**Jurnal Pendidikan Guru Profesional**
ISSN (Online): 3025-0749
Vol. 4, No. 2, November 2026, Hal. 77-96
DOI : https://doi.org/10.26877/jpgp.v4i2.4357
Available Online at https://journal2.upgris.ac.id/index.php/jpgp

# Pengembangan Media Ekspedisi Luar Angkasa berbasis *Canva Web* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tata Surya Siswa Sekolah Dasar

**Keysha Diva Saharani[1], Urip Tisngati[2], Wulan Trisnawaty[3]**
[1,2,3]STKIP PGRI Pacitan
E-mail: dhivasaharani@gmail.com[1], ifedeoer@gmail.com[2], w.trisnawaty@gmail.com[3]

| Article History: *(diisi oleh editor)* | Artikel Masuk | Artikel diterima | Artikel terbit |
|---|---|---|---|
| | 12 Agustus 2026 | 10 November 2026 | 13 November 2026 |

**Abstract**

Materi tata surya yang bersifat abstrak pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar membutuhkan media interaktif untuk memvisualisasikan konsep pembelajaran secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Ekspedisi Luar Angkasa (EksLA) berbasis Canva Web serta menganalisis kelayakan dan kepraktisannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi 13 siswa kelas VI SD Negeri 1 Pringkuku dan 1 guru wali kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media EksLA terbukti sangat layak berdasarkan validasi ahli media (84%), ahli materi (88%), dan ahli bahasa (88%). Uji kepraktisan melalui angket respons guru dan siswa masing-masing memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media EksLA berbasis Canva Web sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS.

**Kata Kunci:** Canva Web; IPAS; Media Pembelajaran; Tata Surya.

***Abstract***

*Abstract solar system materials in Elementary School Natural and Social Sciences (IPAS) require interactive media to visualize learning concepts concretely. This study aims to develop Space Expedition (EksLA) learning media based on Canva Web and analyze its validity and practicality. The methodology used was Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Research subjects included 13 sixth-grade students of SD Negeri 1 Pringkuku and 1 homeroom teacher. Results showed that the EksLA media was declared highly valid based on expert validations in media (84%), material (88%), and language (88%). Practicality tests via teacher and student response questionnaires each achieved 100% in the "very good" category. Thus, Canva Web-based EksLA media is highly valid and practical for IPAS learning.*

***Keywords:*** *Canva Web; IPAS; Learning Media; Solar System;*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan berbagai potensi yang dimilikinya. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga diarahkan untuk membentuk individu yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan kehidupan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan perlu



This is an open access article under the CC–BY-SA license.

dilakukan secara berkelanjutan, salah satunya melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang baik perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Sofyan (2022) menjelaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat turut membawa perubahan terhadap pelaksanaan pendidikan. Teknologi telah memberikan berbagai peluang bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Informasi yang sebelumnya hanya dapat disampaikan melalui buku atau penjelasan lisan kini dapat disajikan melalui gambar, video, animasi, audio, maupun berbagai bentuk media digital. Perkembangan tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siti Hajar Taib et al. (2019) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi mendorong munculnya berbagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Meskipun teknologi memberikan banyak peluang, pemanfaatannya dalam pembelajaran tetap memerlukan perencanaan yang tepat. Teknologi tidak secara otomatis membuat pembelajaran menjadi efektif apabila tidak digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi. Guru perlu menentukan metode dan media yang tepat agar teknologi yang digunakan benar-benar membantu peserta didik memahami materi. Pemilihan metode pembelajaran menjadi bagian penting karena metode menentukan bagaimana kegiatan belajar dilaksanakan dan bagaimana peserta didik terlibat di dalamnya. Harahap (2021) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam mempersiapkan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi perlu diintegrasikan dengan metode dan media pembelajaran yang sesuai sehingga kegiatan belajar tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga memiliki tujuan yang jelas.

Salah satu komponen yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media dapat membantu guru menjelaskan materi yang sulit disampaikan hanya melalui komunikasi verbal. Nurfadillah et al. (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran dalam membantu siswa menerima informasi sekaligus memberikan rangsangan agar mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi yang beragam dalam mendukung proses belajar. Junaidi (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, fungsi afektif berkaitan dengan ketertarikan dan perasaan siswa ketika belajar, fungsi kognitif membantu siswa memahami serta mengingat informasi, sedangkan fungsi kompensatoris membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima informasi melalui bentuk penyampaian tertentu. Keberadaan berbagai fungsi tersebut menunjukkan bahwa media dapat menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Pemilihan media yang tepat dapat membantu mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Penggunaan media menjadi semakin penting ketika materi pembelajaran memiliki karakteristik yang sulit diamati secara langsung. Pada kondisi tertentu, guru tidak dapat menghadirkan objek pembelajaran ke dalam kelas karena ukuran, jarak, waktu, atau sifat objek tersebut. Media dapat digunakan untuk memberikan gambaran atau representasi terhadap objek yang sulit diamati. Neni Isnaeni dan Dewi Hildayah (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan semangat belajar, mendorong interaksi langsung, serta mendukung kemandirian siswa. Dengan demikian, media dapat menjadi jembatan antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman siswa, terutama ketika objek pembelajaran tidak dapat diamati secara langsung.

