide-ide baru pun muncul dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan bentuk produk atau layanan digital (multimedia) yang disediakan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan beragam konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, maupun video game yang mampu menarik minat siswa. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik pendidik maupun peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan baru dan mengaplikasikan media pembelajaran dalam pembelajaran, menciptakan sesuatu yang baru dalam penggunaannya. Jika dilihat, kurikulum saat ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta mengadopsi teknologi sebagai bagian penting dari pembelajaran, tanpa hanya mengandalkan buku atau pendidik sebagai satu-satunya sumber pembelajaran yang digunakan dalam konteks pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang tepat untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di era Kurikulum Merdeka. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, menawarkan potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan berdaya tarik. Namun, dalam konteks pengajaran di SD pada kurikulum baru ini, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

Guru sangat memiliki peran dalam menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Rizky, V., & Yarshal, D. (2023) Pembelajaran adalah suatu perjalanan yang berkepanjangan yang dilalui oleh setiap individu untuk mencapai keberhasilan. Dalam proses ini, peserta didik dibimbing untuk menguasai keterampilan dan

kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan mereka. Buchari Agustini (2018) berpendapat bahwa “ dalam proses pembelajaran, guru memegang peran yang sangat penting. Sebagai pelaksana proses belajar-mengajar, guru memiliki pengaruh besar terhadap kesuksesan pendidikan secara keseluruhan”. Pelaksanaan pembelajaran yang baik harus dimulai dengan persiapan yang baik pula, tanpa persiapan yang baik sulit rasanya menghasilkan pembelajaran yang baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini memberikan ruang yang lebih besar bagi para guru untuk meningkatkan daya imajinatif mereka dalam menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perangkat yang dipakai dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan untuk menjelaskan dengan lebih jelas makna pesan yang disampaikan. Fungsinya adalah untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan prestasi akademik, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini seringkali memuat

beragam pandangan tentang nilai-nilai Pancasila sebagai fondasi kehidupan, yang umumnya disampaikan melalui teks-teks yang terdapat dalam buku cetak. Bagi sebagian peserta didik, menyerap inti dari isi bacaan tersebut dapat terasa membosankan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dikelas IV SD SWASTA PAB 22 PATUMBAK I ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran di SD tersebut terutama pada pembelajaran PPKn materi tentang “ sikap bangga sebagai bangsa Indonesia”. Namun pelaksanaan pembelajaran PPKn di SD belum terlaksana dengan maksimal.

Beberapa permasalahan dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD SWASTA PAB 22 PATUMBAK I berdasarkan hasil wawancara siswa, siswa menjelaskan masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena tidak konsentrasi saat belajar dan rendahnya kemampuan dasar siswa. Siswa juga menjelaskan bahwasannya penyampaian pesan dan materi pembelajaran oleh guru terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi, yaitu guru hanya menyampaikan secara lisan dan menginstruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku saja.

Berdasarkan hasil wawancara guru, guru hanya menggunakan buku paket yang ada di sekolah, dan lingkungan sekitar, karena sekolah memiliki sumber belajar yang terbatas. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa

Berdasarkan penjelasan diatas, tentunya hal ini menjadi suatu hal yang harus diselesaikan. satu Salah upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu penyelesaian yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). model pengembangan pada penelitian menggunakan model ADDIE yang mana model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Penelitian ini mengikuti langkah-langkah model ADDIE

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV DI SD SWASTA

PAB 22 Patumbak I. Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Maka objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Interaktif berbasis Canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia siswa kelas IV SD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang disebut juga dengan *Research And Development (R&D)* yang difokuskan untuk penelitian dan pengembangan produk berupa media Interaktif berbantuan canva. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan kemudian ditinjau oleh ahli media, ahli materi dan respon guru.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SD SWASTA PAB 22 PATUMBAK I. Adapun pengembangan media Interaktif berbantuan canva ini menggunakan model ADDIE yaitu tahap Analysis (analisis), Design (perancangan),

Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan tahap Evaluation (evaluasi). Namun dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap Implementation (implementasi), hal tersebut dikarenakan peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan canva yang dibuat sebagai pegangan guru dalam mengajar sehingga cukup pada validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media adalah proses penilaian dan evaluasi untuk menentukan kelayakan desain media interaktif yang dibuat menggunakan Canva. Validator ahli media yaitu Ibu Dr. Cut Latifah Zahari, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
1	Media yang disajikan menarik	5
2	Vidio yang disajikan di media interaktif tersebut sudah sesuai dengan materi pembelajaran	5
3	Media yang disajikan mudah untuk digunakan	4
4	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai	5
5	Ukuran huruf dan warna huruf sudah sesuai	5
6	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik	5
7	Gambar yang disajikan jelas, menarik, dan warna mendukung kejelasan materi	5
8	Pemilihan background sudah sesuai	4
9	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
10	Penggunaan fungsi tiap tombol/navigasi mudah digunakan dan sesuai dengan halaman yang dituju	5
Jumlah		48

