

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANDERA BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD
TERHADAP MATERI PANCA INDRA MANUSIA**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Radila Putri Gunadi

2102909

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANDERA BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD
TERHADAP MATERI PANCA INDRA MANUSIA**

Oleh

Radila Putri Gunadi
NIM.2102909

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Radila Putri Gunadi
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

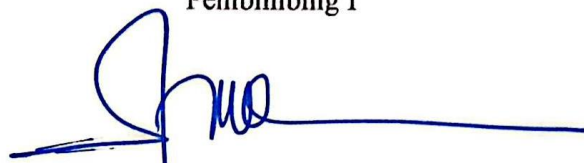
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RADILA PUTRI GUNADI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANDERA BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD
TERHADAP MATERI PANCA INDRA MANUSIA

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Atep Sujana, M.Pd.

NIP. 197212262006041001

Pembimbing II

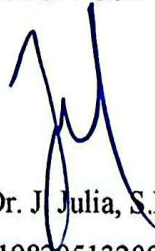


Dr. Ali Ismail, M.Pd.

NIP. 198505112020121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. J. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

RADILA PUTRI GUNADI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANDERA BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD
TERHADAP MATERI PANCA INDRA MANUSIA**

disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji I



Dr. H. Atep Sujana, M.Pd.
NIP. 197212262006041001

Menyetujui,
Penguji II



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

Menyetujui,
Penguji III



Dr. Cucun Sunaengsih, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604042015042002

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. J. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Radila Putri Gunadi
NIM : 2102909
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Karya : Pengembangan Media Pembelajaran PANDERA Berbasis
Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V
SD terhadap Materi Panca Indra Manusia

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri.
Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan,
bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang
telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur
plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di
Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, Juni 2025



Radila Putri Gunadi
NIM. 2102909

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PANDERA Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V SD terhadap Materi Panca Indra Manusia”. Tak lupa shalawat serta salam semoga dapat tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad S.A.W beserta keluarganya, sahabatnya serta kepada kita semua selaku umatnya, *Aamiin ya robbal'alamin*.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun ajaran 2024/2025. Penyusunan skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus Sumedang.
2. Bapak Prof. Dr. Julia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang.
3. Ibu Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama menempuh perkuliahan ini.
4. Bapak Dr. H. Atep Sujana, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan waktu, ilmu, nasihat, bimbingan, arahan, masukan dan semangat. Terimakasih untuk segala pembelajaran yang diberikan. Rasa hormat dan bangga, bisa berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Bapak.
5. Bapak Dr. Ali Ismail, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan waktu, ilmu, nasihat, bimbingan, arahan, masukan dan semangat. Terimakasih untuk segala pembelajaran yang diberikan. Rasa hormat dan bangga, bisa berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Bapak.
6. Seluruh dosen, staf akademik, staf administrasi, staf perpustakaan, seluruh karyawan, dan seluruh civitas akademika UPI Kampus Sumedang yang telah memberikan bantuannya selama penulis melaksanakan kegiatan perkuliahan dan penelitian.

7. Kedua orang tua tercinta, Ayah Gun Gun Sukma Gunadi dan Ibu Nesi Suwartini. Terimakasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan kuliah, terimakasih juga telah memberikan do'a dan kasih sayang serta dukungan dan bantuan moril kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Ibu Ganis Luthpatunnisa, S.Pd. selaku Guru SDN Majalaya 08 yang telah berkenan menjadi validator ahli dalam produk penelitian ini.
9. Ibu Hj. Ida Parida Hendrapuspita, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Majalaya 08 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di tempat tersebut.
10. Ibu Riffa Luqiana Mazidah selaku wali kelas V SDN Majalaya 08 yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
11. Kepada nenek penulis Yuyun Yuliana, S.Pd. Terimakasih banyak atas do'a yang senantiasa diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
12. Adik tersayang, Raisyla Aulia Gunadi dan Alfian Rizqie Gunadi yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Pratu Agil Sujana. Terimakasih banyak karena telah mendengarkan keluh kesah penulis, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran, materi, maupun bantuan serta senantiasa sabar menghadapi penulis, dan terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis.
14. Sahabat perkuliahan penulis Faizah Wahdah Aufa, Muhammad Azrul Hakim, Tumpal Petrus Sagala, Rucita Ayu Wijaksana, Wina Sri Wahyuni, Kirana Anindia Giarini, Khofifah Rachmawanti, Septi Aditia Ahmad, dan Rika Hayani Putri. Terima kasih sudah menjadi teman terbaik selama menempuh perkuliahan ini, yang selalu menemani, membantu dan menghibur penulis. Pengalaman dan kenangan yang luar biasa bersama kalian yang tidak akan pernah terlupakan dan akan sangat selalu dirindukan. Semoga persahabatan kita akan terus berlanjut sampai nanti kita tua dan sukses untuk kita semua.

