

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Situs web Canva BINAR untuk Siswa Kelas IV SD

Vanesa*, Muhammad Daffa Santana Putera, Neng Ega Agustina, Ani Nur Aeni

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, JL. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec.Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat

*Corresponding Author: vanesa1605@upi.edu

Article History

Received : April 07th, 2026

Revised : April 27th, 2026

Accepted : May 16th, 2026

Abstract: Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis situs web bernama BINAR menggunakan platform Canva untuk siswa kelas IV SD, serta mengetahui kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 40 siswa kelas IV SDN Panyingkiran III dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons siswa, lembar observasi, serta soal pretest dan posttest. Hasil validasi ahli media mencapai 93,3% dan ahli materi 95%, keduanya berkategori sangat layak. Respons siswa terhadap media BINAR menunjukkan rata-rata 95% dengan kategori sangat positif. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62,5 pada pretest menjadi 91,3 pada posttest, dengan skor N-Gain sebesar 0,76 yang termasuk kategori tinggi. Hasil observasi juga menunjukkan perubahan perilaku siswa dari pasif menjadi aktif dan antusias, terutama pada sesi gamifikasi. Media pembelajaran BINAR dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk siswa kelas IV SD.

Keywords: ADDIE; BINAR; Canva; gamifikasi; media pembelajaran digital

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam pendidikan kini bukan sekadar pilihan, melainkan persyaratan dasar untuk pengembangan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis di era transformasi digital abad ke-21.(Abdurrochim et al., 2022) Pembelajaran di tingkat sekolah dasar idealnya harus mampu menyampaikan konten abstrak dengan cara yang lebih nyata, interaktif, dan kontekstual, terutama di kelas empat, yang berada dalam tahap operasional konkret perkembangan kognitif.(Aeni, Nur Nofriani, et al., 2022a) Menurut tesis Jean Piaget, agar siswa pada usia ini dapat mengembangkan pemahaman konseptual yang mendalam, mereka membutuhkan representasi visual yang kuat.(Okada, n.d.) Dibandingkan dengan pendekatan tradisional, pemanfaatan bahan pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah terbukti secara dramatis meningkatkan motivasi siswa dan daya ingat.(Didik et al., n.d.)

Namun, terdapat kesenjangan yang besar antara harapan-harapan tersebut dan cara

pengajaran yang diterapkan saat ini.(Prabowo & Rahayu, n.d.) Media statis, seperti buku teks atau slide presentasi satu arah, masih digunakan oleh banyak pendidik dan tidak mendorong partisipasi aktif siswa.(Aeni, Erlina, et al., 2022) Menurut penelitian terbaru, kurangnya media kreatif yang dapat mendukung preferensi pembelajaran audiovisual Generasi Alpha sering kali menjadi akar penyebab rendahnya keterlibatan siswa di dalam kelas. (Matin bin Salman & Salma, 2024)Selain itu, proses belajar-mengajar sering kali berpusat pada guru karena terbatasnya akses ke sumber daya pembelajaran yang bermanfaat dan dapat digunakan secara mandiri.(Hadad et al., 2025)

Dengan menciptakan BINAR (Belajar Islam Nilai Akhlak dan Rahmah), sebuah media digital interaktif yang memanfaatkan lingkungan situs web Canva, penelitian ini menawarkan cara baru untuk menjembatani kesenjangan tersebut.(Oktaria & Susanti, 2025) BINAR dikembangkan dengan struktur navigasi yang canggih, fitur kuis yang responsif, dan elemen gamifikasi yang disesuaikan dengan karakteristik

psikologis siswa kelas empat sekolah dasar, berbeda dengan pengembangan media Canva pada umumnya yang seringkali bersifat satu arah. (Aeni et al., 2024) Penemuan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih disesuaikan dan bermakna dengan menekankan etika visual serta akses yang fleksibel di berbagai platform digital. (Rahayu et al., n.d.) Diharapkan terobosan ini akan menetapkan tolok ukur baru dalam penggunaan platform desain grafis sebagai sumber daya pendidikan yang komprehensif di sekolah dasar. (Nur Aeni et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan terstruktur sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Panyingkiran III pada tanggal 4 s.d. 11 Maret 2026. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang interaktif dan menarik guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Panyingkiran III. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), yakni seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga memungkinkan semua anggota populasi untuk dilibatkan secara langsung dalam penelitian. (Sulistianto, 2014).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model ADDIE sebagai berikut.

