

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN
UNTUK KELAS IV DI SDN BLAWE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

DIAH AYU RAHMADANI

NPM: 19.1.01.10.0047

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi Oleh :

DIAH AYU RAHMADANI

NPM 19.1.01.10.0047

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN
UNTUK KELAS IV DI SDN BLAWE**

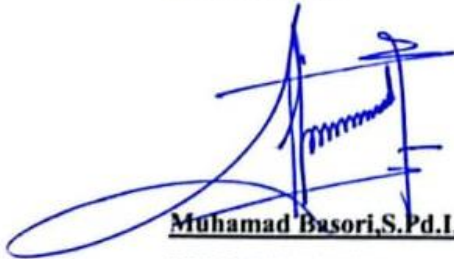
Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 04 Juli 2023

Pembimbing I



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd

NIDN 0721048003

Pembimbing II



Sutrisno Sahari, M.Pd

NID 0713037304

Skripsi Oleh :

DIAH AYU RAHMADANI

NPM 19.1.01.10.0047

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN
UNTUK KELAS IV DI SDN BLAWE**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd
2. Penguji I : Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN 000609680

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Diah Ayu Rahmadani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri/ 9 Februari 2001
NPM : 19.1.01.10.0047
Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang menyatakan,



DIAH AYU RAHMADANI

NPM 19.1.01.10.0047

MOTTO :

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. “

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah berbahagia karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan”

(Hellen Keller)

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karuniannya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya.
2. Untuk kedua orang tua saya, orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya untuk mewujudkan cita-citaku. Terimakasih atas do'a dan dukungannya yang selalu diberikan untukku.
3. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 yang selalu memberi motivasi dan semangat.
4. Teman-teman (Grup Jastip) yang selalu memberi dukungan dan semangat.
5. Moh.Krisdianto, terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini mampu berada di titik ini.

ABSTRAK

Diah Ayu Rahmadani : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV DI SDN Blawe. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Berbasis Canva

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi di kelas IV SDN Blawe materi bentuk dan fungsi tumbuhan, bahwa dalam pembelajaran guru menggunakan buku ajar dan lingkungan sekitar pada saat proses pembelajaran, karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini sebagai berikut (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe (3) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe.

Dari penelitian ini menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva data kevalidan, keparaktisan, dan keefektifan mendapatkan hasil sebagai berikut (1) Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan valid, dengan presentase kevalidan ahli media 88% dan ahli materi 96% yang termasuk kriteria kevalidan yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, (2) Kepraktisan diperoleh dari respon guru terhadap media yang sudah dikembangkan. Pada uji coba terbatas respon guru mendapatkan presentase 96%, sedangkan uji coba luas mendapatkan presentase 90%. Rata-rata hasil angket respon guru diperoleh presentasi skor sebesar 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. (3)Keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva diukur dari pretest dan posttest dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas mendapatkan presentase 71,42 %, sedangkan uji coba luas mendapatkan presentase 94,44 %. Pada uji luas media pembelajaran berbasis canva sudah dinyatakan efektif. Hal ini dikarenakan nilai > 85% ketuntasan klasikal.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD.

Dalam penyusunan ini tidak sedikit kesulitan serta hambatan yang peneliti alami. Namun berkat dukungan, motivasi, dan dorongan semangat dari berbagai pihak, sehingga penulis mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Dr.Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Muhamad Basori, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Sutrisno Sahari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Prodi PGSDUN PGRI Kediri.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan banak bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya nanti.
6. Gatot Muntalip, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Blawe Kabupaten Kediri yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang bersangkutan.
7. Segenap Bapak dan Ibu Guru SDN Blawe Kabupaten Kediri.
8. Siswa-siswi SDN Blawe Kabupaten Kediri, terimakasih atas kerjasama selama penelitian berlangsung.
9. Kedua orang tuaku serta segenap keluarga yang senantiasa memberi motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman yang sudah memberi support untuk menyelesaikan tugas ini

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan.