15. Sahabat-sahabat yang penulis sayangi Tiara Pramesti Hermawan, A.Md.Kep., Novia Dewi Rengganis, S.Ak., Teti Rohaeti, Nadya Fitriani, S.M., dan Nur Alifa. Terimakasih sudah menghibur, membantu dan menemani penulis. Semoga kita selalu bersama sampai nanti, hingga kita dapat mencapai kebahagiaan dan kesuksesan kita semua.
16. Teman-teman Casis, P2MB Desa Cisempur, KM 7 SDN Majalaya 08, dan PMM 3 UNIMUDA Sorong yang telah hadir menghibur dan menemani penulis selama masa perkuliahan.
17. Teman-teman seperjuangan S1 PGSD UPI Kampus Sumedang angkatan 2021 yang telah berjuang bersama-sama dalam hiruk pikuk di dunia perkuliahan
18. Semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga bantuan dan do'a nya dapat dibalaskan oleh Allah SWT.
19. Untuk yang terakhir kepada diri sendiri, terimakasih sudah mau berusaha, bertahan, dan sabar selama pengerjaan skripsi ini. Tidaklah mudah bagi penulis untuk dapat bertahan sampai di titik ini jika bukan dukungan dari pihak-pihak yang telah penulis jabarkan di atas.

Penulis menyadari banyak kekurangan ketika penyusunan skripsi ini. Maka kepada para pembaca diharapkan saran dan masukan kepada penulis, agar kedepannya penulis lebih baik dalam pembuatan karya ilmiah lainnya. Semoga amal baik semua pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini mendapat kemuliaan dari Allah SWT serta kita semua senantiasa dimudahkan dalam segala urusan. Aamiin.

Sumedang, Juni 2025

Penulis,

Radila Putri Gunadi

NIM. 2102909

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANDERA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD TERHADAP MATERI PANCA INDRA MANUSIA

Oleh
Radila Putri Gunadi

Materi panca indra manusia merupakan salah satu topik penting dalam kurikulum kelas V sekolah dasar. Namun, materi ini bersifat abstrak dan sulit dipahami, oleh karena itu diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk membuat materi ini lebih mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi dan menguji media pembelajaran PANDERA atau Panca Indra Manusia berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas V di salah satu sekolah dasar yang ada di Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Menggunakan model ASSURE meliputi 6 tahapan sebagai berikut; *Analyse Learner, State Objectives, Select Method, Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate*. Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari validasi ahli serta hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil validasi ahli berupa penilaian pada aspek materi, tampilan, konten dan pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 4,7 sehingga dapat dikategorikan layak (valid), sedangkan hasil implementasi kepada siswa kelas V mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* 48,57 dan *pos-test* 84. Sedangkan hasil uji statistik yaitu Uji *paired sample t- Test* menunjukkan *Sig. (p-value)* < 0,05, berarti ada perbedaan signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PANDERA. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PANDERA berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan pada mata pelajaran panca indra manusia efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Panca Indra Manusia

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED PANDERA LEARNING MEDIA TO ENHANCE ELEMENTARY STUDENTS GRADE V UNDERSTANDING OF THE FIVE HUMAN SENSES

