Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar
P-ISSN. 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403
Volume 10, Nomor 01, Tahun 2026
Available online at: http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/index
DOI: https://doi.org/10.24036/jippsd.v10i1

Pengembangan *Flashcard* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Lisa Febrianti
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email: lisaicafebrianti02@gmail.com

Yeni Erita
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email: yenierita@fip.unp.ac.id

Leni Zahara
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email: lenizhara6@gmail.com

Zelhendri Zen
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email : zelhendrizen@fip.unp.ac.id

Corresponding E-mail: lisaicafebrianti02@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20-09-2026

Revised: 16-11-2026

Accepted: 17-11-2026

Published: 17-11-2026

ABSTRACT

This research was motivated by the limited variation of learning media used in fourth-grade IPAS instruction, which resulted in students becoming less active and experiencing difficulties in understanding learning materials, particularly Indonesia's cultural diversity. This study aimed to develop Canva-based flashcard learning media for fourth-grade IPAS instruction and determine its validity, practicality, and effectiveness. The research employed a research and Development method using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation model. The research was conducted at SDN 7 Batu Ajung as the pilot school and SDN 9 Koto Tuo and SDN 2 Jambu Lipo as research schools. Data were collected through validation sheets, practicality questionnaires, observations, interviews, and learning outcome tests. Data were analyzed descriptively based on validity, practicality, and learning effectiveness criteria, including normalized gain Analysis. The results showed that the media obtained validity scores of 90% for material, 100% for media, and 95% for language, categorized as highly valid. Practicality scores were 95%, 95%, and 93%, categorized as highly practical. Learning outcomes increased from a Pretest mean of 54.28 to a Posttest mean of 89.28, with a normalized gain of 0.80, categorized as high. Therefore, Canva-based flashcards provide a valid, practical, and effective learning medium for fourth-grade IPAS instruction.

Keywords: *Development; IPAS; learning media; Canva-based flashcards; elementary school*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

How to cite:
Lisa, F., Yeni, E., Leni, Z., Zelhendri, Z.. (2026). Pengembangan *Flashcard* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD), 10*(01), 232-24. DOI https://doi.org/10.24036/jippsd.v10i1

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga perlu memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam memahami berbagai fenomena di lingkungan sekitarnya. Salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun pemahaman tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS mengintegrasikan pengetahuan tentang alam dan kehidupan sosial sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga belajar mengamati, memahami, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS perlu didukung oleh penyajian materi dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Riyoko & Sholeh, 2023). Dalam pembelajaran sekolah dasar, media visual menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan karena peserta didik masih membutuhkan bantuan objek, gambar, dan informasi yang disajikan secara sederhana untuk memahami suatu konsep (Marsifa et al., 2025). Salah satu media visual yang dapat digunakan adalah *flashcard*, yaitu media berbentuk kartu yang memuat gambar, simbol, kata, atau informasi singkat untuk membantu peserta didik mengenali dan memahami materi melalui rangsangan visual (Toma, 2023).

Namun, kondisi pembelajaran IPAS yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum bervariasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini, pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, dengan media berupa buku dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan ketika memahami materi yang bersifat abstrak (Ayu et al., 2025). Permasalahan tersebut juga terlihat pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia yang membutuhkan penyajian visual agar peserta didik dapat mengenali berbagai bentuk budaya secara lebih konkret. Di SDN 7 Batu Ajung, penggunaan *flashcard* secara manual memang dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada awal pembelajaran, tetapi penggunaannya menjadi kurang menarik ketika dilakukan secara berulang dengan bentuk penyajian yang sama (Nurlaelah, 2026). Guru juga telah mengenal aplikasi Canva, tetapi belum memanfaatkannya untuk mengembangkan media *flashcard* pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan peserta didik selama proses

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

pembelajaran (Hayati et al., 2021). Media *flashcard* memiliki karakteristik yang memungkinkan peserta didik belajar melalui gambar dan informasi singkat. Dalam penelitian ini, *flashcard* tidak hanya digunakan sebagai kartu bergambar, tetapi dikembangkan dalam bentuk papan kantong (pocket chart) yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan mengamati, mencocokkan, mengelompokkan, menyusun, berdiskusi, dan mempresentasikan hasilnya. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan komunikatif dibandingkan penyajian materi yang hanya berpusat pada penjelasan guru (Siregar et al., 2025).

