

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA “TRANSFORMASI ENERGI”
UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SD 2
SAMBIREJO SEMARANG**

Ahmad Syaikhul Ulum¹

Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang
Syaikhululum12@gmail.com

Fine Reffiane²

Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang
Finereffiane@Upgris.ac.id

Filia Prima Artarina³

Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang
Filiaprima@Upgris.ac.id

Endang Rumiaci⁴

Guru SD 2 Sambirejo Semarang
Endangrumiatci16@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media menggunakan aplikasi Canva “Transformasi Energi” SD, (2) mengetahui kelayakan pada pengembangan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima Langkah antara lain: analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, dan siswa kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva “Tranformasi Energi” Kelas IV SD “Sangat Layak” dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media pada tahap pertama menghasilkan 74,11 Kategori “Dapat Digunakan dengan Revisi”, kemudian Tahap 2 dengan skor 87,05 Kategori “Dapat digunakan Tanpa Revisi”. Ahli materi pada media Tahap 1 Skor 57,3% Kategori “Cukup dapat Digunakan” dan Tahap 2 Skor 96% Kategori Layak Digunakan tanpa Revisi“. Implementasi kepada siswa juga memperoleh hasil baik, dimana minat, motivasi, serta hasil belajar yang berjalan dengan baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva “Transfoemasi Energi” kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang bisa digunakan dengan baik kepada siswa saat proses pembelajaran di kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang.

**Kata Kunci: Pengembangan, Canva, Transformasi Energi, SD 2
Sambirejo Semarang**

ABSTRACT

This study aims to: (1) develop media using the Canva "Energy Transformation" SD application, (2) determine the feasibility of developing

the Canva application in SD thematic learning. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five steps including: analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation). The subjects in this study were media expert validators, material experts, and fourth grade elementary school students. The research instruments used in data collection were questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study indicate that the learning media for the Canva Application "Energy Transformation" Class IV SD "Very Eligible" with details on the eligibility percentage provided by media experts in the first stage produces 74.11% in the "Useable with Revision" category, then Stage 2 with a score of 87.05% Category "Usable Without Revision". Material experts on the media Stage 1 Score 57.3% Category "Enough to Use" and Stage 2 Score 96% Category Eligible to Use without Revision". Implementation to students also gets good results, where interest, motivation, and learning outcomes are going well. Therefore, it can be concluded that the learning media for the Canva application "Energy Transformation" for class IV SD 2 Sambirejo Semarang can be used well for students during the learning process in class IV SD 2 Sambirejo Semarang.

Keywords: *Development, Canva, Energy Transformation, SD 2 Sambirejo Semarang*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh semua komponen pendidikan untuk mewujudkan dan mengelola iklim pembelajaran agar anak didik dapat terbantuan dalam proses pengembangan potensinya, yaitu proses tumbuh dan berkembang yang meliputi spek spiritual, melatih pengendalian diri, membentuk kepribadian, mengasah kecerdasan dan keterampilan social anak (Fajri, 2019a). Fungsi pendidikan untuk mengembangkan kompetensi anak dan membentuk kepribadian bangsa yang bermartabat sesuai semboyan bhineka tunggal ika. Pelaksanaan Pendidikan diimplementasikan ke dalam pembelajaran (Fajri, Baharun, et al., 2021). Pelaksanaan

pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi potensi anak supaya menjadi manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa, berkepribadian yang baik, sehat jasmani rohani, menjadi warga yang bertanggungjawab dan demokratis (Fajri Zaenol; Syaidatul Mukaroma, 2021; Kemendikbud, 2014). Pelaksanaan pembelajaran harus fleksibel dan bervariasi sesuai tuntutan standar pendidikan.

