



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
CANVA MATA PELAJARAN IPAS MATERI BAGIAN
TUMBUHAN DAN FUNGSINYA KELAS IV
SDN 068003 MEDAN TUNTUNGAN
T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO MEDIA BASED ON
CANVA FOR SCIENCE SUBJECTS ON PLANT PARTS AND
THEIR FUNCTIONS GRADE IV SDN 068003 MEDAN
TUNGUNGAN ACADEMIC YEAR 2024/2025***

Dahlia Berutu, Universitas Quality (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: dahliaberutu55@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media video animasi berbasis *Canva*. Jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun hasil kevalidan dilihat dari angket kedua validator dengan nilai rata-rata 92,72% dengan kategori sangat valid, serta kepraktisan dapat dari angket respon guru dan siswa dengan perolehan nilai 93,28% dengan kategori sangat praktis. Simpulan dari penelitian ini adalah media video animasi berbasis *Canva* pada mata Pelajaran IPAS materi bagian tumbuhan dan fungsinya dinyatakan sangat valid dan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Animasi, Media Berbasis Canva, IPAS

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and practicality of the development of Canva-based animated video media. This type of research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the validity are seen from the questionnaire of the two validators with an average value of 92.72% with a very valid category, and practicality can be seen from the teacher and student response questionnaire with a value of 93.28% with a very practical category. The conclusion of this study is that Canva-based animated video media in the Science subject of plant parts and their functions is stated to be very valid and very practical and can be used as a reference in learning.

Keywords: Development, Animation Media, Canva-Based Media, IPAS



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan yang ada memberi peranan yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan hidup negara dan bangsa. Pendidikan juga berfungsi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya yang dimiliki oleh setiap individu. Yang artinya melalui pendidikan peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal, serta dapat mewujudkan fungsi dirinya sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu menciptakan generasi yang memiliki karakter, kecerdasan serta memiliki kecakapan yang memadai untuk menghadapi tantangan masa depan yang akan datang, dan memberikan fasilitas pendidikan yang berkualitas kepada warga negara agar mereka dapat mengembangkan potensi diri untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, peneliti mendapati bahwa keadaan yang ada disekolah tersebut siswa bersifat pasif yang artinya siswa hanya diam ketika guru bertanya apa yang mereka tidak ketahui, siswa juga merasa tidak tertarik dengan pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang sederhana dari youtube, serta ketika guru menjelaskan hanya menggunakan buku yang sama dengan siswa. Berdasarkan permasalahan dari Lokasi penelitian maka diperlukan adanya penyelesaian atau solusi, salah satunya ialah menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran dari youtube yang membuat siswa merasa kurang tertarik sehingga diperlukan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *canva* yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa dengan menggunakan *canva*.

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi online yang memiliki kelebihan dengan menyediakan *design* berupa template, dan fitur-fitur yang menarik serta praktis yang dapat digunakan untuk guru dan siswa sebagai pelengkap media pembelajaran melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata Pelajaran IPAS ada banyak, diantaranya media gambar, video dan animasi. Penyampaian media tersebut juga sebagai pemanfaatan sarana prasarana yang ada disekolah. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbentuk video animasi, dikarenakan secara tidak langsung mengenalkan kepada siswa mengenai teknologi serta juga pemanfaatan sarana atau alat dalam meningkatkan kualitas belajar.



BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 068003 tepatnya di Jalan Kayu Manis 1 Perumnas Simalingkar, Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan, Medan Sumatera Utara yang dilaksanakan pada semester ganjil T.P 2024/2025. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 25 siswa kelas IVb, kemudian siswa diuji dalam kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa. Evaluasi kepraktisan produk dilakukan dengan menggunakan angket respon dari guru dan melakukan wawancara dengan siswa. Tujuan dari uji coba produk ini untuk menilai tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan, yang dinilai dari respon positif baik dari siswa maupun pendidik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development/R&D*). penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru ataupun memperbaiki produk menjadi lebih efektif. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan media pembelajaran dan diterapkan dikelas IV SD Negeri 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