Pengembangan media menggunakan Canva dilakukan karena *platform* tersebut menyediakan berbagai template, gambar, ilustrasi, ikon, dan fitur desain yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran visual. Penggunaan Canva juga memungkinkan guru atau pengembang media menyesuaikan tampilan kartu dengan materi dan karakteristik peserta didik tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang kompleks (Rahmadhani et al., 2026). Media yang dihasilkan dapat digunakan dalam bentuk cetak maupun dikembangkan kembali sesuai kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, *flashcard* dirancang dengan tampilan visual yang sederhana dan menarik, menggunakan gambar yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia serta informasi singkat pada bagian belakang kartu. Produk kemudian dicetak, dilaminasi, dan dilengkapi dengan pocket chart serta kotak penyimpanan agar dapat digunakan secara berulang.

Pengembangan *flashcard* sebagai media pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Sugiarti (2023) mengembangkan *flashcard* berbasis kearifan lokal tentang keanekaragaman suku bangsa dan agama di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validitas yang tinggi dan mendapatkan respons positif dari peserta didik. (Salsabila et al., 2024) mengembangkan media e-*flashcard* pada muatan IPA kelas V dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, (Kurniawan et al., 2024) mengembangkan media *flashcard* untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dan memperoleh hasil validitas serta praktikalitas yang tinggi. Penelitian (Sugiarti et al., 2023) juga menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar dan memperoleh respons positif dari peserta didik.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan potensi *flashcard* sebagai media pembelajaran, masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian sebelumnya masih ditemukan penggunaan *flashcard* secara manual, pengembangan pada mata pelajaran atau materi tertentu, serta belum secara khusus mengembangkan *flashcard* berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS kelas IV dalam konteks Kurikulum Merdeka (Wulandari et al., 2022). Selain itu, penggunaan *flashcard* dalam penelitian ini dirancang tidak hanya untuk melihat gambar dan membaca informasi, tetapi juga mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan mencocokkan, menyusun, berdiskusi, dan mengomunikasikan hasil belajar melalui penggunaan pocket chart. Karakteristik tersebut menjadi bagian dari kebaruan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan. Pengembangan dilakukan menggunakan model *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation* (ADDIE), yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi (Suryani & Saleh, 2024). Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, membantu guru menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara lebih menarik, serta mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and *Development*/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran melalui tahapan yang sistematis, kemudian produk tersebut diuji untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation* (ADDIE) (Media et al., 2025). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model tersebut memberikan kerangka sistematis untuk melakukan proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi produk pembelajaran (Selang et al., 2025).

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa materi keberagaman budaya membutuhkan penyajian yang didukung oleh gambar dan informasi yang konkret agar lebih mudah dipahami peserta didik. Penelitian dilakukan pada tiga sekolah, yaitu SDN 7 Batu Ajung sebagai sekolah uji coba, serta SDN 9 Koto Tuo dan SDN 2 Jambu Lipo sebagai sekolah penelitian. Penentuan sekolah tersebut merupakan bagian dari prosedur penelitian pengembangan untuk mengetahui keterlaksanaan produk pada konteks pembelajaran yang menjadi sasaran penelitian.

Tahap pertama adalah *Analysis* (analisis). Tahap ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran IPAS, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran, serta permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran (Sofirin et al., 2025). Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis terhadap modul ajar yang digunakan. Analisis kebutuhan menjadi bagian penting dalam pengembangan produk karena produk yang dikembangkan perlu

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan karakteristik lingkungan pembelajaran (Darniyanti et al., 2023). Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan pembelajaran masih banyak menggunakan buku, papan tulis, serta metode konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih bervariasi dan mampu membantu peserta didik memahami materi secara visual.

