

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA
KELAS V SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

EFA SALMAIYAH FARIDLOTUL JANAH

NPM: 2114060099

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

EFA SALMAIYAH FARIDLOTUL JANAH
NPM: 2114060099

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK
SISWA KELAS V SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

Dosen Pembimbing II



Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd.
NIDN. 00702078502

Skripsi oleh:

EFA SALMAIYAH FARIDLOTUL JANAH

NPM:2114060099

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *CANVA* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN
MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SDN MOJOROTO 2 KOTA
KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

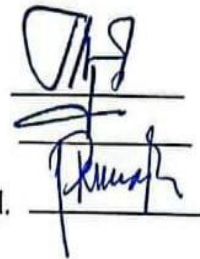
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd.



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Efa Salmaiyah Faridlotul Janah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl Lahir : Nganjuk, 10 Februari 2002

NPM : 2114060099

Fak/Jur/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat 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, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan



Efa Salmaiyah Faridlotul Janah
NPM 2114060099

Motto:

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: fa inna ma'al- 'usri yusra' inna ma'al- usri yusra”

(Qs. Al- Insyirah 94: 5-6)

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Qs. Arum: 60)

“Langkah kecil tetaplah langkah, lebih baik melangkah daripada diam di tempat”

Harry Agz

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT, sumber segala ilmu dan kekuatan. Hanya karena pertolongan dan rahmat-Nya, karya ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Jumadi terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan tanggung jawab. Terima kasih telah menjadi alasan untuk tetap semangat berjuang meraih gelar sarjana. Skripsi ini merupakan bentuk bakti kepada beliau.
3. Surga saya, Ibu Ngainul Janah, sosok yang penuh kasih sayang dan ketulusan. Terima kasih atas segala untaian do'a, pengorbanan, kesabaran, dan dukungan yang telah Ibu berikan sepanjang perjalanan ini. Kehadiran Ibu adalah kekuatan terbesar dalam hidup saya. Karya tulis sederhana ini menjadi salah satu bentuk bakti dan ungkapan terima kasih saya atas segala cinta dan perjuangan yang Ibu curahkan selama ini.
4. Dosen pembimbing saya Dr. Mumun Nurmilawat, M.Pd. dan Dr Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd. yang telah sabar membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Kakak saya Fajar Setiawan Firmansyah karena telah memberi semangat dan dorongan kepada saya hingga akhir, serta meyakinkan saya mampu menyelesaikan studi ini. Dan adek tersayang saya Guntur Fauzan Mushawifin

6. yang selalu mendoakan, memberi semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat saya Amanda Risa Febriyanti Sahabat saya Amanda Risa Febriyanti, yang selalu bersama dalam berjuang menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih selama ini telah menjadi teman diskusi, penyemangat, dan pendengar dalam setiap keluh kesah. Kebersamaan dan dukungan sangat berarti dalam proses ini. Teman seperjuangan saya Della Yulia Ningtyas yang selalu menemani saat melakukan penelitian. Terima kasih selalu memberi motivasi dan dukungan untuk pengerjaan skripsi ini
8. Terakhir saya sendiri, Efa Salmaiyah Faridlotul Janah. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, meski tidak selalu mudah. Terima kasih telah terus melangkah di tengah rasa lelah, ragu, dan berbagai tantangan. Untuk setiap usaha, air mata, dan semangat yang tidak padam. Aku bangga telah sampai di titik ini. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik

RINGKASAN

Efa Salmaiyah Faridlotul Janah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Mojoroto 2 Kota Kediri

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Canva*, Sistem pencernaan manusia, Uji *formative evaluation tessmer*

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan, yang disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di bawah KKM, dari 26 siswa 58% masih belum tuntas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi pencernaan pada manusia kelas V SD yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SDN Mojoroto 2.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan tipe *development studies* dengan uji *formative evaluation Tessmer*, yang meliputi 2 tahapan utama yaitu *preliminary* dan *prototyping*. Tahap *preliminary* terdiri atas dua kegiatan utama, yaitu analisis dan desain. Sedangkan tahap *prototyping* mencakup lima proses, yaitu *self-evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V, siswa kelas IV, dan 26 siswa kelas V. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi, angket kepraktisan dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup perhitungan persentase terhadap aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil validasi ahli menunjukkan persentase rata-rata 86% dari ahli media dan 93% dari ahli materi dengan kategori sangat valid; (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase rata-rata 97% kategori sanga praktis dan angket respon peserta didik *one-to-one* memperoleh persentase rata-rata 91%, angket respon peserta didik *small group* memperoleh persentase rata-rata 93%, angket respon peserta didik *field test* memperoleh persentase rata-rata 91%, semuanya termasuk dalam kategori sangat praktis; (3) Keefektifan diperoleh dari hasil ketuntasan klasikal. Berdasarkan tahap *one-to-one* hasil *post test* 100% siswa mencapai ketuntasan belajar. Tahap selanjutnya *small group* hasil *post test* 100% siswa mencapai ketuntasan belajar dan tahap *field test post test* 92% siswa mencapai ketuntasan belajar dari beberapa tahapan tersebut dapat dibuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis *Canva* efektif. Simpulan dari penelitian ini bahwa media pembelajaran *Canva* dinyatakan valid, praktis, efektif dalam materi sistem pencernaan manusia

