

PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI SUMBER ENERGI

Vera Anjarwati¹⁾, Nur Rahmah²⁾, Bungawati^{*3)}, Arwan Wiratman⁴⁾

^{1,3,4)} Prodi Pendidikan Guru MI, FTIK, IAIN Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia.

²⁾ Prodi Pendidikan Matematika, FTIK, IAIN Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia.

^{*}Corresponding author

e-mail: vera_anjarwati0038_mhs19@iainpalopo.ac.id¹⁾, nur_rahmah@iainpalopo.ac.id²⁾,
bungawati@iainpalopo.ac.id^{*3)} arwan.wiratman@iainpalopo.ac.id⁴⁾

Article history:

Submitted: Feb. 29th, 2024; Revised: March 24th, 2024; Accepted: April 17th, 2024; Published: Oct. 10th, 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media poster berbantuan aplikasi canva materi sumber energi dikelas IV SDN 155 Karya Mukti. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*, dengan model ADDIE. Adapun subjek dari penelitian ini yaitu guru dan 13 siswa sedangkan objek penelitian ini adalah media poster berbasis aplikasi canva dengan materi sumber energi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media poster berbasis aplikasi canva, dengan analisis kebutuhan siswa pada kategori sangat butuh dengan nilai persentase sebesar 88,96%. Berdasarkan hasil uji kevalidan media poster validator ahli materi memperoleh nilai 75% kategori valid, validator ahli media dengan persentase 85,41% berada pada kategori sangat valid serta validator ahli bahasa dengan persentase 80,55% kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan berdasarkan respon siswa memperoleh persentase 95,06% kategori sangat praktis. Media poster yang dikembangkan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Poster mudah digunakan, sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi sehingga media dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: *canva*; media pembelajaran; poster; sumber energi

PENDAHULUAN

Pendidikan yang terjadi merupakan sebuah proses yang membutuhkan perencanaan yang matang hingga tercipta situasi belajar yang mengembirakan sehingga siswa mampu aktif dalam mengembangkan bakat dalam dirinya serta mempunyai kemampuan spiritual agama, pengelolaan diri, karakter diri, kecakapan, budi pekerti serta kapabilitas yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan dalam arti luas adalah seluruh pengalaman belajar yang berlangsung selama hidup dalam lingkup lingkungan dan kondisi yang menghadirkan dampak positif dalam perkembangan setiap individu. Sedangkan

definisi pendidikan dalam arti sempit merupakan usaha dalam mendapatkan hasil yang diusahakan oleh kelembagaan, kepada siswa yang diserahkan kepadanya agar mendapatkan kemampuan yang baik serta pemahaman yang cukup atas hubungan dan permasalahan atau kendala. Pendidikan menjadi syarat dalam mendukung tumbuh kembang anak (Wulandari et al., 2024)

Berdasarkan implementasinya, dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 pendidikan mempunyai fungsi dan tujuan tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk Watak serta peradaban bangsa

yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dan adapun tujuan pendidikan yaitu taqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis, bertanggung jawab dan berilmu” (Rizky et al., 2020).

Kemampuan pendidikan yang perlukan dan berarti untuk dilaksanakan dengan baik yaitu sarana dan prasarana pendidikan. Peran dari sarana dan prasarana pendidikan adalah hal yang tidak boleh diabaikan karena memiliki peran dalam mempermudah penafsiran siswa mengenai materi yang dijabarkan ketika proses pembelajaran. Sarana dan prasarana pendidikan dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu bangunan sekolah. Alat pembelajaran seperti pembukuan, alat-alat peraga laboratorium serta media pembelajaran (Bararah, 2020). Media pembelajaran adalah alat dalam menyampaikan sebuah informasi yang memuat tujuan pembelajaran. Media pembelajaran begitu penting dalam berperan mempermudah peserta didik mendapatkan rancangan baru, kecakapan dan kompetensi (Nurhayati et., Al 2020) Dengan adanya media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sata satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran yaitu Ilmu Pembelajaran Alam (IPA) (Juhaeni et al., 2020).

