

Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Premium dan CapCut Premium IPAS di Sekolah Dasar

Kiki Fajariani^{1*}, Khairunnisak²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Almuslim, Jl. Almuslim, Matangglumpangdua, Paya Cut, Kec. Peusangan, Kabupaten Bireuen, Aceh

E-mail: kikifajariani21@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4758>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 03 Jan 2026

Revised: 09 Jan 2026

Accepted: 15 Jan 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Canva, CapCut, IPAS,
Sekolah Dasar.

Keywords:

Learning Media,
Canva, CapCut, IPAS,
Elementary School.

Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva Premium dan CapCut Premium pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Jangka. Media pembelajaran dikembangkan dengan memadukan desain visual yang menarik, animasi, video pembelajaran, serta audio pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pengembangan media pembelajaran dengan tahapan perencanaan, pembuatan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penerapan media menunjukkan bahwa penggunaan Canva Premium dan CapCut Premium mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena materi disajikan secara visual, interaktif, dan kontekstual. Selain itu, guru lebih terbantu dalam menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva Premium dan CapCut Premium layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan bermakna.

Innovation in the development of learning media is essential to improve the quality of the teaching and learning process, especially in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at the elementary school level. This study aims to describe the development and implementation of interactive learning media based on Canva Premium and CapCut Premium applications in IPAS learning at SD Negeri 1 Jangka. The learning media were developed by combining attractive visual designs, animations, instructional videos, and supporting audio tailored to the characteristics of elementary school students. The method used was learning media development through the stages of planning, production, implementation, and evaluation. The results of the implementation indicate that the use of Canva Premium and CapCut Premium can increase students' learning interest, motivation, and understanding of IPAS materials. Students become more active in the learning process as the materials are presented visually, interactively, and contextually. In addition, teachers are greatly assisted in delivering learning materials in a more creative and innovative manner. Therefore, interactive learning media based on Canva Premium and CapCut Premium are feasible to be used as an innovative alternative in IPAS learning at the elementary school level to create enjoyable, effective, and meaningful learning experiences.



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

How to Cite: Kiki Fajariani, et al. (2025). Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Premium dan CapCut Premium IPAS di Sekolah Dasar, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4758>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era modern, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini (Anggrayni et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi media adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar, yang sering kali dianggap sulit dipahami karena banyaknya konsep abstrak yang harus dijelaskan secara konkret kepada anak-anak. Kondisi ini diperparah dengan minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat siswa (I. Di et al., 2025).

Berdasarkan observasi awal di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa guru masih mengandalkan buku teks dan metode ceramah sebagai sumber utama pembelajaran. Media visual interaktif yang mampu memvisualisasikan materi secara menarik masih jarang digunakan, padahal siswa generasi Alpha lebih responsif terhadap konten multimedia yang bersifat audiovisual (Munawar & Luthfy, 2025). Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep tidak berkembang secara optimal. Dalam konteks pembelajaran IPAS, media berbasis teknologi sangat diperlukan untuk menjelaskan fenomena alam, siklus ekosistem, hingga materi yang memerlukan visualisasi konkret seperti metamorfosis hewan (P. Di & Dasar, 2025).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dan CapCut. Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat konten visual menarik dengan fitur template, animasi, dan elemen multimedia lainnya yang mudah dioperasikan bahkan oleh pengguna pemula (Pramesti et al., 2025). Sementara itu, CapCut adalah aplikasi editing video yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti transisi, efek visual, teks, dan audio yang mendukung pembuatan video pembelajaran interaktif dengan hasil yang profesional (Lestari et al., 2025). Kombinasi kedua aplikasi ini memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan mudah dipahami oleh siswa dalam berbagai konteks materi pembelajaran.