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Mojoroto 2” ini ditulis sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu sabar dalam membimbing dan memberi dukungan.
5. Dr. Poppy Rahmantika Primandiri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 selalu sabar dalam membimbing dan memberi dukungan
6. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Kepala Sekolah serta guru SD Negeri Mojoroto 2 yang telah memberi ijin untuk penelitian.
8. Kedua orangtua Bapak Jumadi dan Ibu Ainun Janah yang telah memberikan doa kepada anaknya agar skripsi ini segera selesai.
9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Juli 2025



Efa Salmayyah Faridlotul Janah
NPM. 2114060099

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I :PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Media Pembelajaran	6
B. Media Pembelajaran Interaktif	8
C. Canva.....	9
D. Mata Pelajaran IPAS	10
E. Materi Sistem Pencernaan Manusia	11
F. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	16
G. Kerangka Berpikir	18
BAB III: METODE PENELITIAN	20
A. Model Pengembangan	21
B. Prosedur Pengembangan.....	21

C. Desain Pengembangan.....	23
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	24
E. Instrumen Penelitian	25
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Preliminary	32
B. Prototyping.....	34
C. Kajian Produk Akhir	45
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Simpulan.....	46
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kisi-kisi Angket Validasi Materi	25
Tabel 3.2	: Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	26
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Angket Respon Guru	27
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	27
Tabel 3.5	: Kisi-kisi Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	28
Tabel 3.6	: Persentase Kriteria Validasi	29
Tabel 3.7	: Kriteria Penilaian Kepraktisan	30
Tabel 3.8	: Kriteria Penilaian Keefektifan.....	30
Tabel 4.1	: Hasil Produk Awal Media Pembelajaran	33
Tabel 4.2	: Hasil Angket Validasi Media	35
Tabel 4.3	: Revisi Desain Validator Ahli Media	36
Tabel 4.4	: Hasil Angket Validasi Materi.....	37
Tabel 4.5	: Revisi Desain Validator Ahli Materi.....	38
Tabel 4.6	: Hasil Angket Respon Guru	38
Tabel 4.7	: Hasil Angket Respon <i>One-to-one</i>	40
Tabel 4.8	: Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test One-to-one</i>	40
Tabel 4.9	: Hasil Angket Respon <i>Small Group</i>	41
Tabel 4.10	: Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test Small Group</i>	42
Tabel 4.11	: Hasil Angket Respon <i>Field Test</i>	43
Tabel 4.10	: Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test Field Tet</i>	44
Tabel 4.10	: Hasil Produk Akhir	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Organ mulut	12
Gambar 2.1	: Organ kerongkongan	12
Gambar 2.1	: Organ lambung.....	13
Gambar 2.1	: Organ usus halus	14
Gambar 2.1	: Organ usus besar	15
Gambar 2.1	: Organ anus... ..	16
Gambar 2.7	: Gambar kerangka berpikir.....	19
Gambar 3.1	: Gambar alur tahapan... ..	22
Gambar 4.3	: Desain petunjuk penggunaan.....	33
Gambar 4.4	: Desain tampilan tujuan pembelajaran	33
Gambar 4.5	: Desain tampilan materi sistem pencernaan	33
Gambar 4.6	: Desain tampilan materi organ pencernaan	33
Gambar 4.7	: Desain tampilan penjelasan fungsi organ.....	33
Gambar 4.8	: Desain tampilan video penjelasan proses.....	33
Gambar 4.9	: Desain tampilan kuis	33
Gambar 4.10	: Desain tampilan penutup media	33
Gambar 4.11	: Revisi tampilan petunjuk penggunaan.....	33
Gambar 4.12	: Tampilan petunjuk penggunaan setelah revisi	33
Gambar 4.13	: Revisi tampilan kuis	33
Gambar 4.14	: Tampilan kuis yang sudah direvisi.....	33
Gambar 4.15	:Revisi kuis ambigu	36
Gambar 4.16	: Tampilan kuis yang sudah direvisi.....	36
Gambar 4.17	: Tampilan Judul	45
Gambar 4.18	: Tampilan menu awal	45
Gambar 4.19	: Petunjuk penggunaan	45
Gambar 4.20	: Tampilan tujuan pembelajaran	45
Gambar 4.21	: Tampilan materi sistem pencernaan	45
Gambar 4.22	: Tampilan materi organ pencernaan	45
Gambar 4.23	: Tampilan materi fungsi organ	45
Gambar 4.24	: Tampilan video penjelasan proses.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

1	: Lembar Pengajuan Judul	58
2	: Lembar Berita Acara Kemajuan Bimbingan	60
3	: Surat Izin Validasi Media Pembelajaran	62
4	: Surat Izin Validasi Materi	63
5	: Lembar Validasi Media Pembelajaran	64
6	: Lembar Validasi Materi	67
7	: Perangkat Pembelajaran	70
8	: Lembar Angket Respon Guru.....	91
9	: Lembar Angket Respon Peserta didik.....	94
10	: Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post Test</i>	96
11	: Surat Pengantar/Izin Penelitian... ..	100
12	: Surat Keterangan Telah melakukan peneltia.....	103
13	: Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	105
14	: Dokumentasi Kegiatan Penelitian	106
15	: Surat Izin Bebas Plagiasi.....	107
16	: Bukti Cek Plagiasi.....	110
17	: Lembar Hasil Need Assesment siswa	111
18	: Lembar Need Assesment Guru	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan karena berbagai tantangan dalam proses pembelajaran di kelas, dan dapat mendukung penyampaian materi agar efektif. Salah satu kemajuan teknologi dalam pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media dalam proses belajar di kelas telah mengalami berbagai perubahan, dari yang awalnya berbentuk fisik hingga kini banyak bertransformasi menjadi media pembelajaran berbasis online (Ichsan dkk., 2018). Dengan adanya perubahan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja, sehingga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih efektif dan inovatif.

Media dalam pembelajaran memegang peranan penting karena dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan (Zain dkk., 2020). Dengan pemanfaatan media yang tepat, proses penyampaian materi menjadi lebih menarik, mudah dipahami oleh peserta didik, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dan dalam model pembelajaran langsung, guru berperan sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Dwipayana dkk., 2020; Istikomah & Nurmilawati, 2023)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang terdapat di dalam struktur kurikulum di tingkat sekolah dasar. Dimana dalam pembelajaran IPA melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Diharapkan siswa dapat mengetahui konsep-konsep dasar serta mampu menganalisis suatu masalah.

Mata pelajaran IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan sebuah penalaran sehingga mendapatkan suatu penjelasan atau kesimpulan. Disamping IPA dapat dilihat sebagai proses, produk dan dilihat sebagai faktor yang mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta. Materi dalam pembelajaran IPA sangat luas cakupannya, sehingga banyak anak kesulitan dalam memahami beberapa materi yang diajarkan, salah satunya adalah materi pencernaan pada manusia (Aris & Hanifah, 2021)

Sistem pencernaan manusia merupakan materi pembelajaran pada kurikulum merdeka yang penting untuk dipelajari, pada kelas V SD. Untuk mempelajari sistem pencernaan manusia, guru hanya menjelaskan dengan bantuan media belajar menggunakan buku cetak, poster ataupun menggunakan alat peraga sederhana. media pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran terlihat dari berbagai perilaku yang ditunjukkan, seperti keluar kelas tanpa izin, tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi, serta sering mencari alasan untuk menolak arahan guru (Wahyuni, dkk., 2024) Dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia memiliki kendala tersendiri, dikarenakan materi yang dianggap kurang menarik bagi anak-anak. Buku cetak dan poster yang masih kurang efektif karena siswa masih merasa sulit membayangkan bagaimana bentuk dan letak organ-organ pencernaan pada tubuh manusia (Sukma, 2020 ; Amalia, 2020).