Fungsi pendidikan untuk mengembangkan kompetensi anak dan membentuk kepribadian bangsa yang bermartabat sesuai semboyan bhineka tunggal ika. Media pembelajaran yang inovatif dan variatif diperlukan untuk menunjang ketercapaian dari tujuan

pembelajaran yang diharapkan. Karena pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian siswa untuk ikut aktif mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran akan berusaha mengembangkan segala potensi yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna membuat pembelajaran yang terlaksana menjadi berarti dan membangkitkan semangat belajar bagi siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2016:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat baru dan rangsangan proses pembelajaran serta mampu memotivasi peserta didik. Media pembelajaran yang dimaksud merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dikatakan demikian karena didalam proses pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik.

Reffiane, Fine & Irvina (2016) menyebutkan bahwa media sendiri mempunyai fungsi untuk memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih berpiir kreatif, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan memudahkan dalam menyerap informasi yang diperoleh dari penjelasan guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD 2 Sambirejo terkait pembelajaran yang berlangsung yakni belum adanya media menarik untuk memperkenalkan materi Transformasi Energi di sekolahan, penyampaian yang dilakukan cenderung bersifat demonstrasi biasa serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Menurut guru SD 2 Sambirejo perlu adanya media pengembangan yang dibuat guna memberikan semangat terhadap siswa dalam belajar. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2016:19) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat baru dan rangsangan proses pembelajaran serta mampu membangkitkan motivasi siswa. Selain menumbuhkan minat baru, dalam pemilihan media guru juga harus memperhatikan materi pembelajaran agar media sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fajri, dkk. (2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso” menghasilkan kebermanfaatan media canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Fatonah. (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV” dengan hasil penelitian adanya pengaruh signifikan terkait penggunaan media aplikasi canva terhadap pembelajaran. Penelitian ini merupakan implementasi dari media canva yang dikembangkan oleh peneliti. Demikian pembelajaran yang diterapkan peneliti sebelumnya memerlukan media yang menarik serta inovatif. Agar memberikan respon terhadap permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media canva “Transformasi Energi” yang menarik untuk peserta didik di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Sugiyono (2019:297) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran.

penelitian ini menggunakan model model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu; *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or Production* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi)

(Mulyatiningsih, 2016). Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran audio visual yang didesain melalui aplikasi Canva pada materi “Transformasi Energi”.

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di SD 2 Sambirejo yang berada di Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi canva dalam pembelajaran tematik.

Prosedur Penelitian Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran serta kebermanfaatan media Canva “Transformasi Energi” terhadap pembelajaran siswa kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang.

2. Tahap Desain (*Design*)

Perencanaan adalah tahap kedua dari model ADDIE, yang mana pada tahap ini dimulainya tahap perencanaan penentuan media yang digunakan. Peneliti telah merancang desain tampilan produk yang berupa materi Transformasi

Energi menggunakan aplikasi canva yang menjadi audio visual mulai dari menggabungkan dari teks, suara, gambar dan animasi yang sesuai dengan desain produk dan spesifikasi dalam menggunakan aplikasi canva, kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran serta menunjang proses pembelajaran dalam kelas.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini mempunyai beberapa langkah-langkah yang dilakukan, yaitu:

Mengembangkan media pembelajaran

Tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran aplikasi canva serta instrumen penilaian media pembelajaran aplikasi canva.

a. Validasi

Pada tahap ini terdiri dari Validasi Ahli meliputi Materi dan Media yang di uji validasi oleh Dosen Ahli serta Revisi media Canva sesuai masukan Dosen Ahli Validasi..

2. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahap penerapan yang bertujuan sebagai menerapkan produk yang telah dikembangkan supaya peserta didik dapat

melakukan kegiatan kerja lapangan untuk dapat memahami dan berpikir siswa dengan cara mengamati langsung yang ada didalam teori.

3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap akhir dalam model penelitian ADDIE yaitu suatu proses untuk menganalisis media Canva “Tranformasi Energi” pada tahap implementasi yang masih terdapat kekurangan dan kelemahan.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2019:102) merupakan sebuah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang valid. Data dari penelitian ini diperoleh melalui angket atau kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Teknik Analisis Data

Data dari penelitian ini dilakukan melalui angket atau kuisisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari data yang telah diperoleh dari aspek kelayakan terhadap yang dihasilkan pada suatu produk. Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media. Media pembelajaran dengan menggunakan

aplikasi canva dapat dikatakan layak jika memenuhi indikator.