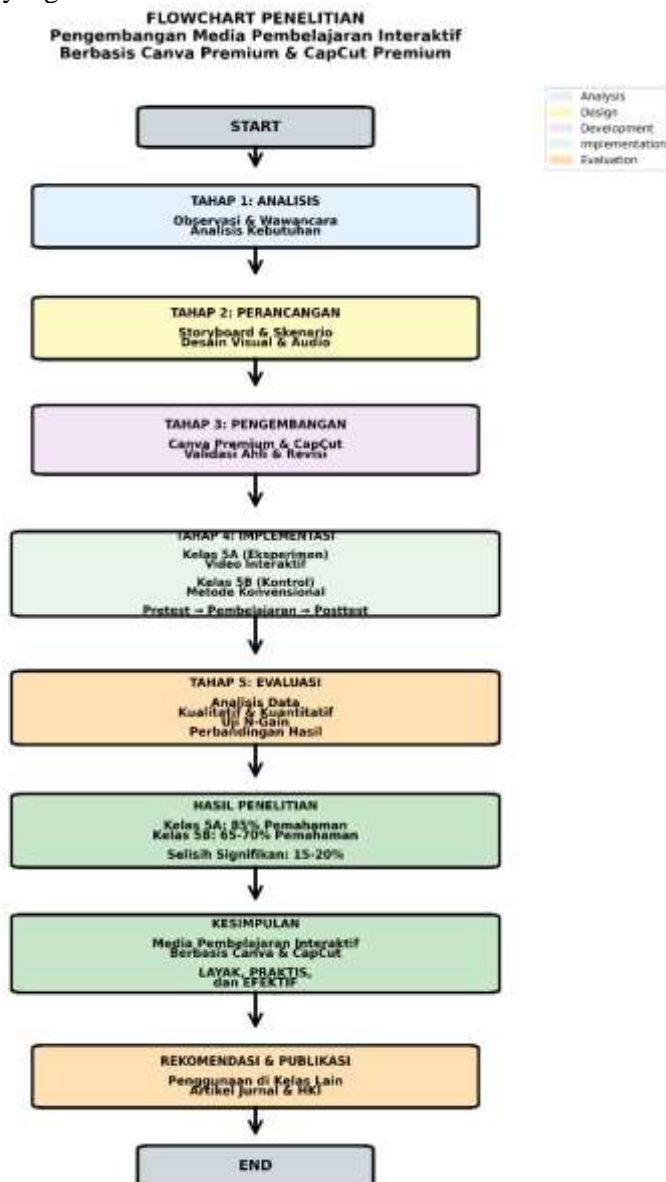
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan materi, serta dapat diakses melalui perangkat mobile yang memudahkan guru dalam proses pengembangan media (Dasar, 2025). Pengintegrasian media berbasis Canva dengan pendekatan Problem-Based Learning juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang kompleks (H. Putri & Erita, 2025). Lebih lanjut, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di kelas menunjukkan respons positif dari guru dan siswa, terutama dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman materi secara signifikan (Z. E. Putri et al., 2025).

Selain itu, penggunaan kombinasi Canva dan CapCut dalam pembelajaran terbukti efektif tidak hanya untuk jenjang sekolah dasar, tetapi juga untuk pendidikan anak usia dini dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti kepedulian terhadap lingkungan melalui media yang menarik dan mudah dipahami (Jurnal et al., 2025). Meskipun banyak penelitian telah membahas penggunaan Canva dan CapCut secara terpisah, belum banyak kajian yang mengintegrasikan kedua aplikasi tersebut dalam satu media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan CapCut yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Dengan adanya media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas.

METODE

Metode yang akan digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis Canva premium yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Metode ini digunakan karena sesuai untuk merancang produk pembelajaran inovatif

dan mengujinya secara sistematis di lingkungan nyata. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan (analysis), yang dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru serta siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami materi IPAS serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 1. Flowchart Langkah Penelitian

Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah perancangan (design), yaitu penyusunan desain media video interaktif. Pada tahap ini dirancang materi, storyboard, skenario video, serta struktur narasi dan visual yang akan dimasukkan ke dalam media menggunakan Canva Premium dan Capcut premium. Media disusun agar memuat elemen visual, animasi, narasi audio, dan evaluasi berupa kuis sederhana. Pada tahap pengembangan (development), media yang telah dirancang dibuat secara utuh menggunakan platform Canva. Media ini kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas untuk memastikan bahwa isi, tampilan, dan interaktivitasnya sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS. Tahap berikutnya adalah implementasi (implementation), yaitu uji cobaterbatas media pada siswa kelas V SD Negeri 1 Jangka untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan secara praktis di kelas dan bagaimana respon siswa terhadap