Kondisi tersebut berkaitan erat dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan muatan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Integrasi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami berbagai fenomena yang berkaitan dengan lingkungan alam dan kehidupan sosial secara lebih menyeluruh. Febriani (2023) menjelaskan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS dalam struktur Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS tidak hanya diarahkan agar siswa mengetahui berbagai fakta, tetapi juga agar mereka mampu memahami fenomena dan menghubungkan pengetahuan dengan lingkungan di sekitarnya.

Karakteristik IPAS yang mencakup berbagai fenomena alam dan sosial menyebabkan materi yang dipelajari memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Beberapa materi dapat diamati secara langsung di lingkungan siswa, sedangkan materi lainnya memiliki objek yang tidak dapat dihadirkan secara nyata. Kondisi tersebut dapat menjadi tantangan bagi guru ketika menyampaikan materi kepada siswa sekolah dasar. Siswa membutuhkan bantuan untuk memahami konsep yang belum dapat mereka amati secara langsung. Salah satu materi IPAS yang memiliki karakteristik tersebut adalah tata surya. Materi tata surya mencakup berbagai objek dan fenomena yang berada di luar jangkauan pengamatan langsung siswa. Oleh karena itu, pembelajaran materi tata surya membutuhkan strategi dan media yang mampu membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas.

Tata surya merupakan materi yang memiliki cakupan konsep cukup luas. Siswa perlu memahami berbagai benda langit, karakteristik planet, susunan tata surya, serta hubungan antara satu benda langit dengan benda langit lainnya. Konsep tersebut memiliki tingkat abstraksi yang cukup tinggi bagi siswa sekolah dasar karena sebagian besar objek tidak dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Ifani et al. (2021) menjelaskan bahwa materi tata surya termasuk materi abstrak karena fenomena dan benda langit tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa. Keterbatasan pengamatan tersebut dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan ketika harus membayangkan letak, bentuk, maupun karakteristik benda langit. Oleh karena itu, guru membutuhkan bantuan media berupa gambar, video, simulasi, atau bentuk visualisasi lainnya.

Kesulitan memahami materi tata surya dapat terjadi apabila pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan verbal dan buku teks. Siswa mungkin mampu menghafalkan nama-nama planet, tetapi belum tentu dapat memahami bagaimana posisi atau karakteristik setiap planet dalam sistem tata surya. Pembelajaran yang hanya menekankan hafalan juga dapat membuat siswa kurang memperoleh pengalaman dalam memahami konsep secara bermakna. Salimpour et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran astronomi memiliki tantangan karena terdapat berbagai kesenjangan dalam pemahaman dan literasi astronomi peserta didik. Hal tersebut menunjukkan pentingnya penyajian pembelajaran astronomi yang dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui representasi yang lebih mudah dipahami.

Dalam kondisi tersebut, penggunaan media pembelajaran visual dan audiovisual menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan. Media visual dapat membantu siswa melihat representasi benda langit, sedangkan media audiovisual dapat memberikan gambaran melalui perpaduan gambar, suara, dan gerakan. Ibtihal et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk melengkapi pembelajaran konvensional dalam menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa. Dengan bantuan media, guru dapat menjelaskan konsep yang sulit diamati secara langsung, sedangkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Oleh karena itu, media yang digunakan untuk materi tata surya perlu memiliki kemampuan dalam memberikan visualisasi sekaligus melibatkan siswa secara aktif.

Penggunaan media interaktif menjadi salah satu pilihan yang relevan dengan kebutuhan tersebut. Media interaktif memungkinkan siswa tidak hanya melihat informasi, tetapi juga memberikan respons dan mengikuti aktivitas tertentu. Interaksi dapat berupa memilih menu, membuka materi, menonton video, mengikuti instruksi, mengerjakan latihan, atau menjawab kuis. Kegiatan tersebut dapat membuat siswa lebih terlibat selama proses pembelajaran. Isnaeni & Hildayah (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu membangun interaksi belajar siswa. Dengan demikian, media interaktif dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi.