By

Radila Putri Gunadi

The topic of human senses is a crucial component of the fifth-grade elementary school curriculum. However, due to its abstract nature, it can be challenging for students to grasp. Therefore, innovative learning media are essential to enhance students' understanding and make the material more accessible. This study aims to validate and evaluate the PANDERA learning media, or the Canva-based Human Senses application, designed for fifth-grade students in a elementary school in Bandung Regency.. This study employs a research and development (R&D) approach, utilizing the ASSURE model, which consists of six stages: Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate. Data collection in this study was obtained from expert validation as well as student pre-test and post-test. The expert validation results in the form of assessments of aspects of material, design, content and learning obtained an average score of 4.7, based on the ≥ 4 category, the PANDERA learning media was classified as feasible (valid). Meanwhile, the implementation results for fifth-grade students showed an average pre-test score of 48.57 and a post-test score of 84. Statistical analysis results of the paired sample t-test, the Sig. (p-value) was found to be 0.01, which is Sig. (p-value) < 0.05 . This indicates a significant difference before and after using the PANDERA learning media. Based on the research findings, it can be concluded that the PANDERA learning media, developed using the Canva application for the human senses topic, is effective and can be used to enhance the understanding of fifth-grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Canva Application, Five Human Senses

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pengembangan.....	8
2.2 Media Pembelajaran	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.2 Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	10
2.2.3 Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	10
2.2.4 Pengelompokan Media untuk Sumber Belajar di Sekolah Dasar	11
2.3 Aplikasi Canva	15
2.3.1 Pengertian Aplikasi Canva.....	15
2.3.2 Kelebihan Aplikasi Canva	16
2.3.3 Kekurangan Aplikasi Canva	17
2.4 Media Pembelajaran PANDERA	17
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran PANDERA	17
2.4.2 Kelebihan Media Pembelajaran PANDERA	19
2.4.3 Kekurangan Media Pembelajaran PANDERA	20

2.5 Pemahaman Konsep Siswa.....	20
2.5.1 Proses Perolehan Konsep Siswa	21
2.5.2 Pengukuran Pemahaman Konsep Siswa	23
2.6 Panca Indra Manusia	25
2.6.1 Indra Penglihatan (Mata)	26
2.6.2 Indra Peraba (Kulit)	28
2.6.3 Indra Pembau (Hidung)	29
2.6.4 Indra Pengecap (Lidah).....	30
2.6.5 Indra Pendengaran (Telinga)	31
2.7 Penelitian Relevan	33
2.8 Kerangka Berpikir	37
2.9 Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Desain Penelitian	39
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D)	40
3.2.1 <i>Analye Learners</i> (Menganalisis Karakteristik Siswa)	40
3.2.2 <i>State Objectives</i> (Merumuskan Tujuan Pembelajaran).....	41
3.2.3 <i>Select Method, Media or Materials</i> (Memilih Metode, Media dan Bahan Ajar)	41
3.2.4 <i>Utilize Media and Materials</i> (Memanfaatkan Media dan Bahan Ajar) 42	
3.2.5 <i>Require Learner Participation</i> (Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran)	42
3.2.6 <i>Evaluate and Revise</i> (Evaluasi dan Revisi)	42
3.3 Subjek Penelitian	43
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data	43
3.5.1 Wawancara.....	43
3.5.2 Lembar Validasi.....	44
3.5.3 Lembar Observasi	44
3.5.4 Tes.....	44
3.6 Instrumen Penelitian.....	45
3.6.1 Wawancara.....	45
3.6.2 Lembar Validasi.....	46
3.6.3 Lembar Observasi	47