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan awal media *flashcard* berdasarkan hasil analisis kebutuhan (Azizah & Adi, 2024). Perancangan meliputi penentuan materi, penyusunan informasi yang akan dicantumkan pada kartu, pemilihan gambar, penentuan ukuran kartu, tata letak, jenis huruf, serta rancangan aktivitas penggunaan media. Media dirancang menggunakan Canva sebagai perangkat untuk menghasilkan desain visual *flashcard*. Penggunaan Canva dalam pengembangan media memungkinkan penyusunan elemen visual seperti gambar, ilustrasi, teks, dan tata letak dalam satu rancangan media (Silaban et al., 2024). Produk dirancang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV, sehingga informasi pada kartu dibuat singkat, jelas, komunikatif, dan didukung gambar yang relevan dengan materi.

Selain merancang kartu, pada tahap ini juga dirancang penggunaan pocket chart atau papan kantong sebagai bagian dari produk. Pocket chart digunakan sebagai tempat untuk menyusun dan mengorganisasikan kartu selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tersebut diarahkan agar peserta didik tidak hanya melihat gambar dan membaca informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas mengamati, mencocokkan, mengelompokkan, menyusun, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kegiatan. Dengan demikian, rancangan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif.

Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan). Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media *flashcard* berbasis Canva. Pada tahap ini, desain yang telah disusun kemudian dibuat menjadi kartu pembelajaran yang memuat gambar dan informasi mengenai keberagaman budaya Indonesia (Keguruan et al., 2023). Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian dilengkapi dengan pocket chart dan kotak penyimpanan agar media dapat digunakan secara lebih terorganisasi dan dapat digunakan kembali pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Produk yang dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi untuk memperoleh penilaian dari para ahli sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan materi yang terdapat dalam media. Validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas tampilan, desain, penyajian, dan karakteristik media. Sementara itu, validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik (Ipas & Sekolah, 2026). Hasil penilaian validator kemudian digunakan untuk menentukan bagian produk yang masih memerlukan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

perbaikan. Saran dan masukan dari validator menjadi dasar dalam melakukan revisi sebelum produk digunakan pada tahap implementasi.

Revisi produk dilakukan dengan memperhatikan masukan yang diberikan oleh validator. Pada aspek bahasa, misalnya, dilakukan perbaikan penggunaan tanda baca dan penyederhanaan beberapa kalimat agar informasi pada media lebih jelas, komunikatif, dan mudah dipahami peserta didik. Perbaikan juga dilakukan pada aspek materi dan media sesuai dengan hasil penilaian validator. Proses revisi tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang diimplementasikan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dalam penelitian (Angginta et al., 2025).

Tahap keempat adalah *Implementation* (implementasi). Setelah produk melalui tahap validasi dan revisi, media *flashcard* berbasis Canva diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Uji coba awal dilakukan di SDN 7 Batu Ajung, sedangkan penerapan pada sekolah penelitian dilakukan di SDN 9 Koto Tuo dan SDN 2 Jambu Lipo. Implementasi dilakukan sesuai dengan rancangan penggunaan media yang telah disusun. Peserta didik menggunakan *flashcard* dan pocket chart dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Pada tahap implementasi dilakukan pengumpulan data praktikalitas melalui angket respons guru dan peserta didik. Angket respons guru digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, kesesuaian media dengan kegiatan pembelajaran, kemampuan media membantu guru menyampaikan materi, serta manfaat media dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik, keterpahaman informasi, dan respons peserta didik terhadap media yang digunakan. Pada SDN 7 Batu Ajung, uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan guru kelas IV dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 14 orang. Uji praktikalitas juga dilakukan di SDN 9 Koto Tuo dan SDN 2 Jambu Lipo.

Tahap kelima adalah *Evaluation* (evaluasi). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pengembangan sehingga hasil dari suatu tahap dapat digunakan sebagai bahan perbaikan pada tahap berikutnya (Putri et al., 2025). Dalam penelitian ini, hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum implementasi, sedangkan hasil praktikalitas digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan dan kemudahan penggunaan media. Hasil tes belajar digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media. Proses evaluasi tersebut sejalan dengan karakteristik model ADDIE yang menempatkan evaluasi sebagai bagian penting dalam penyempurnaan produk pembelajaran (Ismania et al., 1800).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri atas lembar validasi, angket praktikalitas, lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data penilaian ahli terhadap produk pada aspek materi, media, dan bahasa. Angket praktikalitas digunakan untuk memperoleh data respons guru dan peserta didik setelah menggunakan media. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya, tes hasil belajar berupa *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* berbasis Canva.