Media pembelajaran yang menciptakan pembelajaran IPA yang menarik dan efektif serta efisien yaitu media poster (Andriana et al., 2020). Pembelajaran IPA yang memerlukan media pembelajaran yaitu pada materi sumber energi beserta contohnya (Nandini

& Agung, 2022). Media poster merupakan gambar dua dimensi, memiliki gambar yang menarik, berisikan pesan, gagasan dan ide yang menarik pula (Yani Qodarsih et al., 2023). Poster memiliki kelebihan yaitu media poster memvisualisasikan pesan serta poster mampu menciptakan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai aslinya dari suatu objek (Nandini & Agung, 2022). Sedangkan kekurangan media poster yaitu memerlukan keahlian bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster dan membutuhkan waktu yang relaif lama (Putri, 2021).

Tujuan dari poster yaitu untuk menginformasikan kepada para pembaca mengenai hal yang ingin disampaikan melalui kata-kata yang singkat dan jelas (Habib & Rajagukguk, 2022). Poster memiliki beragam jenis seperti: poster propaganda, kampanye, *wanted*, *cheesecake*, film, buku komik, *affirmation*, riset atau kegiatan ilmiah, komersial dan poster kelas (Sinaga & Eriyani, 2023). Media poster dapat didesain pada berbagai aplikasi seperti aplikasi canva. Aplikasi canva dalam mendesain sebuah poster memiliki fitur desain yang lengkap dan mudah dalam penggunaannya dibandingkan aplikasi desain lainnya (Syahrir et al., 2023). Aplikasi canva menyediakan fitur-fitur seperti: jutaan gambar, baik berupa foto, ilustrasi bahkan pengguna dapat foto dari perangkat sendiri. Selain itu terdapat berbagai jenis ikon dan menyediakan beragam jenis *background*. Selain itu, canva merupakan rancangan program desain online yang menyajikan beragam jenis peralatan seperti presentasi, resume, grafik spanduk, infografis, poster dan lain sebagainya (Melisa Fidia Astuti, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 155 Karya Mukti di kelas IV, peneliti menemukan permasalahan yaitu guru pada saat menjelaskan materi tentang sumber energi tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara dalam menyampaikan sebuah materi sehingga guru belum memaksimalkan media pembelajaran. Akibatnya siswa tidak memahami materi tentang sumber energi karena siswa tidak mengetahui bentuk dan contoh sumber energi. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan judul “Pengembangan Media Poster Berbasis Aplikasi Canva Materi Sumber Energi Kelas IV SDN 155 Karya Mukti Kabupaten Luwu Timur”.

METODE

Penelitian ini mengembangkan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Sementara itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Fitria et al., 2021). Subjek pada penelitian ini adalah 13 siswa kelas IV SDN 155 Karya Mukti. Sementara itu, objek dari penelitian ini adalah media poster berbasis aplikasi canva dengan materi sumber energi kelas.

Penelitian ini dilakukan di SDN 155 Karya Mukti, Desa Argomulyo, Kecamatan Kalaena, Kabupaten Luwu Timur, tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi angket, dan dokumentasi. Data kualitatif didapatkan dari observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif

didapatkan dari hasil hasil angket. Data kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif (Zuraifa Nadia et al., 2022). Uji kevalidan media poster yang dikembangkan dilakukan oleh pakar pada bidangnya masing-masing dengan mempertimbangkan kriteria kevalidan seperti yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Kriteria	Kategori
1	81%-100%	Sangat Valid
2	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
4	21%-40%	Kurang Valid
5	0%-20%	Sangat Tidak Valid

Selanjutnya jika media yang telah dikembangkan telah dinyatakan layak, kemudian dilakukan uji kepraktisan. Adapun lebih jelas dapat dilihat pada tabel 2 (Ditania et., al 2021)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Kriteria	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Praktis
2.	61%-80%	Praktis
3..	41%-60%	Cukup Praktis
4.	21%-40%	Kurang Praktis
5.	0%-20%	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 155 Karya Mukti dengan materi sumber energi mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran ADDIE yaitu *Analyze,*

design, development, implementation dan evaluation.