3.6.4 Instrumen Tes	47
3.7.1 Analisis Lembar Validasi ahli.....	49
3.7.2 Analisis Lembar Observasi Siswa	50
3.7.3 Analisis Data Hasil Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.1.1 Desain Pengembangan Media Pembelajaran PANDERA	54
4.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran PANDERA	61
4.1.3 Pengaruh Media Pembelajaran PANDERA Terhadap Pemahaman Materi.....	65
4.2 Pembahasan Penelitian	68
4.2.1 Desain Pengembangan Media Pembelajaran PANDERA	68
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran PANDERA	70
4.2.3 Pengaruh Media Pembelajaran PANDERA Terhadap Pemahaman Materi.....	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	81
RIWAYAT HIDUP	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Proses Kognitif Taksonomi Bloom.....	23
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan.....	33
Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru.....	45
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli.....	46
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Siswa.....	47
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Pemahaman Materi Siswa	48
Tabel 3. 5 Kategori Penilaian Skala Likert	49
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert.....	50
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Observasi Siswa	50
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Observasi Siswa	51
Tabel 3. 9 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	53
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase C	55
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Uji validasi Ahli	62
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa.....	63
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas V	65
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Sample T-Test	67
Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain Pemahaman Siswa.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagian-Bagian Mata.....	26
Gambar 2. 2 Bagian-Bagian Kulit.....	28
Gambar 2. 3 Bagian-Bagian Hidung.....	29
Gambar 2. 4 Indra Pengecap (Lidah)	30
Gambar 2. 5 Bagian-Bagian Telinga.....	32
Gambar 2. 6 Bagan Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan ASSURE.....	40
Gambar 4. 1 Halaman Utama Media Pembelajaran PANDERA.....	58
Gambar 4. 2 Halaman Menu Media Pembelajaran PANDERA	59
Gambar 4. 3 Halaman Tujuan Pembelajaran	59
Gambar 4. 4 Halaman Materi Media Pembelajaran PANDERA.....	59
Gambar 4. 5 Pembuatan Video Ilustrasi	60
Gambar 4. 6 Halaman Lagu Media Pembelajaran PANDERA	60
Gambar 4. 7 Halaman Kuis Media Pembelajaran Pandera	60
Gambar 4. 8 Fitur Hyperlink Media Pembelajaran PANDERA	61
Gambar 4. 9 Grafik Hasil Uji Validasi Ahli	62
Gambar 4. 10 Tampilan Media Pembelajaran PANDERA sebelum (a) dan sesudah (b) direvisi dengan menambahkan backsound.	64
Gambar 4. 11 Tampilan Media Pembelajaran PANDERA sebelum (a) dan sesudah (b) direvisi dengan membenarkan tulisan yang typo.	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Letter of Acceptance (LoA)</i>	81
Lampiran 2 Modul Ajar	82
Lampiran 3 Hasil Wawancara	92
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli	94
Lampiran 5 Hasil Observasi Siswa	100
Lampiran 6 Produk Media Pembelajaran PANDERA.....	101
Lampiran 7 Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Pos-Test</i>	106
Lampiran 8 Uji Hipotesis Data Menggunakan IBM SPSS Statistics.....	108
Lampiran 9 Surat Keputusan Pembimbing	110
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 11 Lembar Monitoring Pembimbing	115
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	117

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S., Mudzakir, A., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). How to Calculate Paired Sample t-Test using SPSS Software: From Step-by-Step Processing for Users to the Practical Examples in the Analysis of the Effect of Application Anti-Fire Bamboo Teaching Materials on Student Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.17509/ijotis.v2i1.45895>
- Ahdar Djamaludin, W. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.
- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. Al. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva*. 4(2), 484–495.
- Al, M. I., & Sepatan, H. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran*. 3(April), 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/download/1272/889>
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah* 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021 / 2022*. 15(1), 243–250.
- Anugerah Hisam Safa'at, R. F. & H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*. 4(4), 358–367.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Arsyad, N., Nasrullah, N., & Anggriani, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Visual Basic Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 5(2), 154. <https://doi.org/10.35580/imed23848>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Ayu, K., Sejati, P., Koeswanti, H. D., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). *PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PC GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN*. 04(02), 602–614.
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Arum Banarsari, Deviana Rizki Nurfadilah, A. Z. A. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21*. 6(Snip 2022), 459–464.
- Budi Murtiyasa, N. K. P. M. S. (2022). *ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI BILANGAN BERDASARKAN TAKSONOMI BLOOM*. 11(3), 2059–2070.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Devi, A. S., Hotimah, K., A, R. S., & Karimullah, A. (2024). *Mewawancarai Kandidat : Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas*. 2(2).

- Dyan Yuliana, et al. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO*. 6, 247–257.
- Fitri, F. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6330–6338.
- Fitri, R., & Asyikin, A. N. (2015). *APLIKASI PENILAIAN UJIAN ESSAY OTOMATIS MENGGUNAKAN METODE COSINE SIMILARITY*. 7(2).
- Fitria, F., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Media Berbasis Video Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 135. <https://doi.org/10.29210/022034jpgi0005>
- Fitria, L. (2019). *Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran*.
- Gegenfurtner, A., Schmidt-Hertha, B., & Lewis, P. (2020). Digital technologies in training and adult education. *International Journal of Training and Development*, 24(1), 1–4. <https://doi.org/10.1111/ijtd.12172>
- Harliawan, H., Tripalupi, L. E., Indrayani, L., Ekonomi, J. P., & Ekonomi, F. (2014). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII J SMP NEGERI 5*.
- 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>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/785>
- Imamuddin, M. (2016). *Implementasi model pencapaian konsep pada pembelajaran matematika*. 1, 284–291.
- Irsan, I. (2021). Implemensi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1682>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Kadek, N., Susanti, E., & Khair, B. N. (2022). *ANALISIS TINGKAT PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA KELAS V SDN*.
- Kasi, R. (2022). *Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa*.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). *KEWARGENEGARAAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN*. 20(September), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoejm.rcipublisher.org/index.php/ijoejm/article/view/34>
- Kiswandi, Soedjoko, E., & Hendikawati, P. (2013). *Komparasi Model*