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa SDN Mojoroto 2 ditemukan bahwa 25 siswa kelas V SDN Mojoroto 2 membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi, hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa dalam mengisi angket yang menunjukkan 92,9% siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi terdapat tulisan, menampilkan gambar 2 dimensi, 3 dimensi dan suara. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan 85% siswa lebih mudah memahami materi jika

terdapat tulisan, menampilkan gambar 2 dimensi, 3 dimensi, suara dan materi yang disajikan lebih menarik. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru wali kelas V menyatakan masih ada permasalahan yang dialami oleh siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil belajar siswa di bawah KKM dari 58% siswa masih belum tuntas. Permasalahan ini terjadi karena siswa masih belum memahami materi sistem pencernaan manusia. Dalam mempelajari sistem pencernaan manusia harus mengerti bentuk-bentuk organ serta nama organnya dan hal tersebut sulit untuk dipahami karena disebabkan proses pembelajaran pada materi pencernaan pada manusia belum menggunakan media alat atau peraga khusus.

Perlu adanya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi pencernaan pada manusia kelas V SD yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. *Canva* adalah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai fitur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat digabungkan dalam satu media pembelajaran (Wulandari dkk, 2020; Widarti & Astutik, 2023). Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan dinamis, sehingga sangat relevan digunakan dalam penyampaian materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SD yang bersifat abstrak dan memerlukan bantuan visualisasi. *Canva* juga menyediakan berbagai template seperti presentasi, infografis, dan video pembelajaran yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Keunggulan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terletak pada kemudahan penggunaannya, tampilan yang menarik, serta kemampuannya diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun *smartphone*. Selain itu, *Canva* juga memungkinkan kolaborasi secara daring antara guru dan siswa. sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif interaktif berbasis *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. (Tanjung & Faiza, 2019; Triningsih, 2021, Widarti, 2024).

Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian Lestari (2020) menyampaikan materi dengan lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan *Canva* mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa karena tampilannya yang visual dan mudah dipahami. Dengan berbagai fitur seperti infografis, animasi, dan elemen media lainnya, *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal. Manfaat lain yang diperoleh adalah tersedianya media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi terkini yang selaras dengan perkembangan zaman. Atas dasar uraian di atas peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Mojoroto 2”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi permasalahan penelitian ini bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan hanya menyangkut pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V ?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan harapannya dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Canva*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas, sehingga peserta didik dapat memahami materi sistem pencernaan yang sebelumnya masih susah untuk dipahami, serta peserta didik juga dapat menambah motivasi dan semangat peserta

b. Bagi Guru

Membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik untuk menjamin pembelajaran bermakna serta menyediakan media pembelajaran alternatif dengan mengembangkan lebih lanjut media *Canva*

c. Bagi Peneliti

Memperluas pengalaman, wawasan, dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29-37.
- Abdi. (2020). *Gambar kerongkongan dalam sistem pencernaan manusia* [Gambar/Artikel]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://www.liputan.com/hot/read/5004860/4-gambar-kerongkongan-dalam-sistem-pencernaan-manusia>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andin. (2019). *Usus halus pada sistem pencernaan* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/nQWcUmuBB6xBVxoj6>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Amaliah, R. (2023). *Pengembangan Media E learning Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).
- Arsyad. (2022). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gava Media.
- Aris, I. E., & Hanifah, U. (2021). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Singapdu Curug Kota Serang Banten tahun ajaran 2020/2021. *Pelita Calistung*, 2(1), 56–72.
- Astutik, U. (2023). Peningkatan Ketrampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN PandanRejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775-800.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27.

- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873-1886.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 458-464.
- Della Meyrelda, M., Putri, K. E., & Wahyudi, W. (2021, November). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 36-45).
- Desi, E., Aliyah, S., Elhias, M. A., Anggraini, R., Tahel, F., & Ginting, E. (2025). Pemanfaatan teknologi penggunaan Canva sebagai sarana media pembelajaran interaktif di SMK Sinar Husni. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*
- Cahyani, Y. F. D., Fatayan, A., & Amaliyah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Semangat Peserta Didik Pada Materi Ipas Kelas V. *SciencE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 441-452.
- Chasanah, L. R., & Erita, Y. (2023). Pengembangan media aplikasi Sway pada pembelajaran IPAS berbantuan konstruktivisme Kurikulum Merdeka kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 5711–5717.
- Fadlilah, U., Khamdun, K., & Purbasari, I. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada siswa kelas V.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Ganiem, A. F., Eviya M, Nuriya. M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD Kelas 5* (cet. 1). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Handayani, S., Caswita, C., & Nurhanurawati, N. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1098-1105.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.344>

- Hanafi. (2022). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman* Volume 4 No. 2 Juli–Desember 2017, 21(1989), 137–153.
- Haryanto, S. Farm., M. Biomed. (2023). *Sistem pencernaan manusia: Mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus* [Dokumen PDF]. Diakses dari *Scribd*.
- Hernawati, I., Robandi, B., & Sukaesih, S. (2024). *Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan lingkungan: analisis kebutuhan media pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131-140.
- Imam, I. A., Diange, S., & Pangalila, T. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Materi Ajar oleh Guru di Sekolah SMK Negeri 1 Tondano. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 1-7.
- Isran, & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. (2023, August). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 pada Materi Bangun Datar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1530-1536).
- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54-59
- 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.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.

- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47-54.
- Maharani, A. T., & Khotimah, K. (2020). Pengembangan multimedia interaktif “Lightplay” pada materi dasar penggunaan lighting mata kuliah pengembangan media video untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa. *Universitas Negeri Surabaya*.
- Made, N., Ratnasari, M., Wiarta, W., & Sujana, W. (t.t.). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Numerasi Berbantuan Android untuk Materi Pembagian Kelas IV.
- Maraharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Sekolah Dasar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275-283.
- Mardhatillah, P., Fauzi, K., & Saragih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Thinking Aloud Pair Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial dan Resiliensi Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1166-1183.
- Maria, F. L., Sholeh, M., Masykur, M., Rachmawati, W., Wulandari, Y., Salsabila, K., & Arman, D. M. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 917-924.
- Nuh. (2020). *Gambar organ lambung manusia* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/3uMDZ77Mvyywj7PY9>
- Nurunnisa, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran jaringan komputer dan internet berbasis multimedia interaktif kelas VII di SMPN 1 Babakan Cikao Purwakarta* (Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia). Repository UPI.
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666-5670.
- Oktarini, E., & Gafur, A. (2014). Evaluasi formatif pada video pembelajaran Majoe Djaya produksi eduartion. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 40-48.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286-5289.

- Pradita, E., & Purnomo, H. (2025). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Sejati. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 13(a), 193-199.
- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4906-4916.
- Purnama, H., & Alfian, A. N. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. *Informatics for Educators and Professionals*, 6(1), 21–32.
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media PowerPoint interaktif berbasis kontekstual pada muatan IPA kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi pecahan dalam meningkatkan numerasi matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), xx–xx.
- Rosyada, D. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis S. id berbantuan canva pada pembelajaran materi siklus air kelas V siswa sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 355-361.
- Rohman. (2019). *Bagian anus manusia* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/7qrr5cqFNEu81K5V7>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sari, N., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. L. (2023). Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Siklus Air Kelas 5 SDN Satak 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5249-5258.
- Sari, H. P., & Siswono, A. B. (2020). [Title terkait media Canva dan kepraktisan]. (dikutip dalam penelitian media audio visual berbasis aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Matematika Univ Lampung*, Vol. 9 No. 3, 2021).
- Setiawan, I. M. D., Putra, R. P., & Sugiartawan, P. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 588-598.

- Setiawan. (2021). *Gambar ilustrasi usus besar* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/qj8ZbrtqfB89DSw98>
- Sibuea, P., Nasution, A. S., Luthfiah, D. N., Zahara, E., Hasibuan, J. L. N., Sitorus, K. T. A., & Gultom, S. N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video pada kelas VIII MTs. Perspektif Agama dan Identitas*, 9(1), 24–39
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran* (Cetakan ke-8). Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sukma, A. I., & Mustika, D. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book IPA Materi Sistem Pencernaan Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2885-2896.
- Surono. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi-Asitilen*. Skripsi S1, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 104-115.
- Susanto, I., Uliyanti, E., & Marli, S. Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Ipa Menggunakan Media Realita Di Kelas Vi Mis Ulil Albab. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(3).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Sumber*, 13(44), 83.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech : Journal Education*
- Tio. (2020). *Gambar ilustrasi mulut manusia* [Gambar]. Diakses pada Mei 2025 dari <https://images.app.goo.gl/OrkAQyYS6hWdFNF87>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Wahyuni, H. I., & Budiman, A. (2024). Pola Manejemen Kelas Guru Sekolah Dasar di Kota Surabaya Terhadap Persoalan Motivasi Belajar Classroom Management Patterns of Elementary School Teachers in Surabaya on the Problem of Learning Motivation.
- Wahyuning, S., Bramastia, B., & Sarwanto, S. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa. In Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) (pp. 276-283).
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14-21.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik* (Cet. ke-4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, I. K. W. B., Yasa, I. M. W., & Darmayanti, N. W. S. (2024). Pengembangan keterampilan berpikir inventif siswa Sekolah Dasar melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 264-271.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Zain, A. M., Purnamasari, V., & Wati, L. (2024). Pengaruh media pembelajaran benda nyata terhadap pemahaman konsep bangun ruang. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 282-291.