penggunaannya. Terakhir, dilakukan evaluasi (evaluation) yang bersifat formatif (selama proses pengembangan) dan sumatif (setelah implementasi). Evaluasi ini bertujuan mengukur kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media melalui instrumen seperti angket, observasi, serta tes hasil belajar siswa. Dengan metode ini, diharapkan media yang dikembangkan dapat menjadi solusi nyata terhadap kurangnya media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu validator ahli dan subjek uji coba. Validator ahli meliputi dua orang ahli materi yang memiliki keahlian dalam bidang IPAS dan pengembangan kurikulum, dua orang ahli media yang memiliki kompetensi dalam desain media pembelajaran dan teknologi pendidikan, serta dua orang guru IPAS kelas V yang berpengalaman dalam mengajar dan memahami karakteristik siswa sekolah dasar. Adapun subjek uji coba adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Jangka yang menjadi sasaran pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Pemilihan siswa kelas V sebagai subjek uji coba didasarkan pada pertimbangan bahwa materi IPAS pada jenjang tersebut membutuhkan visualisasi dan interaktivitas yang tinggi agar lebih mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva Premium dan CapCut Premium pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Jangka. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media, respon guru dan peserta didik, serta dampak penggunaan media terhadap pembelajaran IPAS di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Jangka, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan bahwa diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan agar materi IPAS dapat dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik.

Menindaklanjuti permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva Premium dan CapCut Premium. Canva Premium digunakan untuk merancang tampilan materi pembelajaran yang menarik secara visual, seperti penggunaan ilustrasi, ikon, warna, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, CapCut Premium digunakan untuk mengolah video pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi, serta audio sehingga materi IPAS dapat disajikan secara lebih interaktif dan tidak monoton.

Hasil pengembangan media menunjukkan bahwa materi IPAS dapat disajikan secara lebih ringkas, jelas, dan menarik. Media yang dihasilkan mampu memvisualisasikan konsep-konsep IPAS yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar dan video. Hal ini membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, media yang dikembangkan juga mudah dioperasikan oleh guru dan dapat digunakan sesuai dengan kondisi sarana prasarana di SD Negeri 1 Jangka.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Dari segi materi, isi pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum IPAS di sekolah dasar, bahasa yang digunakan sederhana, dan materi disajikan secara sistematis. Dari segi media, tampilan visual dinilai menarik, penggunaan warna dan animasi sesuai, serta media dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Hasil uji coba penggunaan media pembelajaran di kelas menunjukkan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran IPAS. Peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Mereka lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan dan menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan media yang digunakan. Interaksi antara guru dan peserta didik juga meningkat, karena media pembelajaran memicu peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi.

Selain meningkatkan keaktifan peserta didik, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Premium dan CapCut Premium juga berdampak pada pemahaman materi IPAS. Peserta didik lebih mudah mengingat materi yang disampaikan karena didukung oleh visual dan audio yang menarik. Guru juga merasakan bahwa penyampaian materi menjadi lebih efektif dan efisien, serta membantu menghemat waktu pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Dari segi materi, isi pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum IPAS di sekolah dasar, bahasa yang digunakan sederhana, dan materi disajikan secara sistematis. Dari segi media, tampilan visual dinilai menarik, penggunaan warna dan animasi sesuai, serta media dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran.



Gambar 2. Foto Percobaan Video Interaktif di Kelas VA

Implementasi media pembelajaran dilakukan dengan membandingkan dua kelas yang berbeda untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

Kelas VA dijadikan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis Canva Premium dan CapCut Premium dengan materi magnet, sedangkan kelas VB dijadikan sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan buku paket sebagai media utama. Kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif homogen dari segi jumlah siswa, kemampuan awal, dan kondisi pembelajaran, sehingga perbandingan hasil belajar dapat dilakukan secara objektif.



Gambar 3. Sesi Melemparkan Pertanyaan Untuk Tes Pemahaman Siswa

Hasil Uji Coba Pada Kelas VA Sebagai Kelas Eksperimen Menunjukkan Peningkatan Pemahaman Konsep Yang Sangat Signifikan.

