



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 19 RANTAU UTARA T.A 2023/2024

Yulfa Syahdina Rambe¹, Fahrur Rozi², Elvi Mailani³, Albert Pauli Sirait⁴,
Imelda Free Unita Manurung⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: rambeyulfasyahdina@gmail.com

Abstract

This research aims to produce interactive multimedia using Canva that is valid, practical and effective in science and science learning in class IV SDN 19 Rantau Utara FY 2023/2024. The type of research used is Research and Development with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development Implementation, and Evaluation. The subjects of this research were 30 grade IV students at SDN 19 Rantau Utara. The data analysis technique in this research is qualitative data obtained from observations, interviews, responses and suggestions from material validators, media and teachers, while quantitative data is obtained from questionnaires given to material experts, media experts, and teachers. The research results showed that the validity assessment by material experts (lecturers) obtained a score of 52 (86.6%) with the criteria "Very Valid", and the assessment by media experts (lecturers) obtained a score of 97 (97%) with the criteria "Very Valid". Furthermore, the practicality assessment by the class IV teacher obtained a score of 57 (95%) with the criteria "Very Practical". The results of the effectiveness assessment by class IV students showed an increase as evidenced by the pre-test results getting a score of 54.83% and the post-test results getting a score of 90%. Based on the effectiveness of using interactive multimedia using Canva which uses N-Gain, it gets the "Effective" criterion with a percentage of 80%.

Keyword: Research and Development, Interactive Multimedia, Canva

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif menggunakan Canva yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 19 Rantau Utara yang berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, media, dan guru, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kevalidan oleh ahli materi (dosen) memperoleh skor 52 (86,6%) dengan kriteria "Sangat Valid", dan penilaian oleh ahli media (dosen) memperoleh skor 97 (97%) dengan kriteria "Sangat Valid". Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh guru kelas IV memperoleh skor 57 (95%) dengan kriteria "Sangat Praktis". Adapun hasil penilaian keefektifan oleh peserta didik kelas IV menunjukkan peningkatan dibuktikan dengan hasil *pre-test* memperoleh 54,83% dan hasil *post-test* memperoleh nilai 90%. Berdasarkan keefektifan penggunaan multimedia interaktif menggunakan Canva yang menggunakan *N-Gain* mendapatkan kriteria "Efektif" dengan persentase 80%.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Multimedia Interaktif, Canva

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang, kemajuan teknologi mengalami peningkatan yang pesat, yang memiliki dampak yang signifikan pada banyak industri, terutama sektor pendidikan. Efek yang paling nyata dari perkembangan teknologi ini adalah pengaruhnya yang signifikan terhadap aktivitas sehari-hari. Manusia harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk menghadapi tantangan global. Integrasi teknologi dalam bidang pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien, produktif, dan menarik bagi siswa (Unik Hanifah et al., 2018). Kehadiran teknologi memberikan banyak manfaat dalam bidang pendidikan, terutama dalam mempermudah akses terhadap materi pembelajaran.

Teknologi dapat membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih menarik (Iskandar, 2019). Dengan integrasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ke dalam pendidikan, beragam jenis media berkembang dalam berbagai format dengan karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga seorang guru harus memahami nilai saat memilih dan menggunakan media dalam proses belajar mengajar serta landasannya, dan juga kemampuan serta keterampilan yang cukup untuk memilih media dengan baik. Ina Magdalena et al (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan dalam media pembelajaran akan memudahkan siswa dengan menguasai pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang dirancang untuk memikat minat siswa sehingga mereka tidak cepat merasa bosan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan

mendorong mereka untuk bersemangat belajar.

Pembelajaran merupakan usaha untuk meningkatkan pemahaman yang kuat terhadap materi pembelajaran. Ayu Reza et al (2022) mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar memiliki potensi untuk menggali inovasi dari guru dan siswa serta meningkatkan mutu pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan pengembangan inovatif dari para guru. Selain itu, Kurikulum Merdeka Belajar juga mendorong guru untuk menggunakan materi dan metode berkualitas yang disesuaikan dengan tingkat kompetensi, minat, dan bakat siswa. Sebagai contoh, penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar (SD) menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), bertujuan agar siswa mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran IPAS dapat membantu guru meningkatkan profesionalisme. Kemudian supaya media pembelajaran penting agar pembelajaran.

