



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 3865-3875

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Kuis Kebudayaan Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Yesi Tusriyani^{1✉}, Ani Rosidah², Yoyo Zakaria Anshori³

Universitas Majalengka

Email: tusriyaniyesi@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru tergolong minim karena hanya mengandalkan buku paket dan belum mampu sepenuhnya memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah menyampaikan materi serta mampu memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman materi IPS. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil uji validasi ahli pada aspek materi dan media memperoleh hasil dengan kategori sangat valid. Media yang dikembangkan dinyatakan baik dan valid dengan persentase 93,1% dengan kategori sangat valid dan baik diujicobakan di lapangan. Sedangkan hasil validitas dari ahli materi diperoleh hasil persentase 88,8% dengan kategori sangat valid dan baik diujicobakan di lapangan.

Kata Kunci: *Pengembangan Media, Kuis Kebudayaan Indonesia, Konsep IPS*

Abstract

The development of science and technology (IPTEK), especially in the field of education, currently the use of learning tools or media is becoming increasingly widespread and interactive, such as computers and the internet. Based on the results of interviews that have been conducted, it shows that the learning media used by teachers is minimal because it only relies on textbooks and has not been able to fully facilitate students in achieving the expected competencies. This study aims to develop a product in the form of learning media that is expected to make it easier to deliver material and be able to facilitate students in improving understanding of social studies material. This research is a type of research and development (R&D) with the ADDIE model. The results of expert validation tests on material and media aspects obtained results with very valid categories. The media developed was declared good and valid with a percentage of 93.1% with a very valid category and well tested in the field. While the validity results from material experts obtained a percentage of 88.8% with a very valid and good category to be tested in the field.

Keywords: Media Development, Indonesian Culture Quiz, Social Studies Concepts

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Menurut (Kustandi, C., & Darmawan, 2020), Pengembangan media pembelajaran adalah proses, merancang, membuat, menyempurnakan produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) guru sebagai pengirim dan siswa sebagai penerima. Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi ditambah dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologi belajar menuntut perlunya perubahan paradigma tentang mengajar (Didik & Smk, 2023).

Salah satu upaya besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan merumuskan Kurikulum Merdeka, Kurikulum merdeka itu sendiri bertujuan untuk memberi ruang bagi pendidik untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas, disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penyatuan kedua mata pelajaran ini dilakukan karena pada usia SD, anak-anak cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu (Wijayanti et al., 2023). Tujuan dari penggabungan pelajaran IPA dan IPS adalah untuk merangsang anak-anak agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Kurikulum Merdeka menonjolkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai

dengan situasi dan relevansi bagi peserta didik, membolehkan mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar (Asmaul Husnah et al., 2023).

Pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik dapat diterapkan salah satunya dengan menggunakan variasi media pembelajaran. Menurut (Junaidi, 2019) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Agar suatu proses dalam pembelajaran berhasil dengan baik, maka siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya.

Penggunaan media dalam pembelajaran banyak mengalami perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mempengaruhi kebiasaan guru dalam proses belajar mengajar, dimana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnamasari, 2020).

Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam ketercapaian tujuan pembelajaran dengan optimal dan berdampak baik kepada siswa. Peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai penyampai materi saja, melainkan media juga dapat dijadikan sebagai alat penyampai informasi antara guru dan siswa yang digunakan dalam proses belajar, kemudian media pembelajaran juga membuat guru lebih kreatif, dan inovatif dalam mengantarkan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan antusiasme serta berperan aktif saat kegiatan belajar di dalam kelas. Guna membantu mempermudah kegiatan pembelajaran, guru membutuhkan pengembangan media untuk menunjang pembelajaran IPS dalam kurikulum merdeka.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain dengan *interface* yang sederhana sehingga dapat dipelajari dengan mudah oleh guru. Aplikasi ini menyediakan berbagai template desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti *game interaktif* (Bagi et al., 2023). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil

desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SDN Kalapadua IV pada tanggal 17 April 2024 menyatakan bahwa dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang, hanya ada 3 sampai 4 siswa yang terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung ketika guru memberikan soal pada pelajaran IPAS materi IPS, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi serta menentukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Hanya sekitar 4 siswa yang mampu mengerjakan soal dengan benar. Selain itu, pada saat guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan, sebagian besar siswa tidak dapat menjawab meskipun guru telah menjelaskan materi tersebut secara berulang kali. Lebih lanjut, dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Disamping itu, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Adapun media yang digunakan oleh guru berupa benda-benda yang ada disekitar sekolah seperti buku, pulpen dan lain sebagainya sehingga penggunaan media tersebut tidak dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa kelas IV pada pelajaran IPS.