Berdasarkan hasil tes pemahaman konsep IPAS materi magnet, sebanyak 85% siswa di kelas VA mampu memahami konsep dengan baik, yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka dalam menjelaskan sifat-sifat magnet, mengidentifikasi benda magnetis dan non-magnetis, serta memahami cara kerja magnet dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran karena materi disajikan melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Video interaktif yang dilengkapi dengan animasi, narasi audio yang jelas, dan evaluasi interaktif membuat siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, siswa juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap tampilan media yang digunakan, mereka sering bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang disajikan, serta mampu mengaitkan konsep magnet dengan contoh-contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. Situasi di kelas VB ketika Penelitian

Hasil Pada Kelas VB Sebagai Kelas Kontrol Menunjukkan Capaian Yang Berbeda

Siswa yang belajar menggunakan buku paket dengan metode konvensional hanya menguasai konsep IPAS materi magnet sebesar 65% hingga 70%, yang termasuk dalam kategori sedang hingga rendah. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan membaca buku teks menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak tentang magnet karena minimnya visualisasi dan contoh konkret yang disajikan. Interaksi antara guru dan siswa juga lebih terbatas, di mana siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada keterlibatan aktif dalam eksplorasi materi. Hal ini berdampak pada rendahnya retensi atau daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Perbandingan Hasil Belajar Antara Kelas VA Dan Kelas VB Menunjukkan Perbedaan Yang Signifikan

Selisih pemahaman konsep sebesar 15% hingga 20% antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Premium dan CapCut Premium memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman siswa. Perbedaan ini tidak hanya terlihat dari skor tes, tetapi juga dari aspek kualitatif seperti keaktifan siswa, antusiasme dalam belajar, dan kemampuan mengaplikasikan konsep dalam situasi nyata. Siswa di kelas VA lebih mampu memberikan contoh-contoh konkret tentang penerapan magnet dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada kompas, pintu kulkas, dan mainan magnetik, dibandingkan dengan siswa di kelas VB yang cenderung hanya menghafalkan definisi tanpa pemahaman mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Premium dan CapCut Premium memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Jangka. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman peserta didik secara signifikan. Perbedaan capaian pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva Premium dan CapCut Premium pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar telah dilaksanakan secara sistematis mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Media yang dikembangkan mampu menyajikan materi IPAS secara visual dan kontekstual sesuai dengan

karakteristik peserta didik, serta dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media.

Penerapan media pembelajaran interaktif tersebut memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS. Peserta didik menunjukkan peningkatan minat, motivasi, dan keaktifan belajar karena materi disajikan melalui video interaktif dengan dukungan animasi, audio, dan visual yang membantu mempermudah pemahaman konsep IPAS yang bersifat abstrak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain berdampak pada peserta didik, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Premium dan CapCut Premium juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi atau mata pelajaran

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Anggrayni, M., Novri, D., & Rahmi, A. (2025). *TOFEDU: The Future of Education Journal Development of Interactive Video Learning Media Using Canva Application in Social and Natural Sciences (IPAS) Subject for Grade V at SDN 10 Koto Baru*. 4(7), 3341–3349.
- Dasar, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar*. 5, 1689–1699.
- Di, I., Dasar, S., Maria, O., Samosir, R., Putri, R. A., Adrias, A., & Putri, A. (2025). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*. 04(03), 1–7.
- Di, P., & Dasar, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN*. 10, 389–398.
- Jurnal, H., Anak, P., Suzana, S., Dari, W., & Supriyatun, S. (2025). *Canva and Capcut-Based Learning Media with the Theme of Environmental Awareness at RA Nurullah and PAUDQ Al-Kalam Cirebon Regency*. 6, 49–69.
- Lestari, K. K., Styawati, K. A., & Az-zahra, S. F. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi Mata Pelajaran IPAS di SDN 37 Kota Sorong*. 93–102.
- Munawar, M., & Luthfy, P. A. (2025). *Development of children ' s literacy learning media using canva and CapCut at Qurrota A ' yun Islamic Kindergarten Semarang*. 11(January), 104–114.
- Pramesti, N. M., Trisnantari, H. E., & Sari, E. Y. (2025). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(3).
- Putri, H., & Erita, Y. (2025). *Development of Canva-Based Interactive Learning Media with PBL Approach for Fourth Grade IPAS Lessons*. 5(3), 875–884. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i3.525>
- Putri, Z. E., Hermita, N., Gusmida, R., & Barokah, S. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar Implementation of Interactive Learning Media Based on Canva in Science Learning: A Qualitative Study in Elementary School*. 6, 109–118.