Tahapan pertama yang diterapkan dalam proses penelitian ini yakni tahapan analisis (*Analyze*) berupa wawancara pada guru kelas IV kemudian memberikan angket kepada siswa. Berdasarkan wawancara pada guru kelas IV, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar materi tentang sumber energi bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi sumber energi dengan baik, dikarenakan tidak adanya media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Sebelum melakukan perencanaan awal pada produk yang dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum untuk menjabarkan kendala-kendala yang berlangsung selama proses pembelajaran maka dari itu dibutuhkan atau tidaknya melakukan penelitian pengembangan media (Wahyuni & Napitupulu, 2022)

Berdasarkan angket peserta didik diperoleh data bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi sumber energi sehingga inti dari materi yang dijelaskan guru tidak dapat dipahami oleh siswa. Siswa lebih menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi. Selain itu, siswa lebih menyukai media yang bergambar, menyukai warna-warna yang cerah, tidak terlalu banyak kalimat dan dalam menjelaskan materi cukup kalimat yang singkat, padat dan jelas. Dengan adanya media pembelajaran yang diminati oleh siswa maka dapat tersampaikan dengan

jelas isi materi yang dipaparkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Media pembelajaran IPA yang dibutuhkan oleh guru khususnya materi sumber energi yaitu media poster berbasis aplikasi canva. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa adanya media poster dapat mempermudah siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa di kehidupan sehari-hari karena poster menciptakan penjelasan contoh melalui gambar yang nyaris menyerupai kenyataan dari suatu objek atau situasi yang sebenarnya (Tri Andarini, 2018).

Adapun hasil dari pemberian angket kepada siswa 13 siswa di kelas IV SDN 155 Karya Mukti terdapat 92% siswa memilih menjawab bahwa mereka merasa menghadapi kesulitan dalam memahami materi sumber energi. Sedangkan 8% siswa tidak menghadapi kesulitan dalam memahami materi sumber energi. Kemudian dari hasil angket siswa menunjukkan bahwa 13 siswa kelas IV SDN 155 Karya Mukti terdapat 92% siswa memilih menyukai media pembelajaran yang bergambar, berwarna serta materi yang singkat, padat dan jelas. Hal ini membuktikan bahwa begitu artinya sebuah media pembelajaran yang menarik yang terdiri dari beragam gambar. Siswa cenderung menyukai media pembelajaran dengan materi yang menarik serta sedikit penjelasan dan memiliki beragam gambar atau warna (Pralisaputri K R et al., 2016)

Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu melakukan perancangan (*Design*) yang terdiri dari beberapa tahap dalam mengembangkan produk yaitu sebagai berikut:

- a. Pemilihan bahan media, media yang dirancang dalam penelitian ini yakni media poster. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media poster yaitu kertas HVS yang berukuran A4, kertas laminating yang bertujuan agar media dapat digunakan berkali-kali dalam kurung waktu yang lama dengan materi yang sama tanpa takut kertas poster robek.
- b. Pemilihan warna media, dalam pemilihan warna *background* poster dapat menggunakan jenis warna yang mencolok contohnya warna kuning, hijau, orange, biru, ungu, merah dan pink sehingga dapat menambah daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Pemilihan Aplikasi, dalam pemilihan aplikasi peneliti memilih aplikasi canva karena dari segi kemudahan aplikasi canva lebih mudah digunakan dibandingkan dengan aplikasi desain lain ataupun aplikasi word. Peneliti menggunakan jenis canva yang tidak berbayar (Wiyanto H et., al 2023).
- d. *Layout* poster, jenis *layout* yang digunakan dalam media poster ini yaitu *Multi Panel Layout* yang merupakan salah satu layout yang membuat tampilan visual yang tersusun dengan apik. Komposisi yang digunakan adalah membagi dalam beberapa tema seperti judul, sub judul, warna, gambar utama dan gambar pendukung serta terdapat sedikit teks yang terletak di samping gambar misalnya: pengertian sumber energi, macam-macam serta contoh sumber energi.
- e. Pemilihan gambar pada media,

pemilihan gambar pada media dapat disesuaikan pada materi dan menyesuaikan dari pengalaman siswa di kehidupan sehari-hari.