Media canva dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian (Ayunia Lestari et al., 2022), Guru tertarik untuk menggunakan aplikasi Canva, dikarenakan Canva mudah digunakan. Dengan menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dapat dibuat lebih inovatif, menarik serta menyenangkan. Canva juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru serta dapat menambah keberagaman media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik.

Sejauh ini, penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis canva telah banyak dilakukan oleh peneliti di Indonesia. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Zulherman pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa". Penelitian ini menyatakan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Permata &

Hapsari, 2021). Penelitian lain dilakukan oleh Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa pada tahun 2020 dengan judul "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". Penelitian ini menyatakan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring (Rahmatullah et al., 2020). Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rika Wahyuni dan Safrida Napitupulu yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD". Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva pada pembelajaran tematik sangat layak digunakan kepada siswa saat proses pembelajaran (Wahyuni & Napitupulu, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis canva telah layak untuk dikembangkan dan digunakan kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya diantaranya ialah pada isi materi yang akan ditampilkan serta inovasi dalam pengembangan media tersebut. Media pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti memuat materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPS pada buku IPAS kelas IV SD. Tampilan pada media pembelajaran dibuat dan didesain sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi canva.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, maka diketahui bahwa media pembelajaran berbasis canva mempunyai peranan yang besar dalam proses pembelajaran siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis canva dengan judul penelitian "Pengembangan Kuis Kebudayaan Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode research and development (R&D) atau yang disebut juga metode pengembangan. Menurut (Borg and Gall dalam Waruwu, 2024), penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Populasi dalam penelitian ini

adalah kelas IV SDN Kalapadua IV tahun ajaran 2024/2025. Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti merancang produk yang dikembangkan, tahap selanjutnya melakukan pengembangan media serta kegiatan memvalidasi produk yang dilakukan oleh para ahli. Adapun tujuan dari tahapan ini ialah untuk memperoleh media pembelajaran berbasis canva berupa kuis kebudayaan Indonesia yang layak digunakan pada saat proses belajar mengajar setelah direvisi berdasarkan saran dan masukan para ahli, dan uji coba respon terbatas oleh peserta didik.

Adapun validasi yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi.

a. Ahli Media

Validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Wina Dwi Puspitasari, M.Pd. pada tanggal 28 Mei 2024. Hasil validasi tersebut, Media kuis kebudayaan Indonesia yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik dan valid. Berikut merupakan hasil validasi ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Pernyataan	Skor
Tampilan Media	1. Kemenarikan tampilan awal media	4
	2. Kemenarikan tampilan isi media	4
	3. Pemilihan warna	4
	4. Audio yang digunakan sesuai	3
Konten Media	5. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	3
	6. Konsep materi sesuai	3
Tampilan	7. Background media menarik	4
<i>Background</i>	8. Warna background menarik	4
Penyajian	9. Media mudah dioperasikan	4
Manfaat Media	10. Kemampuan media menarik perhatian siswa	4
	11. Kemampuan media meningkatkan pemahaman	4
Skor		41
Presentase(%)		93,1%

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh ahli media diatas, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa validasi media kuis kebudayaan Indonesia diperoleh hasil presentase 93,1 % dengan kategori sangat valid berdasarkan kriteria kevalidan menurut (Akbar dalam Siska Ismawati, 2022) untuk diujicobakan di lapangan. Berdasarkan hal tersebut, dapat dianalisis bahwa media kuis kebudayaan Indonesia ini telah layak digunakan dari segi medianya.

b. Ahli Materi

Validasi materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Ani Rosidah, M.Pd pada tanggal 30 Mei 2024. Hasil validitas tersebut, media kuis kebudayaan Indonesia yang dikembangkan sangat layak dan sangat baik untuk diujicobakan di lapangan, namun masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar validator. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Pernyataan	Skor
Materi	1. Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	4
	2. Kesesuaian materi dengan soal evaluasi	4
	3. Materi sesuai dengan buku IPAS Kelas IV	3
	4. Konsep materi tepat dan sesuai	3
Penyajian	5. Kesesuaian media dengan materi	4
	6. Penyajian materi menarik dan mudah dipahami	4
Kebahasaan	7. Penggunaan bahasa mudah dipahami	3
	8. Kesantunan penggunaan bahasa	3
	9. Penggunaan bahasa sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia	4
Skor		32
Presentase(%)		88,8%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran kuis kebudayaan Indonesia yang dikembangkan dikatakan sangat valid, namun masih diperlukan revisi sesuai dengan saran dan komentar para ahli. Adapun seluruh komentar untuk melakukan perbaikan media dari ahli materi diantaranya yaitu: perlu menambahkan materi mengenai budaya provinsi setempat yaitu Jawa Barat.