Kebutuhan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Pringkuku. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tahap studi awal, diketahui bahwa

sekolah telah memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti Chromebook dan proyektor. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Guru wali kelas juga telah berupaya membuat media pembelajaran secara mandiri, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Akan tetapi, pengadaan media untuk seluruh materi belum dapat dilakukan secara optimal karena adanya keterbatasan bahan, kemampuan finansial, dan minimnya referensi dalam pengembangan media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki peluang untuk memanfaatkan teknologi, tetapi masih membutuhkan media yang dapat digunakan secara praktis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan adanya permasalahan yang lebih spesifik pada materi tata surya. Dari 13 siswa yang diwawancarai, terdapat 3 siswa yang mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan letak benda langit. Kesulitan tersebut berkaitan dengan karakter materi tata surya yang abstrak dan keterbatasan media yang dapat digunakan untuk memberikan gambaran secara lebih konkret. Selain itu, media pembelajaran bantuan pemerintah yang sebelumnya digunakan pada materi tata surya telah mengalami kerusakan sehingga tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Temuan tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan terhadap media alternatif yang mampu membantu siswa memahami konsep tata surya melalui visualisasi yang lebih jelas. Data tersebut menjadi salah satu dasar penting dalam pengembangan media EksLA dalam penelitian ini.

Selain kesulitan dalam memahami konsep, hasil studi awal juga menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap media digital yang bersifat interaktif dan mengandung unsur permainan. Ketertarikan tersebut menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Unsur permainan dapat digunakan bukan sekadar untuk hiburan, tetapi sebagai bagian dari aktivitas belajar yang memiliki tujuan. Dengan menggabungkan materi dan aktivitas interaktif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus tetap diarahkan pada pencapaian kompetensi. Nurrita (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Oleh karena itu, media yang dikembangkan perlu memperhatikan karakteristik siswa serta bentuk pembelajaran yang dapat membuat mereka lebih aktif dan tertarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi, visualisasi tata surya, interaktivitas, dan unsur permainan dalam satu kesatuan. Media yang dikembangkan juga perlu mudah digunakan serta dapat memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia di sekolah. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media tersebut adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template dan elemen visual yang dapat digunakan untuk membuat berbagai produk pembelajaran. Pelangi (2020) menjelaskan bahwa Canva memiliki beragam template visual yang menarik sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Kemudahan tersebut memberikan peluang bagi guru maupun pengembang media untuk menghasilkan bahan pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik.

Selain menyediakan berbagai fasilitas desain, Canva dapat digunakan untuk menghasilkan media berbasis website. Pemanfaatan Canva dalam bentuk website memungkinkan berbagai komponen pembelajaran disusun dan dihubungkan dalam satu media. Melisa et al. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital berbasis web praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat mendukung efektivitas belajar. Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan media tata surya karena materi dapat disajikan melalui kombinasi teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif. Media berbasis website juga dapat memberikan fleksibilitas dalam penggunaan karena siswa dapat mengakses media melalui perangkat yang mendukung peramban dan koneksi internet.

Canva memiliki beberapa fitur yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran digital. Pengguna dapat menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, animasi, dan ilustrasi dalam satu produk. Rahmatullah et al. (2020) menjelaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat media audio visual dengan berbagai elemen yang mendukung penyampaian materi. Fitur tersebut memberikan peluang bagi pengembang untuk menyesuaikan tampilan media dengan karakteristik materi dan peserta didik. Pada materi tata surya, gambar dan ilustrasi dapat digunakan untuk memberikan visualisasi benda langit, video dapat digunakan untuk memberikan penjelasan audiovisual, sedangkan aktivitas interaktif dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa.

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan dari sisi kemudahan penggunaan. Guru tidak harus memiliki kemampuan pemrograman khusus

untuk membuat desain pembelajaran karena berbagai elemen telah tersedia dalam platform. Rahmaniah et al. (2022) menjelaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran pada era Kurikulum Merdeka. Hal tersebut memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara lebih mandiri. Namun, penggunaan Canva juga memiliki keterbatasan, terutama kebutuhan terhadap koneksi internet dan ketersediaan beberapa fitur tertentu. Oleh sebab itu, pengembangan media perlu mempertimbangkan kondisi fasilitas sekolah agar produk yang dihasilkan tetap dapat digunakan secara optimal.

Media berbasis website juga memberikan peluang untuk memanfaatkan perangkat yang sudah tersedia di sekolah. Media dapat ditampilkan menggunakan proyektor atau perangkat layar yang tersedia ketika pembelajaran dilakukan secara klasikal. Apabila jumlah Chromebook terbatas, siswa dapat menggunakannya secara berkelompok. Cara tersebut dapat sekaligus mendorong terjadinya interaksi dan kerja sama antarsiswa. Wulandari et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan interaktivitas, serta memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, media berbasis website dapat disesuaikan dengan kondisi penggunaan di sekolah tanpa harus bergantung pada satu pola pembelajaran saja.