a. Analysis (Analisis)

Tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi ajar (Alfariz & Nuryono,

2025). Hasil analisis dijadikan dasar perancangan media pembelajaran.

b. Design (Perancangan)

Dirancang media pembelajaran digital berbasis situs web menggunakan platform Canva dengan nama BINAR. Perancangan mencakup struktur konten, tampilan antarmuka, elemen gamifikasi berupa sesi permainan interaktif, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respons, dan soal pretest-posttest.

c. Development (Pengembangan)

Media yang telah dirancang divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, menggunakan lembar validasi berskala Likert (1–4) yang mencakup aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan masukan validator sebelum media diujicobakan.

d. Implementation (Implementasi)

Media diimplementasikan kepada 40 siswa kelas IV SDN Panyingkiran III. Data dikumpulkan melalui empat instrumen: (1) lembar validasi ahli media dan ahli materi; (2) angket respons siswa dan guru; (3) lembar observasi keterlibatan siswa; serta (4) instrumen tes hasil belajar berupa pretest dan posttest.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan sumatif pada akhir implementasi untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua teknik sebagai berikut.

a. Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media dihitung berdasarkan persentase skor lembar validasi ahli dan angket respons siswa serta guru menggunakan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria: sangat layak (>81%), layak (61–80%), cukup layak (41–60%), dan tidak layak (<40%) (Riduwan, 2015).

b. Analisis Keefektifan Media.

Keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan skor N-Gain ternormalisasi (Hake, 1999) dengan rumus: $N\text{-Gain} = (\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}) / (\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest})$

Kriteria interpretasi N-Gain adalah: tinggi ($N\text{-Gain} > 0,7$), sedang ($0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$), dan rendah ($N\text{-Gain} < 0,3$). Data observasi keterlibatan siswa dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital berbasis situs web Canva bernama BINAR yang dikembangkan melalui empat tahapan model 4D. Temuan penelitian disajikan dalam empat bagian, meliputi: (1) hasil validasi ahli media, (2) hasil validasi ahli materi, (3) hasil respons siswa dan guru, serta (4) hasil uji keefektifan melalui pretest dan posttest.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di kelas IV SDN Panyingkiran III. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media statis seperti buku teks dan slide presentasi satu arah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan representasi visual yang nyata, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang menarik, sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha, serta selaras dengan capaian pembelajaran kurikulum yang berlaku.

2. Tahap Desain (Design)

Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya adalah merancang produk awal media pembelajaran digital Canva BINAR. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

a. Penyusunan dan Evaluasi Materi

Materi yang dikembangkan dalam media BINAR disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku untuk kelas IV SD, dengan kompetensi

dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Materi disajikan dalam bentuk teks singkat, gambar ilustrasi, serta video animasi pendek. Evaluasi pembelajaran disajikan dalam bentuk kuis interaktif dan sesi gamifikasi.

b. Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen Penilaian

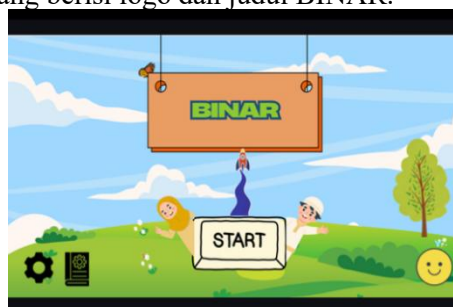
Instrumen penilaian dikonstruksi dalam bentuk kuesioner (angket) dengan skala Likert 1–4. Kuesioner terdiri dari tiga jenis: angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respons siswa. Angket ahli media divalidasi oleh dua orang ahli media, angket ahli materi divalidasi oleh dua orang ahli materi, sedangkan angket respons siswa diujicobakan kepada 40 siswa kelas IV SDN Panyingkiran III.

