

Pengembangan Media Canva Interaktif Pada Materi Penjumlahan Bilangan Asli di Kelas 1 Sekolah Dasar

**Helena Auria Br Purba¹, Vera Novianti², Muhammad Hafidz Zikri AR Rasyid³,
Alfiana Nurussama⁴, Hafiziani Eka Putri⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Purwakarta, Indonesia

Email Corresponding Author : helena77purba@upi.edu,

Info Artikel

Article history:

Kirim: 01/01/2026
Perabikan: 25/01/2026
Terima: 03/02/2026
Publikasi: 06/02/2026

Kata-kata kunci:

Media Pembelajaran;
Canva Interaktif ;
Sekolah Dasar;
Penjumlahan ;
Bilangan Asli ;

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mempermudah pemahaman literasi numerasi siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi bilangan asli melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media ini bertujuan untuk membantu siswa agar dapat memvisualisasikan konsep penjumlahan bilangan asli kedalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan mereka

mengembangkan media pembelajaran melalui Canva Interaktif dengan materi penjumlahan bilangan asli dalam memahami materi pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian dilakukan di SDN 6 Ciseureuh, Purwakarta. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan lembar validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa. Data yang didapat kemudian di analisis secara kuantitatif dengan teknik persentase untuk menentukan kelayakan media tersebut. Dari hasil data validasi ahli materi sebesar 92,74% dan validasi dari ahli media sebesar 92,42% dengan kategori sangat valid. Kemudian ada angket respon siswa yang dimana memperoleh presentase 99,27% yang dimana presentase ini masuk kedalam kategori sangat praktis. Maka disimpulkan bahwa media Canva Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan membantu pemahaman konsep bilangan asli pada kelas 1 sekolah dasar. Untuk penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan media yang menambahkan audio yang lebih berkualitas.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan kemampuan dasar siswa, di mana literasi numerasi memegang peran krusial. Penguatan literasi numerasi tidak hanya menjadi isu nasional, tetapi juga internasional. Laporan Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan rata-rata negara OCDE, Khususnya dalam kemampuan numerasi siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan rata-rata negara OECD, khususnya dalam pemahaman konsep dasar matematika (OCDE, 2023). Kondisi ini menjadi perhatian serius dalam konteks kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah sejak

pendidikan dasar (Kemendikbudristek, 2024). Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran matematika di SD, khususnya dalam materi dasar seperti penjumlahan bilangan asli, menjadi sangat penting untuk memperkuat fondasi numerasi siswa.

Salah satu materi fundamental yang wajib dikuasai siswa Sekolah Dasar kelas 1 adalah penjumlahan bilangan asli. Materi ini bersifat abstrak sehingga menuntut representasi yang konkret dan menarik agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa usia dini yang berada pada tahap operasional konkret (Ningrum, Chandra, & Syam, 2025). Pada penelitian yang dilakukan oleh (Astiningsih, et al., 2025) menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas 1 dalam menyelesaikan soal penjumlahan berbeda-beda dengan tingkat kebenaran menjawab soal yang berbeda pula maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep penjumlahan bilangan asli tersebut. Penggunaan metode dan media pembelajaran konvensional seringkali dinilai kurang optimal dalam menstimulasi kebutuhan visual dan interaktif siswa, yang berpotensi menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan kurang efektif (Seprie, 2024). Untuk mengatasi kesenjangan pedagogis ini, pemanfaatan teknologi digital menjadi relevan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran Canva interaktif yang mudah diakses dan kaya visual. Pemanfaatan teknologi ini juga sejalan dengan arah transformasi pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya kreativitas dan interaktivitas dalam proses belajar (Rusdi, dkk., 2025).