Berdasarkan peluang tersebut, dikembangkan Media Ekspedisi Luar Angkasa yang selanjutnya disingkat EksLA. EksLA merupakan media pembelajaran berbasis Canva Web yang dirancang khusus untuk pembelajaran IPAS materi tata surya siswa sekolah dasar. Nama Ekspedisi Luar Angkasa dipilih untuk memberikan gambaran bahwa siswa sedang melakukan perjalanan untuk menjelajahi dan mempelajari berbagai benda langit. Konsep tersebut digunakan agar pembelajaran tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi memberikan pengalaman eksploratif kepada siswa. Siswa diarahkan mengikuti tahapan pembelajaran secara bertahap sehingga proses belajar dapat terasa lebih menarik.

EksLA dirancang dengan beberapa bagian yang saling berkaitan. Media mencakup materi mengenai pengertian planet, jenis-jenis planet, video pembelajaran, eksperimen, dan kuis interaktif. Setiap bagian memiliki fungsi dalam mendukung proses pembelajaran. Materi digunakan untuk memberikan informasi dasar, video digunakan untuk membantu visualisasi dan penjelasan, eksperimen digunakan untuk memberikan pengalaman aktivitas, sedangkan kuis digunakan untuk memberikan latihan dan penguatan terhadap materi yang telah

dipelajari. Penggabungan beberapa komponen tersebut diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam.

Konsep eksploratif menjadi salah satu karakteristik yang membedakan EksLA dari media pembelajaran biasa. Siswa diarahkan seolah-olah sedang melakukan perjalanan ke luar angkasa untuk mempelajari tata surya. Konsep tersebut disesuaikan dengan ketertarikan siswa terhadap media digital dan permainan yang ditemukan pada studi awal. Penggunaan konsep eksplorasi diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa sekaligus membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Junaidi (2019) menjelaskan bahwa media memiliki fungsi atensi dan afektif yang berkaitan dengan perhatian serta ketertarikan siswa. Dengan demikian, unsur eksplorasi dalam EksLA tidak hanya menjadi hiasan, tetapi digunakan sebagai bagian dari upaya membangun pengalaman belajar yang menarik.

Penelitian terdahulu memberikan dukungan terhadap pemanfaatan Canva dan website sebagai media pembelajaran. Khoirinnissa et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis website menggunakan Canva pada mata pelajaran Matematika materi keliling bangun datar untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 98%, validasi ahli materi sebesar 99%, sedangkan respons siswa mencapai 99%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis website menggunakan Canva memperoleh penilaian sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva berbasis website serta tujuan menghasilkan media digital yang menarik dan interaktif untuk siswa sekolah dasar.

Penelitian Sari (2022)(Anggita, 2024) juga mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan bantuan Canva pada materi sistem imun kelas XI IPA SMAN 1 Batipuh. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE dan bertujuan menghasilkan media yang valid serta praktis. Hasil penelitian menunjukkan nilai validitas sebesar 85%, kepraktisan menurut guru sebesar 93%, dan kepraktisan menurut peserta didik sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai bantuan dalam pengembangan media berbasis website memiliki potensi untuk menghasilkan media yang valid dan praktis. Persamaan penelitian Sari dengan penelitian ini terletak pada penggunaan website berbantuan Canva dan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan materi yang dikembangkan karena penelitian Sari berfokus

pada Biologi tingkat SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada IPAS materi tata surya di sekolah dasar.

Penelitian Anggita (2024) mengembangkan multimedia interaktif berbasis website Canva untuk materi Keragaman Budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Ngoto. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE dan memanfaatkan observasi, wawancara, serta angket sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori layak dan praktis. Validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 4,8, validasi ahli media memperoleh skor 4,8, sedangkan uji coba praktisi dan peserta didik juga menunjukkan hasil sangat baik. Persamaan penelitian Anggita dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva berbasis website, penggunaan model ADDIE, serta tujuan menghasilkan media yang layak dan praktis bagi siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan materi, karena penelitian Anggita mengembangkan Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya, sedangkan penelitian ini mengembangkan IPAS materi tata surya.

Selain penelitian yang menggunakan Canva, penelitian mengenai media tata surya juga telah dilakukan melalui pengembangan multimedia dengan platform berbeda. Sarwendah et al. 2023) mengembangkan multimedia berbasis Macromedia Flash pada materi sistem tata surya untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya upaya untuk menggunakan multimedia dalam membantu siswa memahami materi tata surya yang memiliki karakter abstrak. Penelitian ini memiliki kesamaan pada fokus materi tata surya dan jenjang sekolah dasar, tetapi berbeda dalam teknologi yang digunakan. EksLA dikembangkan berbasis Canva Web sehingga dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, Chromebook, maupun smartphone selama tersedia akses internet. Perbedaan tersebut memberikan alternatif bentuk media pembelajaran yang lebih fleksibel dalam penggunaannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penggunaan Canva berbasis website telah banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hasil penelitian sebelumnya secara umum menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat memperoleh penilaian layak, praktis, dan menarik. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbasis Canva Web untuk materi tata surya pada siswa sekolah dasar dengan konsep eksplorasi luar angkasa masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Penelitian ini mencoba mengisi ruang tersebut