Data diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengisian angket berupa saran dan komentar dari ahli, guru dan siswa terhadap media. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh dari skor angket untuk ahli dan siswa dalam uji coba. Data kuantitatif berupa angka-angka yaitu 4,3,2,1. Angka-angka tersebut kemudian direkapitulasikan sehingga dapat disimpulkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket peserta didik kelas IV sebagai pengguna produk. Angket validasi berisi pertanyaan yang digunakan untuk menilai komponen-komponen yang ada dalam produk video animasi yang sedang dikembangkan. Angket validasi menggunakan skala likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu 1,2,3,4 yang mewakili tingkat sangat kurang setuju, kurang setuju, setuju, sangat setuju (Sugiyono 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun produk yang dikembangkan adalah Media Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan di semester ganjil sesuai dengan kurikulum Merdeka. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, maka prosedur penelitian sebagai berikut:







Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan penelitian analisis dengan tahap pengumpulan informasi dan mengklarifikasikan yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk mengenai Media Video Animasi Berbasis Canva terkhusus Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi serta wawancara dengan wali kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan.

Perancangan (Design)

Tahap setelah analisis adalah perancangan yang meliputi pembuatan dari Media Video Animasi Berbasis Canva sebagai produk pengembangan yang peneliti laksanakan. Berikut Pembuatan Desain Media Video Animasi Berbasis Canva.

Tabel 1 Desain Media Video Animasi Berbasis Canva

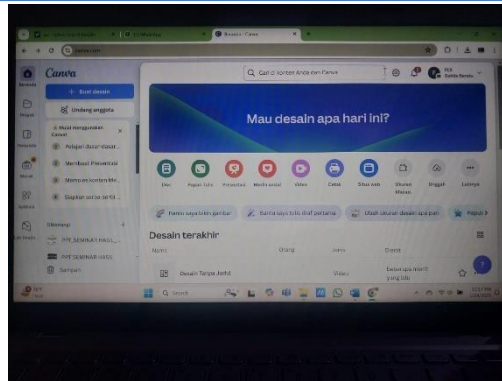
Media Berbasis Canva	Keterangan
	<p>Pada awal media video animasi berbasis Canva membuat judul materi terlebih dahulu</p>
	<p>Terdapat isi dari materi bagian tumbuhan dan fungsinya pada setiap slide video</p>
	<p>Terdapat gambar serta penjelasan disetiap slide video</p>
	<p>Terdapat pertanyaan/kuis pada akhir penjelasan materi</p>

Pengembangan (Development)

Tahap ini adalah tahap pembuatan media video animasi berbasis canva kelas IV SD yang meliputi pembuatan video animasi, penentuan isi atau materi, validasi produk media video animasi berbasis canva.

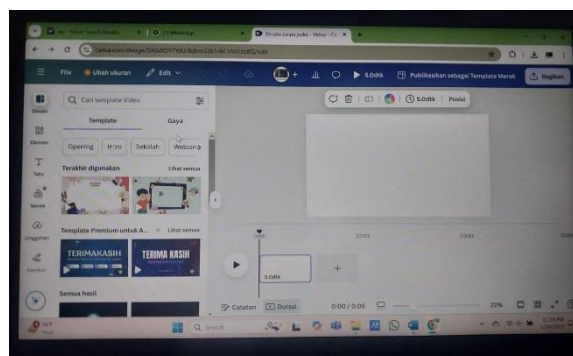
a. Tahap Pembuatan Media Video Animasi Berbasis Canva

Berikut ini langkah-langkah dalam mendesain video animasi berbasis canva:



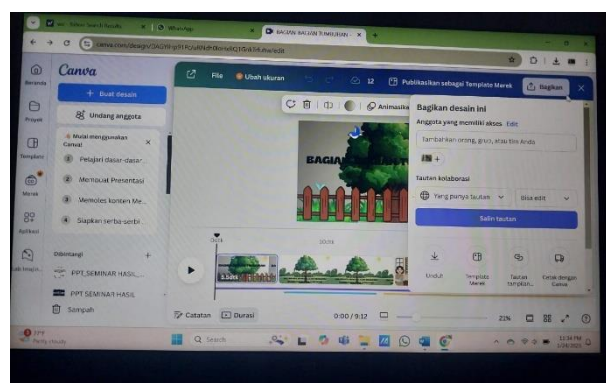
Gambar 1 Tampilan awal Canva

1. Buka aplikasi *canva* hingga muncul tampilan seperti diatas. Tampilan tersebut merupakan tampilan awal pada aplikasi *canva*, setelah tampilan seperti diatas muncul maka kita dapat mengklik video.