Analisis data menggunakan data kuantitatif untuk menguji pada kelayakan produk yang sedang dikembangkan yang diambil dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Pada hasil jawaban angket guru dan peserta didik yang diukur menggunakan skala Likert.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif berupa lembar penilaian angket yang diperoleh dari masukan ataupun saran yang merupakan hasil dari Validasi oleh Ahli Materi yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen (Sukmawarti dkk, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil Penelitian

Hasil Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi serta analisis peserta didik.

Hasil Tahap Design (Desain)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan, misalnya:

1. Pemilihan media

Dalam pemilihan media ini dilakukan untuk mengidentifikasi

sebuah media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan juga sesuai dengan kebutuhan. Dengan media pembelajaran yang dipilih untuk dilakukannya analisis konsep, karakteristik pengguna serta rencana penyebaran dengan petunjuk yang bervariasi dari media yang berbeda-beda.

2. Pemilihan Format

Dalam pemilihan format harus format yang sesuai dengan dengan materi pembelajaran materi Transformasi Energi dan dalam pemilihan bentuk penyajian harus sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3. Desain awal

Pada tahap desain awal ini adalah merancang sebuah media pembelajaran dari aplikasi canva yang telah dibuat oleh peneliti yang kemudian diberikan masukan oleh dosen pembimbing. Masukkan dari dosen pembimbing dan Ahli Validasi akan digunakan sebagai perbaikan pada media pembelajaran yang sebelum diproduksi.

4. Menyusun isi materi

Menetapkan judul materi pada media, menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar yang disesuaikan pembelajaran, mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan materi

pembelajaran, dan merancang materi dalam aplikasi canva yang sesuai dengan materi pembelajaran Transformasi Energi.

Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Adapun tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva antara lain:

a. Membuat tampilan awal



b. Membuat tampilan pembukaan



c. Membuat tampilan awal dan isi materi pembelajaran



d. Membuat tampilan Akhir



2. Validasi

Berikut nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran berbasis Aplikasi canva yang peneliti kembangkan.

a. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dosen Husni Wakhyudin, S.Pd, M.Pd. yang merupakan Dosen Universitas PGRI Semarang. Penilaian yang dilakukan ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva yang dikembangkan. Terdapat tiga aspek, yaitu aspek Desain, Penggunaan, dan Keunggulan produk media. Validasi tahap I dilakukan pada tanggal 9 November 2022 dengan masukan ukuran teks dan warna belum proporsional dengan skor total 74,11 kategori dapat digunakan dengan revisi. Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran, peneliti kembali melakukan validasi kedua kepada validator ahli media pada tanggal 15 November 2022 dengan hasil skor total 87,05 kategori dapat digunakan tanpa revisi, dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya. Hasil akhir skor validasi media menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi pada media

canva yang dibuat setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan oleh Ibu Ikha Listiyarini, S.Pd, M.Hum Dosen dari Universitas PGRI Semarang. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran Aplikasi Canva pada materi “Transformasi Energi” kelas IV SD yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara materi. Validasi tahap I ini dilakukan pada tanggal 7 November 2022 dengan skor 57,3 kategori “Cukup dapat Digunakan” revisinya “perbaiki tta tulis, ejaan, dan tanda baca”. Kemudian Validasi tahap 2 dilakukan pada tanggal 14 November 2022 dengan skor 96% Kategori “Dapat digunakan tanpa Revisi”. Melalui hasil Validasi Ahli Materi tersebut maka media canva “Tranformasi Energi” dapat digunakan sebagai media pembelajaran “Transformasi Energi” di kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang.