melalui pengembangan media EksLA yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menggabungkan video, eksperimen, dan kuis interaktif dalam konsep perjalanan luar angkasa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada konsep eksploratif yang digunakan dalam media. EksLA dirancang agar siswa seolah-olah melakukan perjalanan menjelajahi luar angkasa ketika mempelajari tata surya. Konsep tersebut dipadukan dengan beberapa aktivitas pembelajaran sehingga siswa tidak hanya membaca informasi, tetapi juga mengamati video, melakukan eksperimen, dan mengerjakan kuis. Perpaduan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media juga dirancang agar dapat diakses menggunakan berbagai perangkat, seperti laptop, Chromebook, dan smartphone berbasis Android maupun iOS. Karakteristik tersebut menjadi salah satu keunggulan media yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Pengembangan EksLA memiliki urgensi karena berangkat dari kebutuhan nyata yang ditemukan di SD Negeri 1 Pringkuku. Di satu sisi, siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan letak benda langit dan media tata surya yang sebelumnya tersedia telah mengalami kerusakan. Di sisi lain, sekolah memiliki fasilitas Chromebook dan proyektor yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Guru juga menghadapi keterbatasan bahan, kemampuan finansial, dan referensi dalam membuat media pembelajaran untuk seluruh materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media yang mudah diakses, menarik, dan sesuai dengan fasilitas sekolah diperlukan sebagai salah satu alternatif solusi.

Pengembangan media EksLA diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, media diharapkan membantu memberikan visualisasi terhadap konsep tata surya yang abstrak serta meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran melalui video, eksperimen, dan kuis. Bagi guru, media dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia. Penggunaan media juga diharapkan dapat membantu guru mengurangi ketergantungan pada media konvensional yang terbatas. Hal tersebut sesuai dengan pandangan bahwa media dapat digunakan untuk memperjelas penyampaian materi dan membantu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, penggunaan media digital tetap perlu disertai dengan peran guru sebagai pengarah dan pendamping pembelajaran. Media tidak dimaksudkan untuk

menggantikan guru, tetapi menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam. Guru tetap berperan dalam memberikan instruksi, menjelaskan konsep yang belum dipahami, mengatur aktivitas kelompok, serta membantu siswa ketika mengalami kendala dalam menggunakan media. Umar (2014) menjelaskan bahwa media merupakan bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, efektivitas media sangat dipengaruhi oleh bagaimana media tersebut digunakan dan diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dibutuhkan tidak hanya harus menyajikan informasi, tetapi juga perlu memberikan visualisasi, interaksi, dan aktivitas yang dapat membantu siswa memahami materi. Canva Web dipilih karena menyediakan fasilitas yang mendukung pengembangan media digital dengan tampilan visual dan akses berbasis website. Konsep Ekspedisi Luar Angkasa kemudian digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih eksploratif dan sesuai dengan ketertarikan siswa terhadap media digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Ekspedisi Luar Angkasa (EksLA) berbasis Canva Web pada mata pelajaran IPAS materi tata surya siswa sekolah dasar serta mengetahui kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/*R&D*) melalui model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Slamet, 2022). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis, fleksibel, dan berorientasi pada hasil akhir. Subjek penerapan dalam penelitian ini berjumlah 13 siswa kelas VI SD Negeri 1 Pringkuku, terdiri atas 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki, ditambah 1 guru wali kelas. Proses validasi produk melibatkan 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi ahli (media, materi, dan juga bahasa), angket respons guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Analisis data dilaksanakan secara deskriptif kuantitatif, yaitu dengan mengonversi skor validasi ahli maupun skor angket

respons ke dalam bentuk persentase, kemudian hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dan kepraktisan yang telah ditetapkan sebelumnya.