Gambar 2 Tampilan Desain pada Aplikasi Canva

2. Selanjutnya, tampilan kosong pada media yang akan kita desain akan muncul pada layer, maka kita dapat membuat template semenarik mungkin dengan menggunakan fitur yang tersedia melalui "desain" maupun "elemen". Kita juga dapat menambahkan teks maupun gambar animasi yang akan kita pilih melalui fitur yang telah tersedia di aplikasi canva.





Gambar 3 Tampilan mendownload video

3. Setelah selesai mendesain video animasi kemudian kita dapat menekan tanda panah dengan tulisan bagikan lalu menekan kalimat unduh dengan otomatis video animasi yang sudah kita kerjakan tadi akan tersimpan.

Hasil penilaian merupakan data kuantitatif oleh validator media dan materi yaitu Bapak Jainal Togatorop S.Pd., M.Pd dan Bapak Juniko Esra Tarigan S.Pd., M.Pd dengan perolehan nilai 90% dari ahli media dan 95,45% dari ahli materi dan dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti melakukan uji coba produk pada tanggal 3 Desember 2024, Uji coba yang dilaksanakan yaitu mewawancarai guru agar lebih mengetahui bagaimana proses belajar mengajar dan media pembelajaran seperti apa yang digunakan, kedua penyebaran angket respon guru untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya uji coba produk yang dilakukan peneliti dengan memberikan angket kepada siswa sebanyak 6 siswa kelas IV.

Tabel 2 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	SKB	KB	B	SB
1	Media video animasi berbasis canva meotivasi siswa				✓
2	Media video animasi berbasis canva membantu pemahaman siswa				✓
3	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓
4	Media video animasi berbasis canva membantu proses pembelajaran				✓
5	Materi yang disajikan dalam video animasi berbasis canva sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
6	Desain video animasi dari segi gambar, background, warna dan penulisan menarik				✓
7	Media video animasi berbasis canva menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
8	Media video animasi berbasis canva yang digunakan saat pembelajaran membuat siswa termotivasi untuk belajar IPAS terkhusus materi bagian tumbuhan dan fungsinya				✓
9	Soal Latihan yang diberikan mudah dipahami siswa				✓
	Jumlah				94,4



	4%
--	----

Berdasarkan hasil penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket guru wali kelas IV yaitu ibu Putri Novel Br Sipayung, S.Pd dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 94,44% dan rata-rata persentase maksimal 100% sehingga dikategorikan bahwa produk dinyatakan sangat praktis.

a. Hasil respon siswa kelas IV SD terhadap media video animasi berbasis *canva*

Dilakukan uji coba skala kecil terhadap 6 siswa kelas IV SDN 068003 untuk mengetahui respon siswa terhadap media video animasi berbasis *canva*, siswa yang dipilih atas rekomendasi guru wali kelas. Hasil uji coba yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3 Data Uji Coba Produk Skala Kecil

No	Nama	Persentase	Keterangan
1	Putri bunga	91,66%	Sangat Praktis
2	Queen Oktavia	97,22%	Sangat Praktis
3	Havika Tobing	88,88%	Sangat Praktis
4	Rina	91,66%	Sangat Praktis
5	Kayla Azzahra	94,44%	Sangat Praktis
6	Gricelle F. Napitupulu	88,88%	Sangat Praktis
Jumlah		92,12%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket respon siswa kelas IV SDN 068003 terhadap media video animasi tersebut dapat dilihat siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,12% dari rata-rata persentase maksimal 100% dan dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *canva* yang dikembangkan sangat praktis.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan pada tahap *development* yaitu dengan melakukan uji validasi terhadap instrumen produk yang diberikan kepada dosen universitas quality serta melakukan test kepraktisan produk yang diberikan kepada guru serta siswa SDN 068003 Medan. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 4 Media Video Animasi Sebelum Dan Sesudah Revisi