Platform desain grafis berbasis web seperti canva telah berkembang pesat dan menawarkan solusi inovatif dalam pengembangan bahan ajar. Kemudahan penggunaan dan ketersediaan fitur interaktif pada canva memungkinkan pendidik menciptakan media yang menarik tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit (Ilahy, Subali, & Widiarti, 2025). Beberapa studi terdahulu telah mengkonfirmasi kelayakan penggunaan media berbasis canva dalam pembelajaran di tingkat SD. (Lubis & Silalahi 2023) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik. Selanjutnya, (Kamila & Kowiyah 2023) menghasilkan media interaktif Canva yang dinilai sangat layak untuk materi pecahan di kelas III SD. Namun, penelitian yang secara spesifik menargetkan pengembangan media pembelajaran Canva interaktif untuk materi dasar masih minim, padahal penguasaan materi ini merupakan prasyarat penting bagi pemahaman konsep matematika lanjutan seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian (Safa'at, Firdaus, & Herpratiwi, 2024). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas rendah SD, agar konsep abstrak penjumlahan dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media Canva interaktif pada materi penjumlahan bilangan asli di kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat validitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli (materi dan media) serta tingkat kepraktisan berdasarkan siswa kelas 1 SD. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian Riset dan Pengembangan (Research and Development R&D) (Sari, et al., 2025). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), dipilih karena menawarkan tahapan yang terstruktur dan komprehensif, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi

(Silitonga, dkk., 2022). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi fitur-fitur interaktif spesifik Canva seperti hyperlink dan animasi drag-and-drop sederhana yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan visual dan kognitif siswa kelas 1 SD dalam memahami konsep abstrak penjumlahan bilangan asli, sehingga produk yang dihasilkan berbeda dengan media interaktif umum lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena menyediakan prosedur dan pengembangan yang sistematis dan memungkinkan evaluasi kelayakan produk secara berulang mulai dari analisis kebutuhan sampai kegunaan media dalam pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah menghasilkan media Canva Interaktif pada materi penjumlahan bilangan asli di kelas 1 SD yang valid, praktis, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahapan yang pertama adalah *Analysis* mengidentifikasi masalah yang ada pada subjek yang akan di ujicoba seperti karakteristik yang dimiliki oleh siswa, kebutuhan materi yang diperlukan oleh siswa. Pada tahap analisis ini bisa dilakukan dengan melakukan observasi. Mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan oleh para siswa sebagai acuan perancangan media yang efektif dan relevan bagi siswa tersebut (Mulawarman & Rismayanti, 2025). Tahapan yang kedua merupakan *design* dimana pada tahapan ini peneliti fokus terhadap ide yang akan dituangkan dalam media yang akan dikembangkan, dengan menentukan isi materi, menentukan *layout* penempatan gambar dalam design, serta memastikan media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahapan yang ketiga yaitu *Development* pada tahap ini dilakukan realisasi dari desain yang telah dibuat menjadi bentuk media, kemudian media tersebut divalidasi atau dilakukan uji kelayakan oleh para ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas isi dan penyajian dari media yang dikembangkan tersebut. Masukan dari para ahli akan menjadi perbaikan pada media tersebut sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Hayya & Widyasari, 2025).

Tahapan yang ke empat terdiri dari *Implementation* atau penggunaan dalam media yang telah dihasilkan kedalam pembelajaran nyata. Peneliti melakukan ujicoba media kepada subjek untuk melihat bagaimana media tersebut dapat digunakan, bagaimana respon siswa yang menggunakan. Tahapan ke lima yaitu *Evaluation* tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan respon dari para subjek yang telah menggunakan media tersebut. Evaluasi mencakup media , penilaian para ahli, respon para siswa.

Table 1. Tingkat penilaian dan kualifikasi penilaian

Persentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan	
	Kevalidan	Kepraktisan
≤ 20	Tidak Valid	Tidak Praktis

20 < ≤ 40	Kurang Valid	Kurang Praktis
60 < ≤ 80	Cukup Valid	Cukup Praktis
≥ 80	Sangat Valid	Sangat Praktis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun uraian hasil dari kelima tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Analysis

Penelitian ini dilakukan dengan observasi ke SDN 6 Ciseureuh Kabupaten Purwakarta Tahun Akademik 2025/2026. Kondisi siswa yang ada disana adalah baik dalam hal literasi numerasi dan siswa disana sudah terlebih dahulu melakukan pembelajaran penjumlahan bilangan asli 1-20 di sekolah tersebut. Tetapi ada beberapa siswa yang masih belum paham dan belum dapat menjawab soal penjumlahan bilangan asli. Maka dari itu Dengan pemanfaatan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran agar lebih efisien dan membuat suasana lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran, bermula dari hal tersebut maka dibuatlah media pembelajaran secara digital melalui *Canva*. Secara umum dan perkembangan siswa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menampilkan lebih banyak visualisasi dan audio.