Ikhtiari (2014) dengan menggabungkan teknologi, kita dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif. Salah satu media yang digunakan untuk pengembangan ini adalah multimedia interaktif. Ini menggabungkan elemen media visual, audio, dan audiovisual secara interaktif dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Materi dan evaluasi yang disajikan melalui media interaktif dirancang secara menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan meningkatkan kemampuan siswa ini mampu

meningkatkan motivasi siswa dan mendapat respon positif dari mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Indah Rezeki Siregar S.Pd., guru wali kelas IV SDN 19 Rantau Utara, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, di mana siswa kesulitan memahami pelajaran guru. Masalah ini terkait dengan keterbatasan media pembelajaran. Proses pembelajaran dikelas guru masih belum mengaplikasikan materi pembelajaran menggunakan media khususnya pada pembelajaran IPAS, sehingga siswa akhirnya mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti konsep pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan yang disebutkan, diperlukan Media interaktif adalah cara inovatif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Karena, multimedia interaktif dapat mengatasi hasil belajar yang rendah karena menyediakan beragam cara untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pengalaman Penggunaan multimedia interaktif membuat pengalaman belajar lebih menarik dan melibatkan siswa, serta memungkinkan penyesuaian terhadap gaya belajar individu. Multimedia interaktif juga meningkatkan retensi informasi dan memperdalam pemahaman materi dengan menggunakan visual, audio, dan interaksi langsung.

Multimedia interaktif dianggap cocok untuk materi IPAS karena kemampuannya menggabungkan beberapa media menjadi satu, memungkinkan guru untuk mengembangkan pembelajaran kontekstual yang memberikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan oleh siswa secara bersamaan meningkatkan kemungkinan siswa untuk

memahami materi dengan lebih baik. Dalam pengembangan multimedia interaktif, berbagai aplikasi dapat digunakan, salah satunya Canva, yang mampu menciptakan produk multimedia interaktif dengan banyak komponen, termasuk teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video. Diharapkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran dan pada gilirannya meningkatkan pencapaian belajar siswa. Hal tersebut diperkuat menggunakan hasil penelitian oleh Riska Aulika et al (2023) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan", yang mendapatkan validasi media sebesar 88% dengan kriteria "Sangat Layak", dan validasi materi sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya tingkat kepraktisan media sebesar 94% dengan kriteria "Sangat Praktis". Dan menunjukkan rata-rata skor *pre-test* sebesar 56,25% dan rata-rata skor *post-test* sebesar 87,5% yang termasuk katagori "Sangat Efektif" setelah menggunakan komik digital.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukannya penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024". Oleh karena itu multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang valid, praktis, dan efektif di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk membuat produk baru, menguji kinerja produk yang sudah ada, dan mengembangkan dan membuat produk baru. Produk yang dibuat merupakan multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS tentang gaya di kelas IV sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 19 Rantau Utara yang berjumlah 30 siswa yang terletak di Jalan Bina Raga, Cendana, Rantauprapat, Kabupaten Labuhanbatu, Prov. Sumatera Utara.

Peneliti menggunakan instrumen yang berbeda untuk penelitian ini, antara lain kuesioner wawancara awal, instrumen validasi ahli seperti angket

ahli, ahli media, dan ahli materi, serta respon guru, dan tes pilihan ganda untuk menilai hasil belajar pada *pre-test* dan *post-test*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes.

Teknik analisis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, media dan guru. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain media, guru dan siswa kelas IV SDN 19 Rantau Utara.

Analisis Data Kelayakan Produk

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli dideskripsikan dengan menggunakan persentase persamaan berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps : Persentase skor

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

100% : Konstanta

Berdasarkan perhitungan yang didapatkan, maka klasifikasi kelayakan video animasi:

Tabel 1. Klasifikasi Kevalidan

Rentang Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Analisis Data Praktikalitas Produk

Data yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik

dideskripsikan dengan menggunakan persentase persamaan berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps : Persentase skor
 f : Jumlah skor yang diperoleh
 N : Jumlah skor maksimum
 100% : Konstanta

Berdasarkan perhitungan yang didapatkan, maka klasifikasi kepraktisan video animasi:

Tabel 1. Katagori Kepraktisan

Tingkat Kepraktisan	Kategori
$0 \leq P < 20$	Sangat tidak praktis
$20 \leq P < 40$	Kurang praktis
$40 \leq P < 60$	Cukup praktis
$60 \leq P < 80$	Praktis
$80 \leq P < 100$	Sangat praktis

Analisis Keefektifan Produk

Efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan Canva dalam penelitian ini dievaluasi melalui uji *pretest* dan *posttest*. Kriteria keefektifan berpedoman pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada pembelajaran IPAS yang telah ditetapkan disekolah. Nilai jawaban salah adalah 0 sedangkan jawaban benar bernilai 1.