Data hasil validasi dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal (Kosakata et al., 2026). Persentase tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria validitas yang digunakan dalam penelitian untuk menentukan tingkat kelayakan media. Berdasarkan hasil analisis, media *flashcard* berbasis Canva memperoleh persentase validitas 90% pada aspek materi, 100% pada aspek media, dan 95% pada aspek bahasa. Ketiga hasil tersebut termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Data praktikalitas dianalisis berdasarkan skor angket respons guru dan peserta didik. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase dan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria praktikalitas. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana media mudah digunakan, dapat dipahami, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktikalitas berdasarkan respons guru memperoleh persentase 95% di SDN 7 Batu Ajung, 95% di SDN 9 Koto Tuo, dan 93% di SDN 2 Jambu Lipo. Hasil tersebut termasuk kategori sangat praktis. Respons peserta didik juga menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media dianalisis berdasarkan perubahan hasil belajar peserta didik melalui hasil *Pretest* dan *Posttest*. Nilai *Pretest* diberikan sebelum penggunaan media, sedangkan *Posttest* diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis Canva. Peningkatan hasil belajar selanjutnya dihitung menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar. Penggunaan N-Gain dalam penelitian ini memungkinkan peningkatan skor peserta didik dilihat berdasarkan perubahan skor sebelum dan sesudah pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pretest* sebesar 54,28 meningkat menjadi 89,28 pada *Posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,80 yang termasuk kategori tinggi. Peningkatan tersebut menjadi salah satu dasar dalam menentukan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, efektivitas media tidak hanya dilihat dari respons peserta didik terhadap produk, tetapi juga dari perubahan hasil belajar setelah media digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan melalui tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, implementasi, hingga evaluasi. Setiap tahapan menghasilkan informasi yang digunakan untuk menyempurnakan produk. Penggunaan model ADDIE memungkinkan pengembangan dilakukan secara terstruktur dan memberikan ruang untuk melakukan evaluasi serta perbaikan produk selama proses pengembangan (Ulya & Wijayanti, 2021).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas akhir media *flashcard* berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian difokuskan pada proses pengembangan produk, validitas media, praktikalitas media, dan efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

3.1. Hasil Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Canva

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pengembangan media dilatarbelakangi oleh kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih bervariasi, visual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk yang dikembangkan memadukan tampilan visual, informasi singkat, aktivitas menggunakan kartu, serta pocket chart sebagai bagian dari penggunaannya dalam pembelajaran.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, materi, serta kondisi media yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan isi dan desain *flashcard*. Pada tahap desain, materi keberagaman budaya Indonesia disusun ke dalam bentuk kartu yang memuat informasi dan visual yang relevan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah dinyatakan valid, media diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat praktikalitas dan efektivitasnya.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa *flashcard* berbasis Canva tidak hanya berfungsi sebagai penyaji informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mencocokkan, berdiskusi, dan menggunakan informasi yang terdapat pada kartu selama proses pembelajaran. Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar yang memerlukan penyajian materi secara konkret dan visual.

3.2. Validitas Media *Flashcard* Berbasis Canva

Validitas media pembelajaran dilakukan melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian produk dari aspek isi materi, tampilan dan penyajian media, serta penggunaan bahasa sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Flashcard* Berbasis Canva

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	90	Sangat Valid
2	Media	100	Sangat Valid
3	Bahasa	95	Sangat Valid
	Rata-rata	95	Sangat Valid

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis Canva memperoleh persentase 90% pada aspek materi, 100% pada aspek media, dan 95% pada aspek bahasa. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi mencapai 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran setelah melalui proses penilaian dan perbaikan berdasarkan masukan validator.