Maka saat melakukan observasi ke sekolah dasar kami melakukan penelitian terhadap siswa SD kelas 1 (satu) , di sekolah tersebut siswa yang ada sangat baik dalam pembelajaran penjumlahan bilangan asli 1-20 , namun masih terdapat beberapa siswa yang belum pasif dalam menjawab soal yang diberikan dan terlihat ragu terhadap jawaban yang dia miliki maka dari itu saat melakukan uji coba media canva interaktif yang telah kami buat siswa terlihat bersemangat dan berlomba-lomba ingin mengerjakan soal yang diberikan dan di sekolah yang kami kunjungi terdapat alat yang mendukung untuk menggunakan media yang telah dibuat. dan anak yang terlihat ragu untuk menjawab soal yang diberikan menjadi orang yang ingin menjawab pertanyaan yang ada.

Design

Pada tahapan ini dibuatkan suatu produk awal (*prototype*) atau biasa disebut dengan rancangan awal yang disesuaikan dengan materi yang akan dibawa dalam media ini, media ini dibagi menjadi 5 (lima) bagian subtopik yaitu ,motivasi, materi biangan asli, penjumlahan, soal cerita, *ice breaking* ,Quiz, selanjutnya peneliti melaksanakan rancangan yang telah dibuat dalam aplikasi canva mengatur setiap elemen yang ada sesuai dengan layout yang diinginkan oleh peneliti. Peneliti juga menambahkan aset-aset seperti video yang diambil dari youtube, dan ada audio yang ditambahkan, lalu pembuatan tombol *back*, *next*, dan *home* , di media ini juga terdapat tahap evaluasi, ini semua dibuatkan untuk kelancaran materi yang sedang peneliti buat sesuai dengan yang telah dikatakan oleh (Purnama & Pramudiani, 2021) media

pembelajaran digital interaktif yang didalamnya terdapat gambar bergerak, video, dan audio dapat membantu interaksi antara guru dengan siswanya.

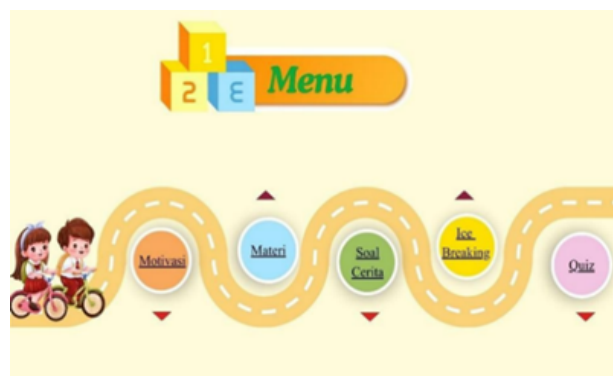
Pada tahap design dilakukan visualisasi dari bilangan tersebut dalam bentuk buah-buahan yang dimana ini bertujuan agar anak lebih mengerti dan bisa membayangkan kejadian dalam kehidupan nyata. Dimana sesi pembelajaran dibuat dengan cara melakukan perjalanan dan melakukan aktivitas berbelanja serta menyelesaikan soal yang diberikan dan menganalisis jawaban yang benar. Dalam media ini juga dibuatkan menu-menu yang akan digunakan saat proses uji coba media. Media ini dibuat dengan menggunakan gambar buah-buahan sebagai alat penjumlahan atau penggabungan, media ini juga dilengkapi oleh audio yang mendukung agar murid bisa mendengarkan isi materi tersebut, dimana dapat diketahui siswa kelas rendah masih belum fasih dalam membaca. Media dibagi menjadi beberapa bagian yang dibuat seolah-olah siswa melakukan perjalanan ke setiap bagiannya dan setiap bagiannya berisi materi dari penjumlahan.