$$p = \frac{f(\text{jumlah yang di dapat})}{N(\text{jumlah maksimum})} \times 100 \%$$

$$= \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$= 96 \% \text{ (Sangat Efektif)}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, media interaktif berbantuan canva diperoleh persentase 96% dengan kategori “Sangat Efektif” berdasarkan validasi, dosen ahli media menyatakan bahwa “media layak digunakan”.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media Interaktif berbantuan canva. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi pada media yang dikembangkan. Validator ahli materi yaitu, Ibu Dra. Disna Anum Siregar, M.Si beliau merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Sebelum melakukan validasi, validator ahli materi melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media Interaktif berbantuan canva yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 6 Revisi Ahli Materi

No	Revisi Materi	Pertemuan
1	Materi perlu lebih diperinci dan dijabarkan dalam bentuk tulisan dan gambar.	1
2	Quiz di tambahkan jai 10 soal	1

Setelah direvisi pada pertemuan 2, validasi data yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli materi mendapatkan kategori baik.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian dan ketepatan materi	4
2	Topik materi yang dibahas pada media dapat dimengerti dengan jelas	3
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Menariknya materi yang disampaikan	4
5	Kedalaman materi pembelajaran	3
6	Kebenaran isi materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan muatan mata pelajaran PPKn	4
7	Vidio yang disajikan di media interaktif tersebut sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4
8	Kesesuaian gambar dengan materi	4
9	Gambar komponen mudah dimengerti	4
10	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	4
Jumlah		38

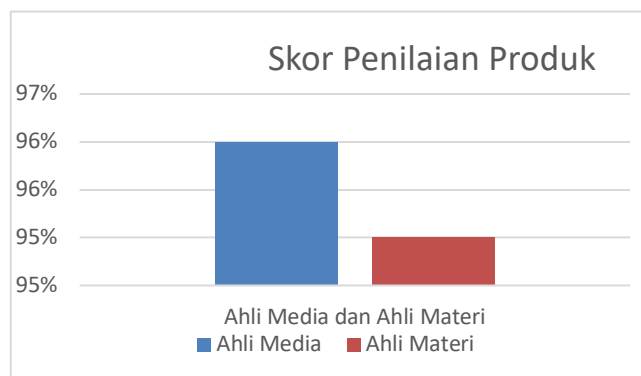
$$P = \frac{N}{N \text{ (jumlah maksimum)}} \times 100 \%$$

$$= \frac{38}{40} \times 100 \%$$

$$= 95 \% \text{ (Sangat Efektif)}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media interaktif berbantuan canva diperoleh persentase 95% dengan kategori “Sangat Efektif” berdasarkan validasi, dosen ahli materi menyatakan bahwa “media layak digunakan”. Berikut ini adalah grafik yang menunjukkan hasil skor penilaian produk pada uji ahli materi dan ahli media.

Gambar 1. Penilaian Produk



Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator, produk ini dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam penelitian untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas serta membantu siswa memahami materi dengan menggunakan media interaktif berbantuan Canva.

1. Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah produk divalidasi serta dinyatakan layak oleh validator Pada tahap berikutnya, peneliti menyebarkan angket kepada guru yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru dapat menyertakan komentar yang berfungsi sebagai umpan balik untuk perbaikan media sesuai dengan komentar tersebut. kemudian guru mengintegrasikan produk yang telah dikembangkan ke dalam proses

pembelajaran. Validator respon guru adalah ibu Windi Triandini, S.Pd. beliau merupakan guru kelas IV SD Swasta PAB 22 Patumbak I. Hasil respon guru kelas IV terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan canva dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 8 Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan materi pembelajaran PPKn	5
2	Materi yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Mampu memberikan motivasi belajar yang baik kepada peserta didik	5
4	Materi vidio pembelajaran dan soal-soal yang ada di media pembelajaran interaktif menarik dan mudah di fahami siswa	5
5	Gambar-gambar yang terdapat pada media pembelajaran interaktif menarik perhatian peserta didik	5
6	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik	4
7	Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik	5
8	Pemaparan materi yang jelas dan mudah untuk dipahami	4
9	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
10	Daya dukung media terhadap proses belajar sudah sesuai	4
Jumlah		47

$$p = \frac{f(\text{jumlah yang di dapat})}{N(\text{jumlah maksimum})} \times 100 \%$$

$$= \frac{47}{50} \times 100 \%$$

$$= 94 \% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil dari angket respon guru diperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat

Baik” dengan kata lain media interaktif berbantuan canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD.