Kediri, 25 Juli 2023



Diah Ayu Rahmadani

19.1.01.10.0047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Pengembangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Media Pembelajaran.....	6
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	7
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	10
C. Aplikasi Canva	11
1. Pengertian Canva	11

2. Kelebihan Canva	11
3. Cara Mendesain Dengan Canva	14
D. Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan.....	14
E. Aplikasi Canva Pada Mata Pelajara IPA.....	20
F. Penelitian Terdahulu Yang Releva	20
G. Kerangka Berpikir	23
BAB III MEDIA PENGEMBANGAN	25
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	27
D. Validasi Produk.....	31
E. Uji Coba Produk.....	31
1. Desain Uji Coba	33
2. Subjek Uji Coba	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	35
1. Pengembangan Instrumen	35
2. Validasi Instrumen	39
G. Teknik Analisis Data.....	39
1. Tahapan-Tahapan Analisis Data	39
BAB IV DESKRIPSI, ITERPRESTASI DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Studi Pendahuluan	44
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	44
2. Interpretasi Hasil Studi	45
3. Desain Awal Media	45
B. Pengujian Model Terbatas.....	50
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	50
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	53
3. Desain Uji Coba Terbatas	53
C. Pengujian Model Perluasan.....	56
1. Deskripsi Uji Coba Luas	56

2. Hasil Uji Coba Luas	57
D. Validasi Model	60
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	60
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	61
3. Interpretasi Hasil Kepraktisan	64
4. Interpretasi Hasil Keefektifan.....	64
5. Desain Model Akhir	65
E. Pembahasan Hasil Penelitian	67
1. Spesifikasi Produk	67
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media	68
3. Faktor Pendukung dan Peghambat Implementasi Media.....	69
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	70
A. Simpulan	70
B. Implikasi	71
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
Lampiran-Lampiran.....	75

DAFTAR TABEL

3.1	Tabel Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	36
3.2	Tabel Lembar Angket Validasi Ahli Materi	37
3.3	Tabel Lembar Angket Respon Guru	38
3.4	Tabel Kriteria Kevalidan.....	40
3.5	Tabel Kriteria Kepraktisan.....	42
4.1	Tabel Hasil Validasi Ahli Media	51
4.2	Tabel Hasil Validasi Ahli Materi	52
4.3	Tabel Data Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas	53
4.4	Tabel Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Terbatas	55
4.5	Tabel Data Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas	56
4.6	Tabel Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Luas	57

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Tampilan Menu Aplikasi Canva	12
2.2 Gambar Menu Desain Pada Canva	13
2.3 Gambar Tampilan Presentasi Pada Canva	13
2.4 Gambar Tampilan Template Presentasi	14
2.5 Gambar Tampilan Efek Font Pada Canva.....	14
2.6 Gambar Tampilan Fitur Animasi Pada Canva	15
2.7 Gambar Tampilan Menu Save	15
2.8 Gambar Kerangka Berpikir	24
3.1 Gambar Model ADDIE	26
3.2 Gambar Halaman Desain Canva	27
3.3 Gambar Halaman Awal.....	28
3.4 Gambar Review Storyline	28
3.5 Gambar Halaman Desain	29
3.6 Gambar Halaman Review Desain	29
3.7 Gambar Halaman Link Pembagian Media.....	30
4.1 Gambar Desain Awal Halaman Pembuka.....	46
4.2 Gambar Desain Awal Menu Utama	46
4.3 Gambar Desain Awal Halaman Petunjuk Penggunaan Media.....	47
4.4 Gambar Desain Awal Halaman Kompetensi	47
4.5 Gambar Desain Awal Halaman Materi	48
4.6 Gambar Desain Halaman Materi	49
4.7 Gambar Desain Halaman Awal Quis	49
4.8 Gambar Desain Soal Evaluasi	50
4.9 Gambar Desain Akhir Halaman Pembuka	65
4.10 Gambar Desain Akhir Menu Utama	65
4.11 Gambar Desain Akhir Halaman Petunjuk Penggunaan Media.....	65
4.12 Gambar Desain Akhir Halaman Kompetensi	66
4.13 Gambar Desain Akhir Halaman Materi	66
4.14 Gambar Desain Halaman Materi	66

4.15 Gambar Desain Halaman Awal Quis.....	67
4.16 Gambar Desain Soal Evaluasi	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	76
Lampiran 2 Lembar Berita Acara Kemajuan Pembimbing	79
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	82
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	88
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	95
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Guru.....	119
Lampiran 7 Lembar Hasil Soal Pretest dan Postest	124
Lampiran 8 Surat Pengantar/Izin Penelitian	131
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melakuka Peelitian	133
Lampiran 10 Surat Pemanfaatan Produk	135
Lampiran 11 Dokumetasi Kegiatan Penelitian	137
Lampiran 12 Hasil Cek Plagiasi	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri. Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah hasil perjuangan jiwa manusia yang beradab melawan dua kekuatan yang selalu melingkupi kehidupan manusia, yaitu alam dan waktu atau masyarakat (Dewantara II, 1994). Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan kebutuhan hidup dalam pertumbuhan anak-anak, sedangkan tujuan pendidikan adalah untuk mengarahkan semua kekuatan kodrati anak-anak, agar mereka mencapai keamanan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi diri.