Rumusnya menentukan ketuntasan hasil belajar menurut Pramono (2014), yaitu:

$$\text{Persentase ketuntasan (X)} = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Mengkategorikan persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Tinggi
$60\% \leq x < 80\%$	Tinggi
$40\% \leq x < 60\%$	Sedang
$20\% \leq x < 40\%$	Rendah
$x \leq 20\%$	Sangat Rendah

Nilai rata-rata perbandingan dibandingkan dengan skor N-Gain untuk mengevaluasi tingkat peningkatan belajar peserta didik. Rumus N-Gain (g) yang digunakan, seperti yang dijelaskan oleh Wardani (2020, hlm. 266), adalah sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan guru, analisis perangkat pembelajaran, analisis peserta didik, analisis materi dan kurikulum, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis teknologi. Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 19 Rantau Utara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa guru sudah menggunakan media sederhana

saja, belum pernah mendengar dan membuat multimedia interaktif menggunakan *Canva*. Selanjutnya hasil analisis perangkat pembelajaran yang digunakan adalah Modul Ajar, menggunakan menggunakan bahan ajar dan media yang sudah ada di sekolah. Selain itu, hasil analisis siswa dari hasil wawancara guru kelas tersebut bahwasanya siswa mengalami kesulitan memahami materi selama proses pembelajaran jika tidak menggunakan media, siswa sekolah tersebut memiliki karakteristik yang senang belajar dengan hal yang baru, dan siswa tersebut pada proses pembelajaran hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru tanpa memahaminya. Oleh sebab itu, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat memenuhi karakter siswa untuk melakukan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah multimedia interaktif menggunakan *Canva*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan

multimedia interaktif yang dikembangkan berisi materi pembelajaran pada pembelajaran IPAS tentang gaya terhadap benda di kelas IV sekolah dasar.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan produk multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang sudah dikembangkan serta melakukan validasi materi dan validasi media yaitu validator materi dan validator media untuk mengetahui kelayakan media. Setelah dilakukan validasi dan media dinyatakan layak maka media pembelajaran bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 01 April 2024 dan pertemu kedua dilaksanakan pada tanggal 02 April 2024. Hasil validasi ahli materi pada pertemu pertama diperoleh persentase sebesar 61,6% dan kriteria yang diperoleh “Valid” dan memerlukan revisi.

Tabel 4. Hasil Validasi Meteri Tahap I

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Aspek Capaian Pembelajaran	4
2.	Aspek Kesesuaian Isi Materi	15
3.	Aspek Kelayakan Materi	9
4.	Aspek Kesesuaian Bahasa	9
Jumlah Skor		37
Jumlah Skor Maksimum		60
Persentase Kelayakan = $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{37}{60} \times 100\% = 61,6\%$		
Kriteria		Valid

Kemudian setelah melakukan revisi, pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar

86,6% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Valid”. Ahli materi

menyatakan bahwa media ini layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Validasi Meteri Tahap II

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Aspek Capaian Pembelajaran	4
2.	Aspek Kesesuaian Isi Materi	20
3.	Aspek Kelayakan Materi	14
4.	Aspek Kesesuaian Bahasa	14
Jumlah Skor		52
Jumlah Skor Maksimum		60
Persentase Kelayakan = $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{52}{60} \times 100\% = 86,6\%$		
Kriteria		Sangat Valid

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media berlangsung dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2024 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 01

April 2024. Hasil validasi ahli materi pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 91% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Valid” dan memerlukan revisi.

Tabel 6. Hasil Validasi Media Tahap I

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Aspek Desain/Tampilan	62
2.	Aspek Penyajian Materi	29
Jumlah Skor		91
Jumlah Skor Maksimum		100
Persentase Kelayakan = $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{91}{100} \times 100\% = 91\%$		
Kriteria		Sangat Valid

Kemudian setelah melakukan revisi, pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar

86,6% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Valid”. Ahli desain media menyatakan bahwa media ini layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 7. Hasil Validasi Media Tahap II

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Aspek Desain/Tampilan	63

2.	Aspek Penyajian Materi	34
Jumlah Skor		97
Jumlah Skor Maksimum		100
Persentase Kelayakan = $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{97}{100} \times 100\% = 97\%$		
Kriteria		Sangat Valid

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media ke sekolah yang menjadi subjek penelitian. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada guru dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif menggunakan *Canva*. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru diperoleh persentase sebesar 95% dan kriteria yang diperoleh “Sangat Praktis”.

Selanjutnya untuk melihat keefektifan hasil belajar siswa menggunakan *pre-test* dan *post-test* multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang dikembangkan. Berdasarkan

perolehan *pre-test* dan *post-test*, pada hasil uji coba *pre-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 54,83%. Sedangkan hasil uji coba *post-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 90%. Berdasarkan keefektifan penggunaan multimedia interaktif menggunakan *Canva* yang menggunakan *N-Gain* mendapatkan kriteria “Efektif” dengan persentase 80%.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan terkait kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif menggunakan *Canva* tersebut. Berikut ini adalah data hasil penilaian produk disetiap tahapannya:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Evaluasi	Hasil		
		Jumlah	Persentase	Kriteria
1	Validasi Ahli Materi	52	86,6%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	97	97%	Sangat Valid
3	Respon Guru	57	95%	Sangat Praktis
4	Pretest	1645	54,83%	Efektif
5	Posttest	2700	90%	Sangat Efektif
6	Efektivitas N-Gain	24,20	80%	Efektif
Rata-rata		83,9%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh persentase kelayakan dari hasil rata-rata keseluruhan tahapan dalam penelitian dengan persentase sebesar 83,9% dengan kriteria “Sangat Layak”

dalam segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Hasil Multimedia Interaktif menggunakan *Canva*



Gambar 1. Halaman Awal Media



Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Capaian Pembelajaran



Gambar 5. Penggalan Multimedia Interaktif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva untuk pembelajaran IPAS tentang "Pengaruh Gaya Terhadap Benda" di kelas IV SDN 19 Rantau Utara menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada uji kevalidan oleh ahli materi, multimedia interaktif ini memperoleh skor 86,6%, dan oleh ahli media, skor yang diperoleh adalah 97%, yang keduanya tergolong dalam kategori

"Sangat Valid." Dengan rata-rata skor 91,8%, multimedia interaktif ini dinilai sangat layak digunakan oleh siswa. Selain itu, pada uji kepraktisan yang dilakukan melalui kuesioner oleh praktisi pendidikan, multimedia ini mendapatkan skor 95%, termasuk dalam kategori "Sangat Praktis", yang menunjukkan bahwa media ini praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari segi keefektifan, multimedia interaktif menggunakan Canva terbukti meningkatkan hasil

belajar siswa secara signifikan. Sebelum penggunaan multimedia, rata-rata nilai siswa dalam pre-test adalah 54,83%, yang termasuk kategori "Cukup Efektif". Setelah penggunaan multimedia, nilai rata-rata siswa pada post-test meningkat menjadi 90%, masuk dalam kategori "Sangat Efektif." Selain itu, berdasarkan analisis N-Gain, multimedia ini memperoleh persentase keefektifan sebesar 80%, dengan kategori "Efektif." Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan Canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, tetapi juga mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan serta Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi dalam penulisan ini, dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu atas kebaikan dan dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR RUJUKAN

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>

Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-*

MathEdu Intellectuals Journal, 4(2), 763-771.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266>

Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
<https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>

Iskandar, I. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII. 2 di MTs Negeri Pinrang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
<https://repository.iainpare.ac.id/eprint/1182/>

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.

Ningrum, A. R., & Suryani, Y. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 219-232.



<http://dx.doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5432>

- Rozi, F., & Prawijaya, S. (2020). Pengembangan Penuntun Praktikum E-Learning Konsep Dasar IPA SD Mahasiswa PRODI PGSD FIP Unimed. *Jurnal Handayani*, 11(2), 77-85. <https://doi.org/10.24114/jh.v11i2.21972>
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wardani, O. P., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 263-270. <https://dx.doi.org/10.56704/jirp.m.v3i4.15578>
- Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Araska.
- Widoyoko, E, P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.