Development

Pengembangan media interaktif Canva ini divalidasi oleh ahli media yang dimana media ini dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa sekolah dasar dan diperiksa oleh ahli media agar media ini lebih tepat untuk penggunaannya, dari hasil pemeriksaan dan banyak pendapat maka terbuatlah media interaktif canva dengan materi penjumlahan bilangan asli 1-20 untuk siswa sekolah dasar kelas 1. Pada tahap ini berisi materi topik pembahasan penjumlahan bilangan asli 1-20.

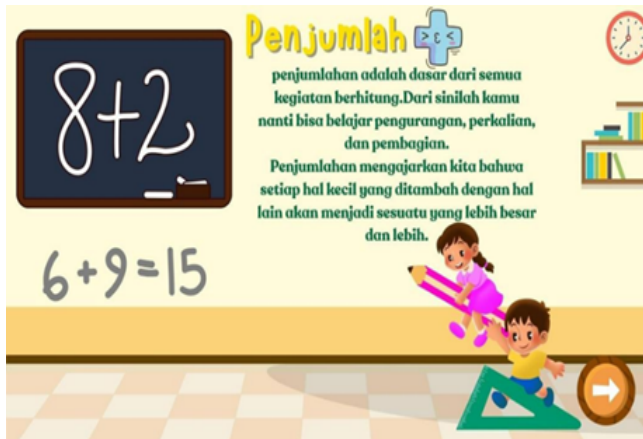


Gambar 1. Start page dan icon aplikasi



Gambar 2. Halaman Menu Media

Terdapat halaman *Start page* dalam (Gambar 1) dan dalam (Gambar 2) terdapat menu yang tersedia tombol menuju materi, pretes, soal cerita, *ice breaking*, Quiz,



Gambar 3. Materi Penjumlahan dalam Media



Gambar 4. Materi dari Youtube

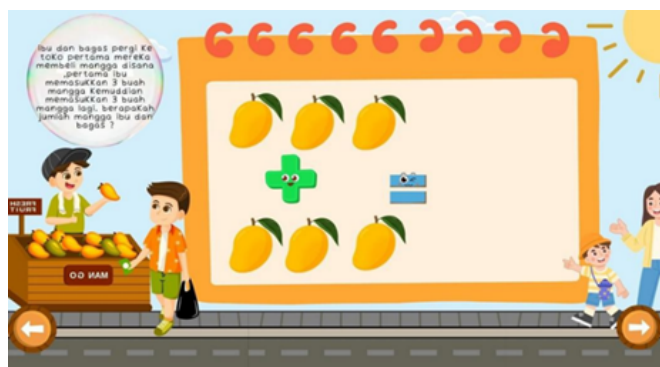
Pada (Gambar 3) terdapat pematerian tentang apa arti dari penjumlahan yang dimana hal ini dapat menambah pemahaman siswa tentang penjumlahan. Untuk menambah wawasan dan memberikan materi yang lebih jelas maka diberikan penjelasan yang lebih rinci, dengan peneliti menambahkan atau menginsert link video Youtube. Contohnya dapat dilihat dalam (Gambar 4)



Gambar 5. Soal cerita



Gambar 6. Latihan Soal Cerita



Gambar 7. Latihan Soal Cerita

Pada (Gambar 5) terdapat soal cerita yang dibuat agar siswa dapat membayangkan kejadian penjumlahan di dunia nyata. (Gambar 6) terdapat cerita yang menjelaskan alur cerita. Pada (Gambar 7) didalamnya terdapat pertanyaan dan gambar yang jelas untuk pertanyaan yang diberikan.

Pengembangan media interaktif Canva ini divalidasi oleh ahli media yang dimana media ini dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa sekolah dasar dan dilakukan revisi oleh ahli media agar media ini lebih tepat untuk penggunaannya, dari hasil revisi dan banyak pendapat maka terbuatlah media interaktif canva dengan materi penjumlahan bilangan asli 1-20 untuk siswa sekolah dasar kelas 1. Hasil validasi media tersebut dibuat dalam rekapitulasi hasil penilaian (Tabel 2).

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Para Ahli

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	92,74%	Sangat Valid
Ahli Media	92,42%	Sangat Valid
Rata-Rata	92,58%	Sangat Valid

Hasil dari rekapitulasi yang telah dipaparkan pada tabel 2, diperoleh hasil persentase validasi materi sebesar 92,72% dan validasi media sebesar 92,42%. Dengan rata-rata skor mencapai 92,58%, dari hasil validasi ini media yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, karena media yang dibuat telah membuat gambar, audio dan menggunakan kejadian dalam kehidupan nyata.