Pembahasan

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Namus, prosedur pengembangan ini hanya sampai pada tahap Implementation (implementasi), hal tersebut dikarenakan peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan canva yang dibuat sebagai pegangan guru dalam mengajar sehingga cukup pada validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Media pembelajaran interaktif berbantuan Canva yang telah dikembangkan telah dinilai valid oleh beberapa validator. Kevalidan ini merupakan standart ukuran dari sesuatu yang dapat diukur. Seperti yang dijelaskan Sukardi (2010) bahwa “kevalidan suatu instrumen

penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur”.

Validasi ahli media pada media pembelajaran Interaktif berbantuan canva divalidasi oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu ibu Dr. Cut Latifah Zahari, S.Pd., M.Pd. Hasil dari aspek validasi media diperoleh persentase 96% dengan kategori “Sangat Efektif” berdasarkan validasi, dosen ahli media menyatakan bahwa “media layak digunakan”.

Validasi ahli materi pada media pembelajaran Interaktif berbantuan canva divalidasi oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Ibu Dra. Disna Anum Siregar, M.Si. Hasil dari aspek validasi media diperoleh persentase 95% dengan kategori “Sangat Efektif” berdasarkan validasi, dosen ahli materi menyatakan bahwa “media layak digunakan”.

Berdasarkan hasil validasi oleh para validator, media pembelajaran Interaktif berbantuan canva dinyatakan layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari penilaian validator ahli media dan materi dengan kriteria “sangat efektif”.

Penilaian angket respon guru dilakukan oleh guru wali kelas IV SD Swasta PAB 22 Patumbak I yaitu ibu Windi Triandini, S.Pd. Hasil dari presentase tingkat kelayakan media pembelajaran Interaktif berbantuan canva untuk respon guru sebesar 94% dengan kriteria “sangat Baik” dengan kata lain media interaktif berbantuan canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menciptakan produk media pembelajaran interaktif berbantuan Canva, dengan materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia, yang memenuhi kriteria validitas dan kelayakan. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan aplikasi Canva. Hal ini dikarenakan media interaktif berbantuan canva dapat melibatkan semua indra seperti penglihatan, pendengaran dan perabaan. Pembelajaran interaktif berbantuan canva memungkinkan siswa mempelajari lebih banyak dibandingkan dengan hanya menggunakan rangsangan visual atau auditori saja karena, bekerja secara bersamaan, sehingga pemahaman mereka terhadap

materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memenuhi kriteria "Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif memiliki nilai kepraktisan dalam menyampaikan tujuan dan makna pembelajaran PPKn, khususnya pada materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia, di kelas IV SD Swasta PAB 22 Patumbak I, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia. Pengembangan media interaktif berbantuan Canva dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, penelitian ini hanya mencakup hingga tahap implementasi, sehingga hanya melalui 4 tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Produk media yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat gambar, audio, dan video.
2. Kelayakan media interaktif berbantuan Canva dapat dilihat berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase 96%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 95%, juga dalam kategori sangat valid. Sedangkan kelayakan media interaktif berbantuan canva yang dapat dilihat dari hasil penilaian respon guru diperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria "sangat Baik" dengan kata lain media interaktif berbantuan canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD.
3. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva dinyatakan layak untuk digunakan. Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon guru menunjukkan bahwa telah

dilakukan revisi/perbaikan, sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan oleh siswa kelas IV SD Swasta PAB 22 Patumbak I. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting.

PENDIDIKAN. Penerbit Tahta Media Group.

Hasanah, H., & Yarshal, D. (2021, October). Pembelajaran Daring Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Siswa Kelas Ii Sd It Darussalam Deli Tua. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian* (Vol. 4, No. 1, pp. 545-552).

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.v1i1.111042>

Junaeldi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Krelatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Relkaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polinels.ac.id/index.php/bangun_relkaprima/article/view/3000/107647

Latifah, L., Triwoelandari, R., & Irfani, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif canva pada pembelajaran IPA berbasis stem untuk meningkatkan kolaborasi siswa MI/SD. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 9(1), 32-43.

Munir, Prof. Dr. Munir, M.IT. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, D., & Suryani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 797-810.

Dela Rahmayanti. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika, . *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, Volume 8(2302–3295), 108.

Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

Hasan, M., Imam, Mastari. Dkk. (2023). *DASAR-DASAR ILMU*

- Nurfadhillah, S. &. (2021). Media Pembelajaran Sd. Sukabumi: Jejak
- Nurhalisa, S. & Sukmawarti. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37-45.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 565–572.
- Rizky,V., & Yarshal, D. (2023). Pengembangan Media Palibar (papan lingkaran berputar) pada tema cita-citaku di Kelas IV SD., Volume 13 No. 2, 2830-2826.
- Sudirman, Nasrianty, Kurniawan, N. (2020). PROSES BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. Penerbit Media Sains Indonesia.
- Sukardi. (2010). Metodologi Penelitian Pendidikan. PT Bumi Aksara.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Wardani, I. K., & Wibawa, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6497-6509.
- Yusufhadi, Miarso. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zahra, K., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar . *jurnal pendidikan matematika*, 72-83.