Sebelum melakukan revisi	Sesudah melakukan revisi



Tumbuhan adalah makhluk hidup yang termasuk dalam Kerajaan plantae atau tumbuhan. Mereka memiliki kemampuan untuk membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Berikut adalah bagian-bagian tumbuhan yang perlu



Tumbuhan adalah makhluk hidup yang termasuk dalam Kerajaan plantae atau tumbuhan. Mereka memiliki kemampuan untuk membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Berikut adalah bagian-bagian tumbuhan yang perlu

AKAR

Akar adalah bagian tumbuhan yang biasanya tertanam di dalam tanah. Akar menjadi tempat masuknya air dan nutrisi bagi tumbuhan. Akar juga menahan berdirinya tumbuhan. Berdasarkan bentuknya akar dibedakan menjadi dua bagian yaitu akar serabut dan akar tunggang.

Akar serabut merupakan akar yang berukuran kecil yang tumbuh di pangkal batang, ukuran akar yang satu dengan yang lain hampir sama panjang. Akar serabut biasanya terdapat pada tumbuhan jenis monokotil (berkeping biji tunggal) seperti pada tumbuhan pohon kelapa, padi, jagung dan lainnya.

Akar tunggang merupakan akar yang terdiri atas satu akar berukuran besar yang merupakan kelanjutan batang. Sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar utama (tunggang). Akar tunggang biasanya terdapat pada tumbuhan jenis dikotil (berkeping biji dua) seperti pada tumbuhan mangga, jeruk, dan lainnya.

AKAR

Akar adalah bagian tumbuhan yang biasanya tertanam di dalam tanah. Akar menjadi tempat masuknya air dan nutrisi bagi tumbuhan. Akar juga menahan berdirinya tumbuhan. Berdasarkan bentuknya akar dibedakan menjadi dua bagian yaitu akar serabut dan akar tunggang.

Akar serabut merupakan akar yang berukuran kecil yang tumbuh di pangkal batang, ukuran akar yang satu dengan yang lain hampir sama panjang. Akar serabut biasanya terdapat pada tumbuhan jenis monokotil (berkeping biji tunggal) seperti pada tumbuhan pohon kelapa, padi, jagung dan lainnya.

Akar tunggang merupakan akar yang terdiri atas satu akar berukuran besar yang merupakan kelanjutan batang. Sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar utama (tunggang). Akar tunggang biasanya terdapat pada tumbuhan jenis dikotil (berkeping biji dua) seperti pada tumbuhan mangga, jeruk, dan lainnya.

Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk menghasilkan biji. Penyerbukan dan pembuahan terjadi didalam bunga. Bunga memiliki berbagai aroma seperti ada yang berbau dan ada pula yang tidak berbau. Bunga yang berbau wangi contohnya, bunga mawar, bunga Melati, dan lainnya. Ada bunga yang tidak berbau contohnya, bunga bugenvil dan bunga Sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai contohnya bunga rafflesia arnoldi.

Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk menghasilkan biji. Penyerbukan dan pembuahan terjadi didalam bunga. Bunga memiliki berbagai aroma seperti ada yang berbau dan ada pula yang tidak berbau. Bunga yang berbau wangi contohnya, bunga mawar, bunga Melati, dan lainnya. Ada bunga yang tidak berbau contohnya, bunga bugenvil dan bunga Sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai contohnya bunga rafflesia arnoldi.