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Pembuatan Media

Media BINAR dikembangkan menggunakan platform Canva dengan fitur situs web interaktif. Berikut langkah-langkah pembuatan media:

1. Membuat tampilan awal media pembelajaran yang berisi logo dan judul BINAR.



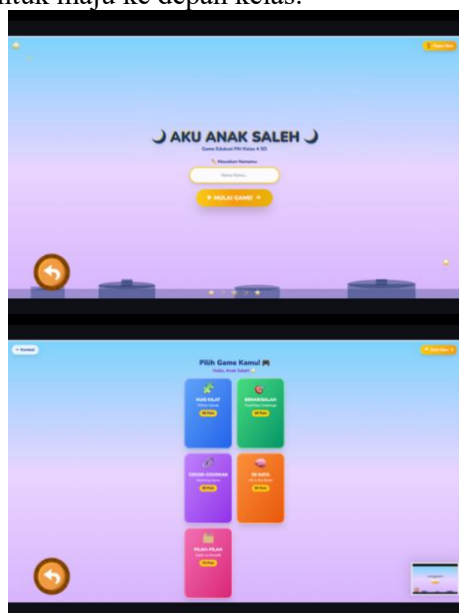
2. Membuat halaman menu utama yang berisi tombol navigasi ke materi, kuis, game, profil, dan petunjuk.



3. Menyusun halaman materi dengan tampilan teks, gambar, dan video pendek yang relevan.



4. Membuat halaman kuis interaktif dengan berbagai macam pilihan soal di dalam nya.
 5. Mengembangkan sesi gamifikasi berupa permainan interaktif yang dapat diakses siswa untuk maju ke depan kelas.



6. Menyusun halaman profil pengembang dan petunjuk penggunaan media.



b. Validasi Kelayakan Media

Pada tahap ini, media BINAR divalidasi oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Validasi dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert 1–4 (1 = kurang layak, 2 = cukup layak, 3 = layak, 4 = sangat layak). Berikut hasil validasi yang dilakukan:

1) Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi adalah dua orang guru sekolah dasar di bidang media pembelajaran. Kuesioner validasi untuk ahli media mencakup aspek tampilan desain dan

estetika visual, kemudahan navigasi dan penggunaan, serta elemen gamifikasi dan interaktivitas. Rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Aspek Penilaian | Skor | Persentase (%) | Kategori |
|------------------|--------------------------------------|--------------|----------------|---------------------|
| 1 | Tampilan desain dan estetika visual | 19/20 | 95% | Sangat Layak |
| 2 | Kemudahan navigasi dan penggunaan | 18/20 | 90% | Sangat Layak |
| 3 | Elemen gamifikasi dan interaktivitas | 19/20 | 95% | Sangat Layak |
| Rata-rata | | 56/60 | 93,3% | Sangat Layak |

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 1, jumlah skor dari kedua validator ahli media adalah 112 dengan rata-rata persentase 93,3%. Dengan kriteria kelayakan >81% termasuk kategori “Sangat Layak”, maka media BINAR dinyatakan sangat layak dari aspek media.

Ahli materi yang melakukan validasi adalah dua orang guru ahli di bidang Pendidikan Agama Islam. Kuesioner validasi mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan dan kedalaman materi ajar, serta kesesuaian bahasa dengan usia siswa. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 2.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Aspek Penilaian | Skor | Persentase (%) | Kategori |
|------------------|--|--------------|----------------|---------------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan kurikulum | 20/20 | 100% | Sangat Layak |
| 2 | Kejelasan dan kedalaman materi ajar | 18/20 | 90% | Sangat Layak |
| 3 | Kesesuaian bahasa dengan usia siswa SD | 19/20 | 95% | Sangat Layak |
| Rata-rata | | 57/60 | 95% | Sangat Layak |

Hasil validasi ahli materi pada Tabel 2 memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Aspek kesesuaian materi dengan kurikulum memperoleh skor sempurna (100%), yang menunjukkan bahwa konten pada media BINAR telah sepenuhnya selaras dengan Capaian Pembelajaran siswa kelas IV SD.

yang dekat dengan keseharian siswa. Revisi dilakukan dengan menambahkan cerita pendek dan ilustrasi yang relevan. Setelah revisi, materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

c. Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap media berdasarkan saran dan masukan dari validator. Berikut rincian revisi:

1) Ahli Media: Ahli media menyarankan untuk menambahkan ilustrasi gambar pada setiap subbab materi agar lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, disarankan untuk menyederhanakan tombol navigasi agar lebih mudah diakses oleh siswa kelas IV SD. Setelah dilakukan revisi, tampilan media menjadi lebih interaktif dan ramah anak.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah produk dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi, media BINAR diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN Panyingkiran III. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap: uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Namun dalam penelitian ini, peneliti langsung melakukan uji coba lapangan dengan desain *one-group pretest-posttest* kepada 40 siswa.