Pada aspek materi, persentase sebesar 90% menunjukkan bahwa isi *flashcard* telah sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan. Materi keberagaman budaya Indonesia disajikan melalui informasi yang ringkas dan didukung visual sehingga informasi yang terdapat pada kartu dapat digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Penilaian pada aspek materi juga menunjukkan bahwa isi media telah memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang dikembangkan.

Aspek media memperoleh persentase tertinggi, yaitu 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa unsur visual dan penyajian media memperoleh penilaian maksimal dari validator. Penggunaan Canva memungkinkan penyusunan elemen visual, teks, gambar, dan tata letak secara lebih terstruktur sehingga media dapat disajikan dalam bentuk yang menarik dan mudah digunakan. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan *platform* digital dalam pengembangan *flashcard* dapat mendukung penyajian media yang lebih terorganisasi tanpa menghilangkan karakteristik utama *flashcard* sebagai media berbasis kartu.

Pada aspek bahasa, media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah memperhatikan keterpahaman, komunikativitas, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Bahasa yang sederhana dan langsung diperlukan agar informasi pada kartu dapat dipahami peserta didik tanpa menimbulkan beban pemahaman yang berlebihan.

Hasil validasi tersebut sejalan dengan konsep validitas dalam penelitian pengembangan yang menempatkan penilaian ahli sebagai salah satu dasar untuk mengetahui kesesuaian produk sebelum digunakan pada tahap implementasi. (Wijayanto, 2018) menjelaskan bahwa validitas berkaitan dengan tingkat kesahihan suatu instrumen atau produk terhadap sesuatu yang seharusnya diukur. Dalam konteks penelitian ini, penilaian ahli digunakan untuk memastikan bahwa materi, tampilan media, dan bahasa yang terdapat dalam *flashcard* telah sesuai dengan tujuan pengembangan.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Temuan penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian (Rahma et al., 2025) menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli. Penelitian (Isnaeni & Prasetyaningtyas, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat digunakan dalam pengembangan media *flashcard* untuk pembelajaran IPAS. Dengan demikian, hasil validasi penelitian ini memperkuat temuan bahwa *flashcard* berbasis Canva dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang memenuhi aspek materi, media, dan bahasa.

Dengan demikian, nilai rata-rata validitas sebesar 95% menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan dalam penelitian. Namun, hasil validitas tersebut harus dipahami sebagai hasil penilaian ahli terhadap kualitas produk, bukan sebagai bukti bahwa media secara otomatis meningkatkan hasil belajar. Pengujian terhadap perubahan hasil belajar dilakukan melalui uji efektivitas pada tahap berikutnya.

3.3. Praktikalitas Media *Flashcard* Berbasis Canva

Praktikalitas media diperoleh melalui respons guru dan peserta didik setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Penilaian praktikalitas digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, keterterapan, daya tarik, dan manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Media *Flashcard* Berbasis Canva

No.	Sekolah	Responden	Persentase (%)	Kategori
1.	SDN 7 Batu Ajung	Guru	95	Sangat Praktis
2.	SDN 9 Koto Tuo	Guru dan Peserta Didik	95	Sangat Praktis
3.	SDN 2 Jambu Lipo	Guru dan Peserta Didik	93	Sangat Praktis

Sumber: Data Primer (2026)

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh persentase pada rentang 93–95% dan seluruhnya berada pada kategori sangat praktis. Pada SDN 7 Batu Ajung, persentase praktikalitas mencapai 95%. Selanjutnya, hasil praktikalitas di SDN 9 Koto Tuo mencapai 95%, sedangkan di SDN 2 Jambu Lipo mencapai 93%. Data tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran pada sekolah tempat produk diimplementasikan.

Respons positif tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik media *flashcard* yang menyajikan informasi secara singkat, menggunakan gambar sebagai pendukung informasi, serta memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan kartu. Media juga dapat digunakan dalam aktivitas individu maupun kelompok sehingga guru memiliki alternatif dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran. Penggunaan pocket chart turut mendukung penyimpanan dan penyajian kartu sehingga kartu dapat digunakan secara lebih terstruktur selama kegiatan pembelajaran.