Implementation

Tahap implementation dilakukan pada tanggal 9 Desember 2025 di sekolah dasar 6 Ciseuruh. Pelaksanaan ini dilakukan di kelas 1B.



Gambar 8. Uji Coba Media kepada Subjek Penelitian

Saat melakukan observasi ke sekolah dasar kami melakukan penelitian terhadap siswa SD kelas 1 (satu) , di sekolah tersebut siswa yang ada sangat baik dalam pembelajaran penjumlahan bilangan asli 1-20 , namun masih terdapat beberapa siswa yang belum dapat menjawab soal yang diberikan dan terlihat ragu terhadap jawaban yang dia miliki maka dari itu saat melakukan uji coba media canva interaktif yang telah kami buat siswa terlihat bersemangat dan berlomba-lomba ingin mengerjakan soal yang diberikan dan di sekolah yang kami kunjungi terdapat alat yang mendukung untuk menggunakan media yang telah dibuat.dan anak yang terlihat ragu untuk menjawab soal yang diberikan menjadi orang yang ingin menjawab pertanyaan yang ada.

Dapat dilihat dalam (gambar 8) siswa mengikuti dengan baik dan aktif dalam menjawab, siswa mengikuti setiap rangkaian pembejaran yang dilakukan yang dimulai dari menjelaskan materi sampai dengan siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan terkait materi yang ada. Dalam pembelajaran yang dilakukan siswa mengerjakan latihan soal dalam kelompok maupun individu dengan intruksi yang telah disampaikan.

Setelah melakukan ujicoba media maka peneliti melakukan penilaian terkait media yang telah di ujicobakan dengan menyebarkan lembar angket respon siswa. Dapat dilihat didalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Siswa

Aspek	Persentase	Kriteria
Materi	98,51%	Sangat Praktis
Manfaat	100%	Sangat Praktis
Media	99,30%	Sangat Praktis
Rata-Rata	99,27%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi yang ada maka diperoleh hasil rata-rata penilaian adalah 99,27% dimana hal ini masuk kedalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan yang penting karena pada tahap ini suatu produk akan di nilai, evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk tersebut, dan di tabel 4 terdapat saran dari ahli materi dan ahli media.

Tabel 4. Saran dari ahli materi dan media

Para Ahli	Saran dan Perbaikan	Tindak Lanjut
Ahli Materi	Dalam proses pembelajaran, kurangnya keaktifan dalam penguasaan di, dalam kelas	Sebaiknya, lebih aktif lagi dalam menguasai isi kelas selama proses pembelajaran.
Ahli Media	Menambahkan suara atau audio pada bagian materi Menambahkan bagian slide yang berisi mengapresiasi siswa jika menjawab soal latihan dengan benar	Menambah efek audio pada media Membuat slide apresiasi untuk siswa

Hasil dari evaluasi berikut melibatkan 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media hal ini dilakukan untuk mendapatkan saran dan evaluasi pada media agar media yang di ujicobakan menjadi lebih baik. Evaluasi dari para ahli merupakan bagian penting dalam pengembangan media untuk menilai kesesuaian materi, gambar yang dimuat dalam media, dan efektifitas media tersebut dalam proses pembelajaran.

Evaluasi dari ahli materi, adalah kurangnya keaktifan dan penguasaan peneliti dalam pengelolaan kelas selama proses ujicoba media peneliti harus meningkatkan penguasaan kelas yang baik agar terciptanya suasana kelas yang menyenangkan, kondusif serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat dari (Hasibuan et al., 2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media tidak hanya tentang kualitas dari media tersebut tetapi bagaimana para peneliti mampu membangun suasana yang baik dalam mengajar.

Sementara itu evaluasi dari ahli media menunjukkan adanya hal yang perlu untuk ditambahkan yaitu unsur audio dalam menyampaikan materi dalam media tersebut, dan ditambahkan halaman yang dapat mengapresiasi siswa jika dia menjawab dengan benar. Penambahan audio ini juga dapat menjadi bentuk dari meningkatkan daya tarik dari media dan

sebagai motivasi bagi siswa. Media pembelajaran yang interaktif dan memotivasi terbukti dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran (K, Zulaeha, & Suminar, 2024).

Berdasarkan saran dari para ahli materi dan hasil penilaian yang diberikan para ahli dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan layak digunakan. Dengan beberapa perbaikan sesuai rekomendasi para ahli Media ini dapat diakses melalui Canva dengan tautan yang diberikan oleh peneliti untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah media pembelajaran Canva Interaktif pada materi penjumlahan bilangan asli 1-20 telah berhasil dikembangkan dan dapat digunakan hal ini didukung dengan validasi dari ahli dan angket yang telah diisi oleh siswa sebagai subjek pengujian media yang telah dikembangkan peneliti. Dengan presentase validasi ahli media dan ahli materi sebesar 92,58%. Hal ini sebagai acuan bahwa media yang dihasilkan memiliki isi, tampilan, dan penyajian yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil angket respon siswa juga memiliki presentase yang besar sebanyak 99,27% yang dimana ini menandakan bahwa siswa mudah untuk menggunakan dan memiliki nilai praktis yang masuk dalam kategori layak untuk menjadi media pembelajaran di SD kelas 1. Media yang dihasilkan memudahkan para siswa untuk lebih mengenal penjumlahan dan memotivasi siswa, meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Tetapi bagaimanapun juga penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan, antara lain media yang dikembangkan masih diuji cobakan hanya kepada satu kelas saja dan satu sekolah saja dan tidak adanya pengukuran efektivitas dari media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya sangat disarankan untuk mengembangkan media yang lebih interaktif mulai dari visualisasi, audio yang lebih menarik dan dapat langsung diuji cobakan ke banyak tempat. Dalam penelitian ini media yang telah dikembangkan dapat menjadi suatu referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif.

REFERENSI

- Astiningsih, D. M., Zahra, N. T., Yanti, R. R., Nurussama, A., & Rahayu, T. G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Berdasarkan Model Discovery Learning Pada Materi Pengolahan Data. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 2(3), 76-84.
- Hasibuan, N., Nisa, B. K., & Nainggolan, I. F. S. (2025). Evaluasi pengembangan media dan sumber belajar untuk jenjang MI/SD. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2). <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1263>
- Hayya, A. S. F., & Widyasari, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran audio berbasis podcast dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng untuk siswa kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 160–165. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p160-165>

- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian literatur tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada rentang tahun 2020–2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 213–222. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23780>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kemendikbudristek. (2024). *Kebijakan Merdeka Belajar dan penguatan literasi-numerasi di sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- K, A. S., Zulaeha, I., & Suminar, T. (2024). Evaluasi pemanfaatan media dan sumber dalam implementasi pembelajaran berdasarkan usia dan pengalaman kerja pendidik. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1), 12–25. <https://doi.org/10.21831/diklus.v8i1.81097>
- Lubis, A. P. S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema benda, hewan, dan tanaman di sekitarku kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 218–227. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1073>
- Mulawarman, A. R., & Rismayanti. (2025). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom: Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(2). <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ningrum, N. W. O., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Analisis konsep penjumlahan di kelas I sekolah dasar. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 3(3), 46–54. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i3.486>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- Purnama, R., & Pramudiani, D. (2021). Media pembelajaran interaktif: Memadukan berbagai unsur digital untuk meningkatkan interaksi pendidik dan peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 78–85.
- Rusdi, R., Sari, D. P., & Wahyuni, S. (2025). *Pemanfaatan media Canva interaktif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran abad ke-21*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.31004/jpdip.v9i1.2025>
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- Sari, A. R., Al Husnawati, H., Suryono, J., Marzuki, M., & Mulyapradana, A. (2025). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. YPAD Penerbit.
- Seprie, S. (2024). Studi perbandingan penggunaan media pembelajaran digital dan konvensional pada siswa SD. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3890–3897. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i7.15900>
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi ADDIE model

dalam pengembangan e-module berbasis case method. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 101–126. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i2.10298>