Validasi pada ahli materi ini diperoleh hasil 88,8 % dengan kategori sangat valid berdasarkan kriteria kevalidan menurut (Akbar dalam Siska Ismawati, 2022). Setelah

dilakukannya perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi, serta media pembelajaran tersebut telah dibenarkan oleh ahli materi dan sesuai dengan yang disarankan, maka media pembelajaran tersebut dapat diujicobakan di lapangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kuis kebudayaan Indonesia ini telah layak untuk digunakan dari segi materi dan dari segi media.

SIMPULAN

Media yang dikembangkan dinyatakan baik dan valid dengan persentase 93,1% dengan kategori sangat valid dan baik diujicobakan di lapangan. Sedangkan hasil validitas dari ahli materi diperoleh hasil persentase 88,8% dengan kategori sangat valid dan baik diujicobakan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *PENDAHULUAN Penelitian merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan suatu gejala melalui cara tersendiri sehingga diperoleh suatu informasi . Pada dasarnya , informasi tersebut merupakan jawaban atas masalah-masalah yang dipertanyakan sebelumnya . Oleh ka. 14(1), 15–31.*
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development, 9(4), 433–438.*
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics), 2(1), 28–36.*
- Asmaul Husnah, O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. (2023). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 3(1), 57–64.*
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE), 2(1), 47–54.*
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 14.*
- Bagi, C., Sekolah, G., Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). *Jurnal Pengabdian*

- Kepada Masyarakat Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan*. 3(2), 89–95.
- Cecep Kustandi, M.Pd., Daddy Darmawan, M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & aplikasi Pengembangan Media*.
- Chantika, *, Dewi, B., Dewi, C. B., Hasyim Asy'ari (unhasy, U., Jombang, T., Nuruddin, M., Tebuireng,), Alamat, J., Balongombo, D., Pundong, D., Diwek, K., & Jombang, K. (2024). Implementasi Media Terhadap Respon Siswa Dalam Pengembangan Kartu Bergambar Kreatif Pada Topik Transformasi Energi Di Sekitar Kita Pada Siswa Kelas 4 Di Sdn Dukuh Pundong 2 Jombang. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(1), 25–30. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i1.38>
- Didik, P., & Smk, D. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis*. 402–411.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hornsey, R. L., Hibbard, P. B., & Scarfe, P. (2020). Size and shape constancy in consumer virtual reality. *Behavior Research Methods*, 52(4), 1587–1598. <https://doi.org/10.3758/s13428-019-01336-9>
- I Putu Suardika Putra, I Wayan Lasmawan, & Ni Ketut Suarni. (2021). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas Iv Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 203–213. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.290
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat*

- Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Diah Erna Triningsih SMP Negeri, T., Malang Jalan Sudirman, K. P., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). ANALISIS INSTRUMEN TES SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, A. D. A. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Muhamad lufti Yasin Fauzan, paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, Yustika Nur Destiyani, M. A. I. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik media Pembelajaran. *AL-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4 NO.2.
- Murti, K., Kresnadi, H., & Halidjah, S. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SDN 24 Pontianak Timur*. 06(01), 6801–6808.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 5(2), 8–15. <https://doi.org/10.24905/psej.v5i2.20>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini, S., Satriani, I., Studi, P., & Bahasa, P. (2021). *Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi*. 4(2), 335–343.
- Sdn, I. V., & Cbm, P. (2020). *2917-Article Text-11564-2-10-20200704*. V.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274.
<https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Siska Ismawati, D. M. (2022). Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran

Tematik. *Innovative*, 1, 688–695.

- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Sundari, K., & Andriana, S. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Artikulasi Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdit an-Nadwah Bekasi. *Pedagogik*, 6(2), 109–116. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1603/1372>
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). 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>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijayanti Inggit Dyaning, E. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 nomor 0.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>.