Pada peserta didik, praktikalitas yang tinggi menunjukkan bahwa media dapat diterima dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Informasi yang disajikan dalam kartu secara singkat

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

memungkinkan peserta didik memusatkan perhatian pada informasi utama. Visual yang terdapat pada kartu juga memberikan pendukung konkret terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Kondisi tersebut relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih membutuhkan bantuan visual dalam memahami informasi pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sinaga & Simanjuntak, 2023) yang menunjukkan bahwa media *flashcard* memperoleh respons positif dan dinilai praktis oleh pengguna. Penelitian (Tgt & Sekolah, 2024) juga menunjukkan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran sekolah dasar dapat mendukung proses pembelajaran dan hasil belajar. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa karakteristik *flashcard* yang sederhana, visual, dan mudah digunakan dapat mendukung keterterapan media dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, nilai praktikalitas tidak dapat diartikan sebagai bukti bahwa media dapat digunakan secara sama pada seluruh sekolah dasar. Hasil praktikalitas dalam penelitian ini diperoleh dari konteks sekolah dan peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Oleh karena itu, penggunaan media pada sekolah dengan karakteristik peserta didik, fasilitas, guru, dan kondisi pembelajaran yang berbeda tetap memerlukan penyesuaian.

Berdasarkan hasil tersebut, *flashcard* berbasis Canva dapat dinyatakan sangat praktis pada konteks uji coba penelitian. Kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media memiliki keterterapan yang baik dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia.

3.4. Efektivitas Media *Flashcard* Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar

Efektivitas media dianalisis berdasarkan perubahan hasil belajar peserta didik melalui pemberian *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan media, sedangkan *Posttest* diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *flashcard* berbasis Canva. Perubahan hasil belajar selanjutnya dianalisis menggunakan N-Gain.

Tabel 3. Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain Peserta Didik

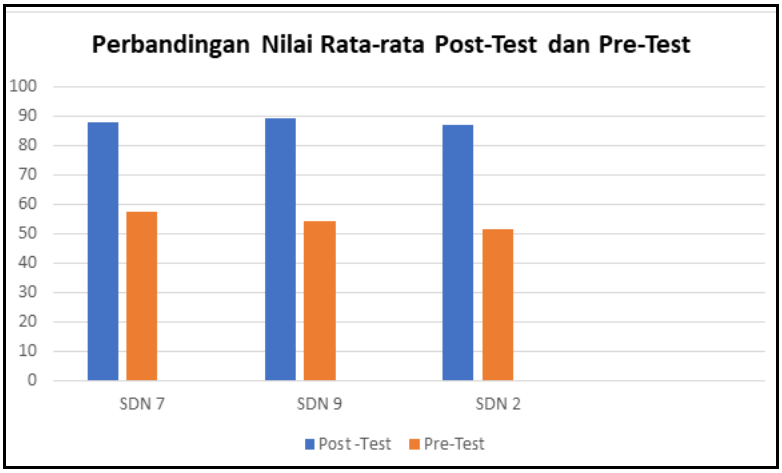
No.	Sekolah	Rata-rata *Pretest*	Rata-rata *Posttest*	N-Gain	Kategori
1	SDN 7 Batu Ajung	54,28	89,28	0,80	Tinggi
2	SDN 9 Koto Tuo	57,20	87,70	0,74	Tinggi
3	SDN 2 Jambu Lipo	51,50	87,00	0,75	Tinggi

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 3, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *flashcard* berbasis Canva pada ketiga sekolah tempat uji efektivitas. Di SDN 7 Batu Ajung, rata-rata nilai *Pretest* sebesar 54,28 meningkat menjadi 89,28 pada *Posttest*. Peningkatan tersebut menghasilkan N-Gain sebesar 0,80 yang termasuk kategori tinggi. Di SDN 9 Koto Tuo, rata-rata nilai *Pretest* sebesar 57,20 meningkat menjadi 87,70 pada *Posttest*, dengan N-Gain

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

sebesar 0,74 yang juga termasuk kategori tinggi. Sementara itu, di SDN 2 Jambu Lipo, rata-rata nilai *Pretest* sebesar 51,50 meningkat menjadi 87,00 pada *Posttest*, dengan N-Gain sebesar 0,75 yang berada pada kategori tinggi.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPAS

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *flashcard* berbasis Canva. Pada SDN 7 Batu Ajung, rata-rata nilai *Pretest* meningkat dari 54,28 menjadi 89,28 pada *Posttest*. Sementara itu, pada SDN 2 Jambu Lipo, rata-rata nilai *Pretest* meningkat dari 51,50 menjadi 87,00. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis Canva. Hasil ini diperkuat dengan nilai N-Gain sebesar 0,80 pada SDN 7 Batu Ajung dan 0,75 pada SDN 2 Jambu Lipo yang termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketiga sekolah mengalami peningkatan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *flashcard* berbasis Canva. Nilai N-Gain pada masing-masing sekolah berada pada kategori tinggi, dengan nilai tertinggi diperoleh SDN 7 Batu Ajung sebesar 0,80, diikuti SDN 2 Jambu Lipo sebesar 0,75 dan SDN 9 Koto Tuo sebesar 0,74. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*, tetapi juga berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada masing-masing lokasi uji efektivitas.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik media yang menyajikan materi melalui kombinasi informasi singkat dan visual. Materi keberagaman budaya Indonesia mencakup informasi mengenai berbagai unsur budaya yang relatif lebih mudah dipahami ketika disertai representasi visual. Melalui *flashcard*, peserta didik tidak hanya menerima informasi melalui penjelasan guru, tetapi juga mengamati gambar, membaca informasi pada kartu, mencocokkan informasi, dan mengikuti aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan materi.

Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif. Dalam konteks penelitian ini, *flashcard* berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi sekaligus sebagai media aktivitas pembelajaran. Penggunaan Canva

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

memungkinkan informasi dan unsur visual tersebut disusun dalam tampilan yang lebih terstruktur sehingga dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian (Rofiatun et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran materi keberagaman pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian sebelumnya mengenai penggunaan Canva juga menunjukkan bahwa *platform* tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung penyajian materi secara visual. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi karakteristik *flashcard* dengan desain berbasis Canva dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV.

Namun, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini perlu diinterpretasikan sesuai dengan desain penelitian. Data menunjukkan adanya peningkatan nilai *Pretest* dan *Posttest* serta N-Gain kategori tinggi setelah penggunaan media pada ketiga sekolah. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar pada subjek penelitian, tetapi tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan bahwa seluruh peningkatan tersebut semata-mata disebabkan oleh media. Faktor lain dalam proses pembelajaran, seperti aktivitas guru, pengalaman belajar peserta didik, materi yang dipelajari, dan kondisi pembelajaran, juga dapat berkontribusi terhadap hasil yang diperoleh.

Oleh karena itu, hasil efektivitas penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai bukti empiris bahwa penggunaan *flashcard* berbasis Canva dalam konteks uji coba penelitian di SDN 7 Batu Ajung, SDN 9 Koto Tuo, dan SDN 2 Jambu Lipo diikuti oleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil N-Gain yang berada pada kategori tinggi di ketiga sekolah memberikan gambaran bahwa media yang dikembangkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar IPAS pada subjek penelitian. Ketiga lokasi uji tersebut juga memperlihatkan pola hasil yang relatif konsisten, yaitu peningkatan nilai setelah penggunaan media.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran *flashcard* berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (ADDIE). Produk yang dihasilkan dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Indonesia melalui penyajian gambar, informasi singkat, serta aktivitas penggunaan *flashcard* secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kualitas produk dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Media memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta memperoleh respons sangat praktis dari guru dan peserta didik. Penggunaan media juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada uji efektivitas. Dengan demikian, *flashcard* berbasis Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, khususnya untuk membantu penyajian materi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

keberagaman budaya Indonesia secara lebih visual dan melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran dapat memberikan alternatif dalam mengatasi keterbatasan variasi media pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Angginta, T., Simanihuruk, L., Lubis, W., & Afriadi, P. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKITF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 106806 CINTA RAKYAT*. *5*(2), 1625–1639.