Hasil Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penerapan media Aplikasi Canva materi “Transformasi Energi” di Kelas IV SD yang akan di uji cobakan kepada peserta didik. Tahap ini diterapkan pada siswa kelas IV

dan menghasilkan pembelajaran yang antusias serta hasil belajar yang baik, siswa termotivasi untuk belajar dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran materi “Transformasi Energi” sangatlah baik setelah pengembangan media Canva diimplementasikan. Melalui hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan media Canva “Transformasi Energi” pada siswa kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang bisa menunjang pembelajarannya.

Produk Akhir

Produk akhir dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Aplikasi Canva “Transformasi Energi” untuk menunjang pembelajaran siswa kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang. Media ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas IV di SD 2 Sambirejo Semarang.

4. Pembahasan

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Pada model pengembangan yang peneliti digunakan yaitu menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Delevoment (Pengembangan), Implementasi, (Evaluasi). Tahap analisis adalah tahap yang pertama dalam penelitian ini. Pada tahap analisis, peneliti melakukan menganalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga

menimbulkan perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi sekaligus pengumpulan data yang digunakan dan pengindentifikasian standart kompetensi dasar pada materi “Transformasi Energi”.

Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dari media pembelajaran Aplikasi Canva diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa (uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil). Berdasarkan hasil data di atas, diperoleh hasil kelayakan dalam pengembangan dan penggunaan media Canva “Transfoemasi Energi” sebagai Media pembelajaran dengan kategori “Dapat Digunakan Tanpa Revisi” serta respon siswa sebagai responden memberikan hasil yang baik dalam pembelajarannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva “Transformasi Energi” pada Kelas IV SD “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitan dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan

model ADDIE dengan demikian peneliti hanya menggunakan 5 tahapan dengan langkah-langkah analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi) yang telah menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Materi “Transformasi Energi” Kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang.

Berdasarkan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Aplikasi Canva yang sudah divalidasi oleh Ahli Media pada tahap 1 diperoleh hasil 74,11% Kategori “Dapat Digunakan tanpa Revisi” dan Tahap 2 diperoleh Skor 87,05% Kategori “Dapat Digunakan tanpa Revisi”. Kemudian dari kelayakan Ahli Materi Tahap 1 dengan Skor 57,3% Kategori “Cukup dapat Digunakan”, kemudian Tahap 2 dengan Skor 96% Kategori “Layak Digunakan tanpa Revisi”, serta Tingginya minat serta motivasi siswa dalam pembelajaran dengan pengembangan media Canva “Transformasi Energi” serta hasil belajar yang baik maka Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva “Transformasi Energi” pada Pembelajaran di Kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang yang dikembangkan oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I., Artharina, F. P., & Kiswoyo, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Dengan Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas I SDN Batusari 5 Mranggen Demak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 2589-2595.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, N. H., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban dan Hakku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 105-111.
- Fajri, Z. (2019a). Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *JURNAL IKA PGSD UNARS*, 7(2), 1–10.
- Fajri, Z., Baharun, H., Muali, C., Shofiatun, Farida, L., & Wahyuningtiyas, Y. (2021). Student’s Learning Motivation and Interest; the Effectiveness of Online Learning during COVID-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899 (1).
- Fajri, Z., Yasin, M., Masykur, M., & Adi Putra, M. W. 2021. PKM Penyuluhan Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD pada Masa Pandemi Covid-19. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 493–508.
- Fajri, Zaenol, dkk. 2021. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin

- Bondowoso”. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*. Vol X, Issu 3.
- Reffiane, Fine dan Irvina, Mazidati. 2016. “Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton pada Tema Kegiatan Sehari-Hari”. *Mimbar Sekolah dasar*. 3(2), 163-170.
- Sari, Lesta Septia dan Siti Fatonah. 2022. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(1), 1699-1703.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sukmawarti, Pulungan, Aprileni Julina. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 5(1), 31-36. DOI.
- Wahyuni, Rika, dan Safrida Napitupulu. (2022). Pengembangan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1(4), 333-349.