Buah

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berkembang dari bunga setelah proses penyerbukan dan di dalamnya terdapat biji yang merupakan bagian penting bagi tumbuhan. Buah terbagi atas bagian kulit, daging, dan biji. Bagian buah yang dapat dimakan adalah bagian dagingnya. Untuk tumbuhan, buah bermanfaat sebagai penyimpan makanan cadangan dan pelindung biji. Buah atau biji yang prosesnya melalui air biasanya dilengkapi dengan bagian yang bersabut sehingga dapat mengapung, misalnya buah kelapa. Buah juga bermanfaat bagi manusia, antara lain sebagai sumber vitamin, mineral dan hasan

Buah

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berkembang dari bunga setelah proses penyerbukan dan di dalamnya terdapat biji yang merupakan bagian penting bagi tumbuhan. Buah terbagi atas bagian kulit, daging, dan biji. Bagian buah yang dapat dimakan adalah bagian dagingnya. Untuk tumbuhan, buah bermanfaat sebagai penyimpan makanan cadangan dan pelindung biji. Buah atau biji yang prosesnya melalui air biasanya dilengkapi dengan bagian yang bersabut sehingga dapat mengapung, misalnya buah kelapa. Buah juga bermanfaat bagi manusia, antara lain sebagai sumber vitamin, mineral dan hasan



Pada tahap validasi dari validator ahli media mengatakan

Setelah melakukan revisi kemudian validator ahli media



bahwa tempo pada bagian penjelasan daun supaya diperlambat temponya, agar siswa/siswi yang mendengar atau melihat video tersebut dapat mengerti lebih mudah.	mengatakan bahwa media video animasi yang sudah saya perbaiki sudah dapat digunakan disekolah. Dengan perolehan nilai 90% dari validator ahli media dan 95,45% dari validator materi. Persentase rata-rata yang diperoleh sebesar 92,72%
--	--

Analisis Kevalidan Produk

Analisis kevalidan dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dikatakan valid karena sudah diuji melalui penilaian angket dari validator media dan materi serta komentar dan saran dari validator media dan materi sudah sesuai dengan persen kevalidan.

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi dari kedua Validator

No	Nama Validator	keterangan	Rata-Rata
1	Jainal Togatorop S.Pd., M.Pd	Validator Media	90%
2	Juniko Esra Tarigan S.Pd., M.Pd	Validator Materi	95,45%
Rata-Rata			92,72%

Analisis Kepraktisan Produk

Tingkat kepraktisan diketahui dengan melakukan uji coba lapangan melalui angket respon guru dan siswa terhadap media video animasi berbasis *canva* yang dikembangkan peneliti. Dikatakan praktis karena hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Terhadap Produk

No	Keterangan	Rata-Rata
1	Guru wali Kelas IV	94,44%
2	Respon siswa Kelas IV	92,12%
Rata- Rata		

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *canva* yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan Media Video Animasi Berbasis *Canva* yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari 2 validator, yaitu validator media dan validator materi serta diperoleh nilai sebesar 90% dari validator ahli media dan diperoleh nilai 95,45% dari validator ahli materi. Nilai rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 92,72% dan termasuk dalam kategori sangat valid.
2. Tingkat kepraktisan Media Video Animasi Berbasis *Canva* yang dikembangkan diperoleh melalui penilaian angket respon guru dengan skor yang diperoleh sebesar 94,44% dan hasil angket respon siswa sebesar 92,12% dengan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 93,28% sehingga dapat



disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan yaitu Video Animasi Berbasis *Canva* sangat praktis untuk digunakan saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Andri Irawan. 2022. Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 1 Nomor 2.

Bunga Puspa Indah. 2022. Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jiran*, Volume 3 Nomor 1.

Dananjaya, Utomo, 2019. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa. Cendekia. Daryanto. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Della Rahmayanti (2020) Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vote Teknik*, Volume 8 Nomor 4.

Ergusrinia Priska (2022) Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 11 No. 2 Juli 2022.

Irfan Setianto & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 634-643.

Kemdikbud. 2013. *Boga Dasar 2. Persiapan Dasar Masakan Indonesia*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2013.

Lesta Septia Sari (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Halaman 1699-1703. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022.

Masrinawatie (2019) "Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang". *Jurnal Pendidikan*, Universitas Sriwijaya.

Melvia Elvionita. (2021). Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh. *Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.

Nanang Saputra (2018) "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV". *Paedagogie, Jurnal pendidikan dasar*.