2) Ahli Materi: Ahli materi memberikan saran untuk menambahkan contoh-contoh kontekstual

Sebelum menggunakan media, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, siswa belajar menggunakan media BINAR yang dipandu oleh guru. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* dan angket respons. Hasil uji coba lapangan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respons Siswa terhadap Media BINAR

| No. | Indikator | Skor | Persentase (%) | Kategori |
|-----|-----------------------------------|----------------|----------------|-----------------------|
| 1 | Kemudahan penggunaan media | 152/160 | 95% | Sangat Positif |
| 2 | Ketertarikan dan motivasi belajar | 148/160 | 92,5% | Sangat Positif |
| 3 | Keterlibatan aktif saat sesi game | 156/160 | 97,5% | Sangat Positif |
| | Rata-rata | 456/480 | 95% | Sangat Positif |

Tabel 3 menunjukkan bahwa respons siswa terhadap media BINAR sangat positif dengan rata-rata persentase 95%. Indikator keterlibatan aktif saat sesi game memperoleh skor tertinggi (97,5%), yang sejalan dengan hasil observasi di mana siswa yang sebelumnya cenderung pasif turut berpartisipasi aktif dan bersemangat maju ke depan kelas untuk mengaplikasikan materi secara langsung melalui media interaktif.

Tabel 4. Hasil evaluasi

| No. | keterangan | Nilai rata rata | Score N - Gain | Kategori |
|-----|------------|-----------------|----------------|----------|
| 1 | Pretest | 6,25 | - | - |
| 2 | Posttest | 91,3 | 0,76 | Tinggi |

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pretest siswa adalah 62,5, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 91,3. Skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,76, termasuk dalam kategori tinggi (N-Gain > 0,7). Hal ini membuktikan bahwa media BINAR efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital situs web Canva BINAR layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD. Kelayakan media dibuktikan dari hasil validasi ahli media (93,3%) dan ahli materi (95%) yang keduanya berada pada kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa media BINAR telah memenuhi standar kualitas dari sisi teknis maupun konten pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kurniawan & Dewi, 2017) yang menyatakan bahwa media berbasis platform digital yang telah melalui validasi ahli secara sistematis memiliki tingkat kelayakan yang lebih tinggi dibandingkan media konvensional.

Keefektifan media BINAR tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, dengan N-Gain sebesar 0,76 pada kategori tinggi. Rata-rata nilai pretest sebesar 62,5 meningkat menjadi 91,3 pada posttest, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis situs web mampu mengoptimalkan pemahaman konsep siswa. Hasil ini mendukung teori Piaget mengenai

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keefektifan media BINAR dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* yang kemudian dianalisis dengan skor N-Gain ternormalisasi.

tahap operasional konkret, di mana siswa kelas IV membutuhkan representasi visual yang nyata dan interaktif untuk membangun pemahaman yang bermakna. Media BINAR yang menyajikan materi dalam bentuk visual dinamis disertai elemen gamifikasi terbukti mampu mengakomodasi kebutuhan belajar tersebut.

Temuan yang menarik adalah adanya perubahan perilaku belajar pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Berdasarkan hasil observasi, siswa yang biasanya pendiam dan enggan berpartisipasi menunjukkan antusiasme tinggi untuk maju ke depan kelas dan mengaplikasikan materi secara langsung melalui media BINAR. Perubahan ini dipicu oleh fitur sesi game interaktif yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Hal ini sesuai dengan konsep gamifikasi dalam pendidikan yang dikemukakan oleh (Deterding dkk., 2011) bahwa elemen permainan dalam konteks non-permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

Respons siswa yang sangat positif (95%) juga mengindikasikan tingginya penerimaan siswa terhadap media berbasis teknologi digital. Platform Canva yang digunakan sebagai basis pengembangan BINAR memungkinkan tampilan yang menarik secara visual sekaligus aksesibel di berbagai perangkat digital (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022a), sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran. Keberhasilan media