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media Ekspedisi Luar Angkasa (EksLA) menempuh lima tahapan yang terdapat dalam model ADDIE. Tahap *analysis* ditempuh melalui wawancara bersama wali kelas dan siswa kelas VI SD Negeri 1 Pringkuku pada tanggal 29 Oktober 2025, yang mencakup empat aspek, yaitu analisis masalah, analisis teori, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan. Analisis masalah mengungkap bahwa sifat abstrak dari materi tata surya membuat siswa kesulitan memahami konsep, ditambah kondisi media pembelajaran bantuan pemerintah yang telah rusak sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Analisis teori dilakukan dengan mengaitkan pengembangan media pada teori-teori relevan tentang media pembelajaran interaktif. Analisis kurikulum bertujuan memastikan kesesuaian materi yang dikembangkan dengan Capaian Pembelajaran (CP), khususnya pada materi planet dalam mata pelajaran IPAS. Sementara itu, analisis kebutuhan mengindikasikan bahwa siswa menaruh minat terhadap media pembelajaran interaktif, seperti video, animasi, dan kuis edukatif.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media dalam bentuk flowchart yang memperlihatkan alur serta keterkaitan antarhalaman. Alur tersebut diawali dari halaman cover menuju menu utama, kemudian tombol mulai yang mengarahkan pengguna pada fungsi tools berisi petunjuk penggunaan dan biodata pengembang. Setelahnya, pengguna diarahkan ke bagian pendahuluan, dilanjutkan ke peta konsep dan peta perjalanan sebagai gambaran umum alur materi. Bagian inti media menampilkan menu pembelajaran berupa pengenalan planet, jenis-jenis planet, dan eksperimen, yang dilengkapi video pembelajaran serta kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa, kemudian diakhiri dengan bagian penutup. Keseluruhan rancangan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPAS, dengan mempertimbangkan pula saran dari validator internal agar media dapat disempurnakan secara maksimal pada tahap berikutnya.

Pada tahap *development*, rancangan yang sudah jadi kemudian direalisasikan menjadi produk media pembelajaran yang utuh. Peneliti membangun media EksLA berbasis Canva web mengikuti flowchart yang telah dirancang sebelumnya, dimulai dari tampilan cover, menu utama, pendahuluan, peta konsep, dan peta perjalanan, hingga bagian inti berupa

pengenalan planet, jenis-jenis planet, eksperimen, video pembelajaran, kuis interaktif, serta penutup. Dalam prosesnya, peneliti memperhatikan aspek visual seperti gambar, animasi, warna, dan transisi yang menarik dan disesuaikan dengan kriteria siswa sekolah dasar, sehingga media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital dan digunakan secara mandiri oleh siswa. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh para ahli sejak Maret 2026. Pada penelitian ini terdiri atas dua ahli media, dua ahli bahasa, dan dua ahli materi, menggunakan skala penilaian 1 hingga 5 disertai komentar dan saran perbaikan. Hasil validasi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan di lapangan (Tremblay et al., 2016).

Rekapitulasi hasil validasi ahli terhadap media EksLA disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1**

**Hasil Validasi Ahli Terhadap Media Ekspedisi Luar Angkasa (EksLA)**

| Validasi | Rata-rata Persentase | Kriteria |
|---|---|---|
| **Ahli Media** | 84% | Sangat Layak |
| **Ahli Materi** | 88% | Sangat Layak |
| **Ahli Bahasa** | 88% | Sangat Layak |

Data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa media EksLA memiliki tampilan yang menarik, materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran, serta bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa sekolah dasar, sehingga media ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi tata surya.

Proses validasi ahli media melibatkan dua validator yang menilai tiga aspek, yakni aksesibilitas, tampilan, dan pengorganisasian media. Aspek aksesibilitas memperoleh persentase 80% dengan kategori “Layak”, aspek tampilan memperoleh 90% dengan kategori “Sangat Layak”, dan aspek pengorganisasian media memperoleh 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Salah satu masukan dari validator berkaitan dengan fitur tombol navigasi bawaan website (next dan back) yang tidak dapat dinonaktifkan; meski demikian, media tetap dinyatakan layak karena fitur tersebut tidak mengganggu jalannya penggunaan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Aisyah et al. (2022) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis website unggul dalam menyajikan informasi secara praktis dan dapat diakses kapan saja selama perangkat terhubung ke jaringan internet, sehingga media semacam ini dinilai mampu mendukung pembelajaran secara lebih fleksibel.

Sementara itu, validasi ahli materi mencakup aspek relevansi materi dan pengorganisasian materi, dengan hasil berturut-turut 87% dan 90%, keduanya berada pada kategori "Sangat Layak". Validator menyarankan penggantian istilah "Bulan" menjadi "Satelit" agar istilah yang digunakan lebih tepat dan tidak memicu kesalahpahaman pada siswa. Saran tersebut ditindaklanjuti agar penyajian materi lebih sesuai dengan konsep yang dimaksud. Hal ini selaras dengan pendapat Wulandari et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik.

Adapun validasi ahli bahasa mencakup aspek penggunaan bahasa, ketepatan bahasa, serta keterbacaan dan komunikatif, dengan hasil masing-masing sebesar 90%, 90%, dan 83%, seluruhnya berada pada kategori "Sangat Layak". Beberapa saran perbaikan yang diberikan validator antara lain penambahan tokoh animasi EksLA, pembuatan video pembelajaran secara mandiri, serta penyempurnaan penggunaan istilah asing agar bahasa yang digunakan lebih sesuai dengan ketentuan kebahasaan yang benar bagi siswa sekolah dasar. Berbagai masukan tersebut kemudian dijadikan acuan perbaikan untuk menyempurnakan media pembelajaran ini.