Pembelajaran adalah proses interaktif antara peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar di lingkungan belajar.

Menurut Sujana (2013), IPA adalah ilmu yang mempelajari alam semesta dan isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, dan

dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Menurut Trianto (2010: 136) IPA termasuk dalam mata pelajaran yang memasukkan fenomena alam sebagai materi. IPA adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data percobaan, pengamatan dan penalaran untuk memberikan penjelasan yang dapat dipercaya tentang fenomena alam. Sains adalah tentang memahami secara sistematis berbagai fenomena alam. IPA memiliki empat dimensi yaitu sikap ilmiah, proses, produk dan aplikasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Rustaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Blawe, ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran tematik terpadu pada muatan IPA materi tentang “Bentuk dan Fungsi Tumbuhan”. Namun pelaksanaan pembelajaran IPA di SD belum terlaksana dengan maksimal.

Beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV SDN Blawe berdasarkan hasil wawancara siswa menjelaskan bahwa siswa tidak terlalu tertarik pada mata pelajaran yang membutuhkan banyak bacaan. Siswa lebih tertarik pada materi yang melibatkan banyak eksperimen dan latihan. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari IPA terletak pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan. Materi yang diberikan sulit dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru, guru hanya menggunakan buku tematik yang tersedia di sekolah, dan lingkungan sekitar, karena sekolah memiliki sumber belajar yang terbatas. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tentunya hal ini menjadi suatu yang harus segera diselesaikan. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Media pembelajaran interaktif berbasis canva memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran dari banyak fitur yang ditawarkan (Tanjung dan Faiza, 2019). Guru mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa. Keuntungan utamanya adalah semua siswa dapat menggunakan platform ini secara gratis tanpa penawaran dan batasan waktu. Fitur desain yang mudah digunakan dan akses mudah bagi siswa. Pembelajaran menggunakan media canva dikatakan efektif karena media tersebut bisa diakses menggunakan handphone. Pada media pembelajaran interaktif berbasis canva ini terdapat soal, gambar, animasi, dan background. Oleh karena itu, media ini dapat dikatakan menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV di SDN Blawe”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang ditemukan, yaitu pada pembelajaran matematika materi perkalian pada kelas IV, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Terbatasnya media pembelajaran yang di gunakan pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Saat kegiatan pembelajaran kelas sering kali mengalami kegaduhan.
3. Pada saat guru mengajar perhatian siswa terhadap pelajaran kurang.
4. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari IPA pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe ?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN Blawe.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakara
- Arsyad,A, 2013. Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo: Jakarta
- Artikel, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS STEM UNTUK*. 9(1), 32–43. <https://doi.org/10.32699/spektra.v9i1.317>
- Asyhari,A., & Silvia,H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran BerupaBuletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1),1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1>
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang SistemPendidikan Nasional.
- Dewantara, Ki Hadjar, 1994, Kebudayaan, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta.
- Garris Pelangi. (2020). PemanfaatanAplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *JurnalSasindoUnpam*, 8(2), 118.<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hayati,N.,& Harianto,F. 2017. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangking Kota. *Al-Hikmah : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180
- Iskandar, H. (2017). *Modul Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI :MakhlukHidup di Sekitar Kita*. 1–62.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajarank 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>

- Muhammad Salwan. (2019). Tinjauan Pustaka Akar & Bunga. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : GP Press Group
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Rangko, M. A. (2022). *Pengembangan Media Interaksi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram MATARAM*.
- Rosanti, D. (2018). Struktur Morfologi Batang (Caulis) Vegetasi di Taman Wisata Alam Pundi Kayu Kota Palembang. *Sainmatika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 15(1), 30. <https://doi.org/10.31851/sainmatika.v15i1.1762>
- Sadiman Arief S. dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada
- Santyasa, I.W. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah Banjar Angkan Klungkung : Universitas Pendidikan Ganesha
- Sudjana, N. & Rivai S. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta : Sinar Baru Algensino.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Penekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Penekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta
- Trianto, 2010, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wicaksana, A. (2016). Anatomi dan Morfologi Batang. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Edu Global: Jurnal Penelitian ...*, 01(September), 55–67. <https://www.jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153%0Ahttps://www.jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1153/749>