BINAR dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik merupakan kunci keberhasilan penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran digital berbasis Canva yang disebut BINAR sangat sesuai untuk siswa kelas empat sekolah dasar. Hal ini didukung oleh skor validasi ahli media sebesar 93,3% dan skor validasi ahli materi sebesar 95%, yang keduanya diklasifikasikan sebagai “sangat sesuai,” serta umpan balik siswa yang sangat positif dengan tingkat respons rata-rata sebesar 95%. Media BINAR telah menunjukkan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan kenaikan skor rata-rata dari 62,5 pada pretest menjadi 91,3 pada posttest, dengan skor N-Gain sebesar 0,76, yang dikategorikan sebagai tinggi. Selain itu, telah terjadi transformasi perilaku belajar siswa dari pasif menjadi aktif dan antusias, terutama terlihat selama sesi gamifikasi. Meskipun demikian, media BINAR saat ini terbatas pada satu mata pelajaran dan tingkat kelas; oleh karena itu, disarankan agar peneliti selanjutnya memperluas media ini untuk mencakup beragam topik yang lebih luas, mengevaluasinya pada skala yang lebih besar dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental, serta mengintegrasikan fitur adaptif yang didukung oleh AI. Oleh karena itu, media pembelajaran digital Canva BINAR sesuai dan efektif untuk digunakan sebagai sumber daya pendidikan interaktif bagi siswa kelas empat sekolah dasar.

REFERENSI

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022a). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Aeni, A. N., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022b). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Aeni, A. N., Nurhikmah, D., & Fatha, S. I. (2024). Development of Canva-Based Interactive Media “Fakkah” (Infaq and Sadaqah) Related to Infaq and Sadaqah Materials in Grade 5 Elementary School Islamic Education Learning. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.30596/19250>
- Alfariz, A. M., & Nuryono, W. (2025). 27717-74614-1-PB.
- Andini, D., & Yarshal, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA MATERI SIKAP BANGGA SEBAGAI BANGSA INDONESIA DI KELAS IV SD. 10.
- Arita, A., & Salfiyadi, T. (t.t.-b). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Didik, P., Khairunnisa, K. V., Aeni, A. N., & Ismail, A. (n.d.). PERAN MEDIA INTERAKTIF CLASSPOINT PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN

- MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF.*
- Hadad, N., Istikhori, H., Jujun Sirojudin, M., Kusban, H., & Supandi, H. (2025). PROBLEM KURANGNYA BAHAN AJAR / LITERATUR PENDIDIKAN BAGI PESERTA DIDIK. *Journal Of Islamic Religious Education (JoIRE)*, 1(3).
- Hamsar, I., & Jayadi, K. (t.t.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA MENGGUNAKAN MODEL 4D THIAGARAJAN.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA SCREENCAST- O-MATIC MATA KULIAH KALKULUS 2 MENGGUNAKAN MODEL 4-D THIAGARAJAN. 3.
- Matin bin Salman, A., & Salma, Z. (2024). *The Implementation of Altruism Values Based on Hadith in Extracurricular Activities at Madrasah Aliyah* (Vol. 27, Number 2). <https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib>
- Okada, A. (n.d.). *Knowledge Cartography for Young Thinkers Sustainability Issues, Mapping Techniques and AI Tools SpringerBriefs in Advanced Information and Knowledge Processing.*
- Oktaria, S., & Susanti, R. (2025). Analysis of the Need for Interactive Multimedia Development Using Canva in Pressure Material in Grade IX Junior High School. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5779–5792. <https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5779-5792>
- Prabowo, A., & Rahayu, S. (n.d.). *Analisis Pengaruh Metode Pembelajaran Guru terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di SMK Muhammadiyah Gamping.*
- Rahayu, M., Sugiarto, E., & Wibawanto, W. (n.d.). Catharsis: Journal of Arts Education Visual Literacy and Creative Ethics Challenges: A Conceptual Perspective on Plagiarism in the Digital Era and Art Education. 24 *CATHARSIS*, 14(1), 2025. Retrieved <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>
- Setiawan, V. P., & Atmojo, S. E. (t.t.). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kelas III SD Muhammadiyah Banyuraden.
- Sulistianto, A. (2014). *Economic Education Analysis Journal PENGARUH SUPERVISI KEPALA SEKOLAH DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP KINERJA GURU SMA NEGERI 1 PANINGGARAN PEKALONGAN* Info Artikel. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eaj>
- Tri Wulandari & Adam Mudinillah. (2022b). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wardhani, D. A. P., & Wakhidah, H. B. (t.t.). Pengembangan media KENTARA berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.