Tahap *implementation*, merupakan penerapan media yang telah dikembangkan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan media EksLA dilaksanakan pada tanggal 17 April 2026 terhadap 13 siswa kelas VI SD Negeri 1 Pringkuku, yang terdiri atas 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki, pada mata pelajaran IPAS materi tata surya. Pelaksanaannya memanfaatkan perangkat digital seperti *chromebook* dan *smart TV*, dengan guru berperan sebagai fasilitator dalam mengoperasikan media. Kegiatan dibuka dengan pengenalan media EksLA dan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok serta pembagian *chromebook* kepada masing-masing kelompok. Pada kegiatan inti, guru menampilkan media melalui *smart TV* sebagai panduan bersama, sementara tiap kelompok mengoperasikan media secara mandiri, termasuk melaksanakan eksperimen sederhana sesuai petunjuk yang tersedia, dengan pendampingan guru bagi kelompok yang mengalami kesulitan. Kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama terhadap materi yang telah dipelajari, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket respons oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil angket kepraktisan, respons guru terhadap media EksLA memperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Baik", dan respons siswa juga memperoleh persentase yang sama, yakni 100% dengan kategori "Sangat Baik". Temuan ini mengindikasikan bahwa media EksLA berhasil menarik perhatian siswa serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Lebih dari itu, media EksLA turut membantu siswa membangun pemahaman tentang tata surya melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dicerna. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rosmayati et al. (2025) yang menegaskan bahwa penerapan strategi pembelajaran kolaboratif disertai media yang tepat dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang berjalan secara berkelanjutan pada setiap tahapan (analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi) guna memastikan keseluruhan proses pengembangan berlangsung dengan baik. Pada akhir proses pengembangan, peneliti menilai kualitas media EksLA secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi ahli serta angket respons guru dan siswa setelah uji coba dilaksanakan. Tahap evaluasi ini juga mencakup refleksi atas kendala yang muncul selama proses pengembangan, seperti fitur tombol navigasi bawaan website (next dan back) yang tidak dapat dinonaktifkan, meski demikian validator tetap menyatakan media layak karena fitur tersebut tidak mengganggu penggunaan, serta keterbatasan jumlah perangkat chromebook yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan bergantian. Selain kedua kendala teknis tersebut, tidak ditemukan kendala berarti lainnya sehingga media EksLA dapat dinyatakan layak dan praktis digunakan. Hasil evaluasi ini menjadi landasan bagi peneliti dalam menarik kesimpulan terkait kelayakan dan kepraktisan media, sekaligus memberikan rekomendasi bagi pengembangan lebih lanjut.

Media Ekspedisi Luar Angkasa (EksLA) dapat diakses melalui berbagai perangkat digital (laptop, *chromebook*, dan *smartphone*) baik untuk digunakan di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Media Ekspedisi Luar Angkasa (EksLA) juga dilengkapi buku panduan yang dapat diakses melalui tautan https://surl.li/lqdarr. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui link https://eksla.my.canva.site/ekspedisi-luar-angkasa atau dapat diakses melalui *scan barcode* berikut:



Gambar 1 Akses *Scan Barcode*

Tampilan media yang interaktif dan menarik, disertai penyajian materi yang tersusun secara sistematis, membantu siswa memahami konsep tata surya yang sifatnya abstrak. Temuan ini selaras dengan penelitian Khoirinnissa (2025) dan Sari (2022) yang sama-sama menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan berbasis Canva web layak, praktis, dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dibandingkan dengan multimedia tata surya berbasis Macromedia Flash yang dikembangkan Sarwendah et al. (2023), media EksLA berbasis Canva web unggul dari segi aksesibilitas karena dapat diakses melalui laptop, Chromebook, maupun smartphone tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Oleh karena itu, media EksLA dapat digunakan dengan lebih praktis, baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun untuk belajar sendiri di rumah.

## D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ekspedisi Luar Angkasa (EksLA) berbasis Canva Web pada mata pelajaran IPAS materi tata surya bagi siswa sekolah dasar tergolong sangat layak dan praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat kelayakan media tersebut ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memperoleh persentase sebesar 84%, 88%, dan 88% dengan kategori "Sangat Layak", dengan ini dapat disimpulkan bahwa media memiliki tampilan menarik, materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. Adapun kepraktisan media dibuktikan melalui angket respons guru dan siswa yang masing-masing memperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa media EksLA mudah dioperasikan, mampu menarik perhatian siswa, dan membantu mereka memahami materi tata surya dengan lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran EksLA berbasis Canva Web layak dan praktis dijadikan alternatif media

pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sekaligus bisa menjadi rujukan untuk pengembangan media pembelajaran digital pada materi maupun jenjang pendidikan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA


Aisyah, S., Fahrul Syarif, A., & Indrawati, A. (2022). Identifikasi Ikan Selangat Berdasarkan Karakter Morfologi Dan Molekuler Di Perairan Kabupaten Bangka Selatan. *Indonesian Journal of Fisheries Science and Technology*, *18*(2), 67–72.