Ayu, D., Wardhani, P., & Wakhidah, H. B. (2025). *Pengembangan media KENTARA berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD*. *7281*, 155–164. https://doi.org/10.28989/cakrawala.v1i2.3092

Azizah, N., & Adi, P. (2024). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATA PELAJARAN IPAS MODEL ADDIE DI SDN DALEMAN 2*. *11*, 39–49.

Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). *Jurnal basicedu*. *7*(3), 1507–1517.

Hayati, L., Pascasarjana, P., & Kanjuruhan, U. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar*. *15*(2), 197–208.

Ipas, P., & Sekolah, K. V. (2026). *No Title*. *6*(2), 637–649.

Ismania, D., Amini, R., Pendidikan, F. I., Padang, U. N., & Sway, M. (1800). *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbantuan Microsoft Sway Berbasis STEAM-PjBL Di Sekolah Dasar*. *0738*(3), 1800–1811.

Isnaeni, L. S., & Prasetyaningtyas, F. D. (2024). *Flash Card Media To Improve Learning Outcomes Of Science Material On Cultural Diversity*. *8*(3), 557–566.

Keguruan, F., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *E d u k a s i*. *15*(02), 247–262.

Kosakata, P., Ii, K., & Negeri, S. D. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook 2D Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 306–327.

Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *4*, 179–187.

Marsifa, F., Gunansyah, G., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD " KEROKET " BERBASIS AUGMENTED REALITY MATERI KEARIFAN*. *13*(6), 1696–1710.

Media, P., Berbasis, F., Reality, A., Canva, B., Meningkatkan, D., Ilmu, B., Sosial, P., Suku, K., Di, B., Rahayu, B. S., Trisnantari, H. E., & Asrori, M. A. R. (2025). *Jurnal pendidikan ips*. *15*(3), 798–809.

Nurlaelah, I. (2026). *No Title*. *11*.

Putri, D. A., Putri, S. R., & Kharisna, F. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI*. *5*(4), 5024–5035.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Rahma, D. Z., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA E-FLASHCARD UNTUK KETERAMPILAN MENULIS HURUF KAPITAL SISWA*. *13*(9), 2522–2536.

Rahmadhani, I. S., Pendidikan, S., & Sekolah, G. (2026). *PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX INTERAKTIF*. *10*(2), 209–219.

Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023). *Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin*. *3*, 2174–2187.

Rofiatun, I., Airlanda, G. S., Kristen, U., & Wacana, S. (2024). *Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. *10*(2), 503–510.

Salsabila, S., Pramesti, R. D., & Silvia, D. (2024). *Pembelajaran rumah adat di Indonesia melalui media flashcard pada siswa sekolah dasar*. *11*(3), 527–545.

Selang, Z., Tahir, M., & Zain, M. I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr EDU Pada Materi " Keragaman Budaya Indonesia " Kelas V S DN 29 Cakranegara*. *10*, 1540–1545.

Silaban, V. V., Simanihuruk, L., Ananda, L. J., Prawijaya, S., & Medan, N. (2024). *Jurnal inovasi sekolah dasar*. *2*(1).

Sinaga, N. S., & Simanjuntak, E. B. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Menggunakan Aplikasi Canva pada Tema 8 Kelas IV SDN 010100 Bangun Sari T . A 2022 / 2023*. *06*(01), 4375–4382.

Siregar, S. R., Iraqi, H. S., & Syafitri, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *6*(5), 8560–8571.

Sofirin, M., Rahim, A., & Najib, K. H. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Flash Card dalam Pembelajaran Keragaman Budaya Pada Kelas IV di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul*. *8*, 9742–9749.

Sugiarti, W., Fatih, M., & Ni, F. (2023). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Sekolah Dasar*. *5*(2), 1465–1473.

Suryani, E., & Saleh, R. W. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Penjumlahan dan Pengurangan melalui*. *4*, 764–771.

Tgt, D. A. N., & Sekolah, D. I. (2024). *1 , 2 1*. *10*.

Toma, A. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. *32*(02), 162–177.

Ulya, F. I., & Wijayanti, A. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis Discovery Learning untuk Siswa Sekolah Dasar*. *8*(1), 68–83.

Wijayanto, R. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD PADA MATERI PYTHAGORAS*. *1*(1), 71–76.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. *2*(1), 102–118.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.