- Pembelajaran Concept Attainment Dan Cognitive Growth Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(3), 14–20.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). *Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Letri Santia, Y. S. O. (2024). *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SdNegeri 13 Lolong*. 30–37.
- Mahyudin, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar*. 3(4), 169–177.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. 1(4), 412–420.
- Mudjia, R. (2015). *Variabel dan Hipotesis dalam Penelitian*.
- Mundzir, M. F., & Sujana, A. (2017). *PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA SD*. 2(1), 421–430.
- Nuraeni Dini & Uswatun Din Azwar, I. N. (2009). *ANALISIS PEMAHAMAN KOGNITIF MATEMATIKA MATERI SUDUT MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISTEM DARING DI KELAS IV B SDN PINTUKISI*. 1623–1629.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- Purnasari, P. D. (2022). *Journal of Educational Learning and Innovation*. 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Putri, A., Arrasuli, B. A., Adelia, R. P., Esa, U., Jalan, U., Utara, A., Jeruk, K., & Barat, J. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA*. 9, 315–317.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, F., Idam, R., & Atmojo, W. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6271–6279.
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Riono, F. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD Abstrak Pendahuluan Dunia saat ini dilanda musibah yaitu wabah Corona Virus Disease (Covid 19). Musibah tersebut memberikan tantangan bagi lembaga pendidikan dari pendidikan dasar samp*. 8(1), 117–127.
- Riri Marfilinda, V. V. (2024). *PANCA INDERA MANUSIA MENGGUNAKAN*

- METODE CERTAINTY OF RESPONSE INDEX (CRI)*. 6(c), 13–18.
<https://doi.org/10.59701/pdk.v6i1.227>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Siagian, D. T. dan S. (2015). =*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI*. 2(2), 187–200.
- Sianturi, R. (2025). *TEST NORMALITY AS A CONDITION OF HYPOTHESIS TESTING*. 11(1), 1–14.
- Sijabat, F. T., Muchlis, E. E., B, N. A. Y., Studi, P., & Matematika, P. (2019). *Penerapan model pembelajaran concept attainment untuk meningkatkan aktivitas matematika siswa smp*. 3(1).
- Siregar, ida yustika. (2021). *Fungsi Sistem Indera Manusia Perspektif Sains Terintegrasi Al- Qur'an dan Hadits*. 6(2).
- Sukmadinata, N. S. (2021). Pengembangan Kompetensi pada Pendidikan Umum. *Inovasi Kurikulum*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.17509/jik.v1i1.35605>
- Sulistyowati, Y., & Sugiman, S. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang di SMP dengan Pendekatan Creative Problem Solving. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 219–232.
<https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9082>
- Umi, T., Hayati, F., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (2022). *ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN*.
- Vellayati, S., Nurmaliah, C., & Saidi, N. (2020). *IDENTIFIKASI TINGKAT PEMAHAMAN KONSEP SISWA MENGGUNAKAN TES DIAGNOSTIK THREE-TIER MULTIPLE CHOICE PADA MATERI HIDROKARBON*. 8(1), 128–140. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.15715>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD*. 01(September), 333–349.
- Wanah, N., Pramita, A. A., & Prayogo, M. S. (2024). Penerapan Strategi Kooperatif Learning Mata Pelajaran IPA Materi Alat Panca Indera Manusia Kelas IV di SDN Jatisari 02. *INKURI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 124–129.
<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.74839>
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 10, 917–932.
- Widoyoningrum, S., Andriani, A., & Lazulfa, I. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENGAJAR*

BAGI GURU. 7, 303–308.

Wulandari, H., Kusumarini, Y., Sn, S., Ds, M., Linggajaya, D., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., Siwalankerto, J., & Data, A. M. P. (2015). *Perancangan Interior — Five Senses* || di Surabaya. 3(2), 167–175.