Anggita, W. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Canva Untuk Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Kelas V SD Ngoto*. FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI.

Eltika Rosmayati Mosiewa, Zulnuraini, Sinta Satria Dewi Pendit, Nashrullah, S. W. (2025). Implementation of Collaborative Learning Strategies in the Science and Social Studies Subject for Third Grade Students at SDN 1 Silanca. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, *08*(06), 3571–3578. https://doi.org/10.47191/ijmra/v8-i06-61

Febriani, N. (2023). Pengembangan E-Modul IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial) Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas IV SDN 01 Pengasinan. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/74984

Harahap, R. N. P. (2021). PENGEMBANGAN E – MODUL SEBAGAI BAHAN AJAR ALTERNATIF SISWA PADA MATERI HIMPUNAN DI SMP MUHAMMADIYAH 8 MEDAN. *EduMatika : Jurnal MIPA*, *5*(1), 211–215. https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx

Ibtihal, K. A., Sriwijiyanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Digital Animation Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Tata Surya Kelas Vi Di Sdn Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. *Jurnal Pepadu*, *5*(1), 139–148. https://doi.org/10.29303/pepadu.v5i1.4188

Ifani, R., Munzil, M., & Setiawan, A. M. (2021). Kajian literasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game edukasi materi sistem tata surya kelas VII SMP. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, *1*(4), 278–281. https://doi.org/10.17977/um067v1i4p278-281

Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*(14), 12.

Khoirinnissa, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA "KEBATAR" (KELILING BANGUN DATAR) BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CANVA BAGI SISWA KELAS V*. SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA PACITAN.

Melisa, Arafah, A. A., Sukriadi, Rahmi, R. P., Iksam, & Wahyuningsih, T. (2020). Pengembangan WEBANGDA sebagai Media Pembelajaran Digital berbasis Weebly dan Wordwall Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, *14*(September), 723–731.

Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, *1*(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69

Nurrita, T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *5*(3), 67–75.

Pelangi, G. (2020). Bagaimana Cara Membuat Desain Grafis Menggunakan Canva. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 79–96. https://www.academia.edu/97086836/Pemanfaatan_Aplikasi_Canva_Sebagai_Media_Pembelajaran_Bahasa_Dan_Sastra_Indonesia_Jenjang_Sma_Ma

Rahmaniah, N., Marini, A., Azmi, A. N., Negeri, U., & Indonesia, J. (2022). *Pemanfaatan aplikasi canva sebagai inovasi pembelajaran mahasiswa pgmi pada mata kuliah media pembelajaran di era kurikulum merdeka*. *6*(1), 133–148.

Rahmatullah, Inanna, A. T. A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(2), 317–327.

Salimpour, S., Fitzgerald, M., & Hollow, R. (2024). Examining the mismatch between the intended astronomy curriculum content, astronomical literacy, and the astronomical universe. *Physical Review Physics Education Research*, *20*(1), 10135. https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.20.010135

SARI, A. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS WEBSITE DENGAN BANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI SISTEM IMUN KELAS XI IPA SMAN 1 BATIPUH. *Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.*, *51*(1), 2022. https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttp

Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *4*(1), 1–8. https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1168

Septy Nurfadillah, Tio Saputra, Tasya Farlidya, Sihury Wellya Pamungkas, R. F. J. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA POSTER PADA MATERI “PERUBAHAN WUJUD ZAT BENDA” KELAS V DI SDN SARAKAN II TANGERANG. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 117–134. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Siti Hajar Taib, Mohd Azaharin Ismail, & Maimun Aqsha Abdin Lubis. (2019). *Inovasi Kesepaduan*. *3*(2), 38–54.

Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN ( R n D )*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi.

Sofyan, F. A., Wulandari, C. A., Liza, L. L., Purnama, L., Wulandari, R., & Maharani, N. (2022). Bentuk Bullying Dan Cara Mengatasi Masalah Bullying Di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, *1*(04), 496–504. https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i04.400

Tremblay, J., Regnerus, M. D., Educação, S. D. A. S. N. D. E., Júnior, F. T., Sanfelice, J. L., Tavares Júnior, F., Dourado, L. F., Brito, M. M. A. de, Maiti, Bidinger, Sposito, M. P., Dubet, F. F., Ribeiro, C. A. C., Silva, N. do V., Barbosa, M. L. de O., Cunha, N. M., Dayrell, J., Rogošić, S., Baranović, B., … Alves, S. (2016). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Educacao e Sociedade*, *1*(1), 1689–1699.

http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://direitoufma2010.files.wordpress.com/2010/

Umar. (2014). Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah*, *11*(1). https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/177

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074