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap penyempurnaan sebuah produk yang telah didesain. Pada tahap ini poster dikembangkan sesuai dengan tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Setelah itu, melakukan uji validitas media poster yang digunakan untuk mengetahui kevalidan poster serta untuk mendapatkan saran dan kritikan dari validator tersebut. Produk dikatakan valid apabila memenuhi standar valid dan sudah memenuhi tujuan yang telah ditentukan (Nur Tety Cholifah et al., 2018). Hasil pengembangan produk poster berbantuan canva yang telah disempurnakan pada tahap pengembangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain media poster

Poster berbasis canva dikatakan layak digunakan setelah melalui tahap uji kevalidan oleh tiga orang ahli. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi untuk

memperoleh data mengenai kelayakan media poster bila ditinjau dari segi aspek kelayakan isi dan penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Kevalidan Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	(%)	Kategori
1.	Tujuan Pembelajaran	75	Valid
2.	Kelayakan Isi	75	Valid
3.	Penyajian Isi	75	Valid
4.	Kesesuaian Evaluasi	75	Valid
	Jumlah	75	Valid

Tabel 4 Hasil Uji Kevalidan Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	(%)	Kategori
1.	Tampilan (<i>layout</i>)	81,25	Sangat Valid
2.	Tulisan	100	Sangat Valid
3.	Kemudahan	75	Valid
	Jumlah	85,41	Sangat Valid

Tabel 5. Hasil Uji Kevalidan Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	(%)	Kategori
1.	Kalimat	83,33	Sangat Valid
2.	Kemudahan bahasa	75	Valid
3.	Istilah dan simbol	83,33	Sangat Valid
	Jumlah	80,55	Sangat Valid

Hasil validasi yang dilakukan oleh seluruh validator menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai rata-rata tertinggi karena media poster dianggap telah layak untuk

diterapkan selama berlangsungnya proses pembelajaran. Selanjutnya, desain yang terdapat di media poster menarik dan dapat digunakan secara ulang-ulang. Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai terendah karena materi yang terdapat pada media poster tidak mencantumkan pengertian energi dan macam-macam sumber energi sehingga masih memerlukan revisi penambahan materi. Syarat media yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kevalidan (Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, 2022). Sehingga media yang telah dikembangkan layak digunakan untuk ujicoba pada saat melakukan penelitian.

Pada tahap ujicoba produk dilaksanakan untuk mendapatkan tingkat kepraktisan produk dari sudut pandang siswa dan guru sebagai subjek penelitian. Ujicoba kepraktisan dilaksanakan dengan membagikan produk media poster materi sumber energi kepada 13 siswa kelas IV SDN 155 Karya Mukti.

Hasil uji praktikalitas atau hasil ujicoba produk didapatkan dari hasil respon 13 siswa terhadap media poster. Berdasarkan instrumen yang telah diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji praktikalitas siswa diperoleh hasil yang terdapat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Untuk siswa

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1.	Kemudahan	96,15%	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian dengan materi	96,15%	Sangat Praktis
3.	Efisiensi waktu	91,34%	Sangat Praktis
4.	Mudah diimplementasikan	96,15%	Sangat Praktis
5.	Daya tarik	95,51%	Sangat Praktis
	Jumlah	95,06%	Sangat Praktis

Media poster yang telah divalidasi, direvisi serta mendapatkan saran dari para validator dinyatakan telah valid, tahap selanjutnya dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui kepraktisan sebuah produk. Pada uji praktikalitas ada beberapa aspek yang dinilai yaitu kemudahan penggunaan media poster, kesesuaian dengan materi, efisiensi waktu, mudah diimplementasikan dan daya tarik. Dengan terpenuhinya aspek kepraktisan pada penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Angnes Septiasa Sintri yang mengatakan bahwa uji praktikalitas dilakukan kepada guru dan siswa kemudian media tergolong praktis apabila memberikan manfaat pada guru dan siswa serta dapat meningkatkan motivasi siswa (Sintri et al., 2023). Selain itu, dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hilda Anggraini Isnawati menjelaskan bahwa praktis atau tidaknya sebuah media ditetapkan oleh hasil respon kepraktisan siswa dan guru (Hilda Anggraini Isnawati2023). Berdasarkan hasil nilai praktikalitas guru dan siswa,

dijelaskan bahwa media poster telah memenuhi kriteria praktis sehingga media yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk disebarluaskan.

Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Dimana evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk melakukan perbaikan. Evaluasi formatif pada penelitian ini yaitu validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta praktikalitas dari guru dan siswa . Evaluasi formatif terus dilakukan sampai mendapatkan hasil validasi yang valid. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah menerapkan produk yang telah dikembangkan yang berupa soal-soal evaluasi dari materi yang telah dijelaskan, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terdapat kompetensi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Siswa di SDN 155 Karya Mukti membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka dalam memahami materi khususnya sumber energi. Hasil pengembangan media poster berbantuan aplikasi Canva pada materi sumber energi mendapatkan hasil uji kevalidan dari ketiga validator dengan kategori sangat valid sehingga media layak untuk digunakan. Media poster yang dikembangkan mudah digunakan, telah sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa serta menaikkan daya tarik siswa terhadap materi sehingga media dapat membantu siswa sehingga terpenuhinya tujuan pembelajaran.

REFERENSI

- Andarini Tri, (2018). Pengembangan Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart dan Video ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar, *Jurnal UNS (Universitas Sebelas Maret)*, 1(4), 17-18.
- Andriana, E., Ramadayanti, S., & Noviyanti, T. E. (2020). Pembelajaran IPA di SD Pada Masa Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 409–413.
- Astuti, Melisa, F. (2021). Pengembangan Poster Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul. *Universitas PGRI Yogyakarta*, 3(4), 8-9.
- Bararah, I. (2020). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal MUDARRUSUNA*, 10(2), 351–370. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i2.7842>
- Cholifah Tety Nur and Muslihasari. (2018). Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan Pada Era Covid-19, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 6(2), 39–46, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Habib, M., & Rajagukguk, K. P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Poster Terhadap Prilaku Siswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 4(1), 1–10.
- Hidayat, F & Muhammad Nizar. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 28–37.
- Inkiriwang, Rinaldy, R. (2020). Kewajiban Negara Dalam Menyediakan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Lex Privatum*, 8(2), 141-144. <https://doi.org/10.35457/supremasi.v8i274>.
- Isnawati Angraini Hilda. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Journal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(3), 801-812
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Lestari Ayu Ega. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Eksperimen IPA Kelas V Sd/Mi', *Jurnal UIN Raden Intan Lampung*, 4(2), 8, <http://repository.radenintan.ac.id/4287>
- Nandini, P. E., & Agung, A. A. G. (2022). Pengembangan Media Poster Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 68–73.
- Nurhayati R & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.

- <https://doi.org/10.4700/jiees.v1i1.11>
 Oktarianti Ditania, Aren Prima and Ridwan Febriandi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pralisaputri K R, Heribertus, S., & Chatarina, M. (2016). Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*, 2(2), 147–154. <https://jurnal.uns.ac.id/geoeco/article/view/8930>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Putri, I. P. (2021). *Pengembangan Media Poster Untuk Mengembangkan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1443 H/ 2021 M.*
- Sinaga, S. I., & Eriyani, S. (2023). Pengembangan Poster Edukasi Untuk Menumbuhkan Pengetahuan Tentang Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi Pada Anak Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Lahat. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14463.
- Sintri, A. S., Rosalina, E., & Fitriyana, N. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Discovery Learning Menggunakan Canva. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(2), 323–335. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6608> PENGEMBANGAN
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional, 1*, 732–742.
- Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, B. A. M. (2022). Pengembangan Media Poster untuk Materi Sumber dan Bentuk Energi Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Al-Irsyad*, 4, 1559. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545>
- Wulandari, P. N., Farika, N., Afni, L. N., Sumakha, Z. A., & Maryani, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 338-347. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4235>
- Yani Qodarsih, F., Sunarso, A., & Utanto, Y. (2023). Analisa Kemampuan Berfikir Krisis dan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV Dengan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantu Media Poster. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(1), 413-425. https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal