



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR DIGITAL MARI MENGENALI HEWAN UNTUK SISWA KELAS III

Apreliya Dwi Lestari¹, Husni Wakhyudin², Kiswoyo³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

e-mail: apreliyadwilestari@gmail.com, husni.wakhyu@yahoo.co.id, kiswoyo@upgris.ac.id

Diterima: 20/7/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara optimal. Namun, pembelajaran materi pengelompokan hewan masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 3 Limbangan, Kabupaten Kendal dengan melibatkan 35 peserta didik kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 90% dan validasi ahli media sebesar 97%. Media juga memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons guru sebesar 92% (sangat praktis), sedangkan respons peserta didik mencapai 87,65% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi pengelompokan hewan bagi peserta didik kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *IPA, Kartu Pintar Digital, Media Pembelajaran Digital, Pengelompokan Hewan, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Science learning in elementary schools requires instructional media that accommodate students' developmental characteristics to facilitate optimal concept understanding. However, the teaching of animal classification is still predominantly conducted through textbooks and lecture-based methods, resulting in limited student engagement during the learning process. This study aimed to develop the Digital Smart Card Media Mari Mengenali Hewan and to determine its validity, practicality, and student responses as a learning medium. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted during the second semester of the 2025/2026 academic year at SD Negeri 3 Limbangan, Kendal Regency, involving 35 third-grade students. Data were collected through observations and questionnaires and were analyzed using descriptive quantitative techniques in the form of percentages. The results indicated that the developed media met the criteria of being



highly valid, with a material expert validation score of 90% and a media expert validation score of 97%. Furthermore, the teacher response reached 92% (highly practical), while the student response reached 87.65% (very good category). These findings demonstrate that the Digital Smart Card Media Mari Mengenali Hewan is feasible and practical for use as an instructional medium for teaching animal classification in third-grade elementary science learning.

Keywords: *Animal Classification, Digital Learning Media, Digital Smart Cards, Elementary School, Science Learning*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berperan penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam serta interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Pembelajaran IPA tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep teoretis, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, serta keterampilan memecahkan masalah melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan, dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang visual, kontekstual, dan mudah dipahami (Akbar et al., 2025). Salah satu materi IPA yang diajarkan pada kelas III sekolah dasar adalah pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, habitat, maupun cara perkembangbiakannya. Penguasaan materi tersebut menjadi fondasi utama bagi peserta didik dalam memahami konsep taksonomi dan keanekaragaman hayati pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, materi pengelompokan hewan kerap sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan lisan guru dan teks bacaan tanpa didukung visualisasi objek yang nyata (Charman, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 3 Limbangan, Kabupaten Kendal, pembelajaran materi pengelompokan hewan masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan buku teks cetak. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik pasif, cepat merasa bosan, serta kesulitan membedakan ciri spesifik antarahewan. Keterbatasan variasi media pembelajaran di kelas menimbulkan kesenjangan antara hakikat pembelajaran IPA yang berbasis pengalaman langsung dengan praktik pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan visualisasi yang menarik dan fleksibel (Novela et al., 2024; Urva et al., 2024). Beberapa penelitian terdahulu telah berupaya mengembangkan media kartu pintar dan media digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman materi di sekolah dasar (Febiana et al., 2026; Kurniati et al., 2025; Rozak et al., 2025). Namun, media kartu pintar yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya umumnya masih berupa kartu cetak konvensional yang bersifat statis atau sebatas media presentasi satu arah tanpa integrasi multimedia interaktif. Keterbatasan tersebut belum mampu memfasilitasi integrasi antara materi teks, video penjelasan bergerak, dan evaluasi mandiri secara terpadu dalam satu perangkat kartu ringkas.

Guna mengatasi kelemahan pada penelitian terdahulu, inovasi diperlukan melalui pengembangan media kartu pintar yang dipadukan dengan teknologi *Quick Response* (QR) *Code*. Integrasi kode QR pada kartu fisik memungkinkan peserta didik menghubungkan kartu bergambar dengan video pembelajaran animasi serta kuis interaktif secara langsung melalui gawai pintar (Hasriani et al., 2024). Melalui perpaduan tersebut, peserta didik dapat mengamati karakteristik fisik hewan secara konkret sekaligus mengeksplorasi materi secara mandiri dan dinamis. Berdasarkan latar belakang permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut,

penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan pada materi pengelompokan hewan untuk kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kevalidan materi dan media, kepraktisan penggunaan oleh guru, serta respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPA yang inovatif, aplikatif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 3 Limbangan, Kabupaten Kendal, dengan subjek uji coba sebanyak 35 peserta didik kelas III dan 1 orang guru kelas. Tahapan pengembangan ADDIE dalam penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*): Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPA, menganalisis kebutuhan media pembelajaran, serta memetakan karakteristik peserta didik kelas III pada materi pengelompokan hewan.
2. Tahap Perancangan (*Design*): Menyusun materi pembelajaran klasifikasi hewan, merancang tata letak kartu pada Canva, menyiapkan tautan video dan soal latihan berbasis *web*, membuat kode QR, serta menyusun instrumen validasi dan angket respons.
3. Tahap Pengembangan (*Development*): Memproduksi fisik kartu pintar digital Mari Mengenali Hewan, mencetak kartu, dan melakukan validasi produk oleh 1 ahli materi serta 1 ahli media.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*): Menerapkan media dalam proses pembelajaran IPA kelas III di SD Negeri 3 Limbangan yang melibatkan 35 siswa, serta membagikan angket respons kepada guru dan peserta didik.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Melakukan evaluasi formatif dan sumatif berdasarkan saran perbaikan dari validator ahli serta hasil analisis respons pengguna untuk menyempurnakan produk akhir.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons kepraktisan guru, dan angket respons peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

di mana P adalah persentase skor, $\sum x$ adalah jumlah skor yang diperoleh, dan $\sum x_i$ adalah jumlah skor maksimum ideal. Kriteria kelayakan produk dikelompokkan ke dalam kategori: 81%-100% (sangat valid/sangat praktis/sangat baik), 61%-80% (valid/praktis/baik), 41%-60% (cukup valid/cukup praktis/cukup baik), 21%-40% (kurang valid/kurang praktis/kurang baik), dan 0%-20% (sangat kurang valid/sangat tidak praktis).

HASIL DAN PEMBAHASAN

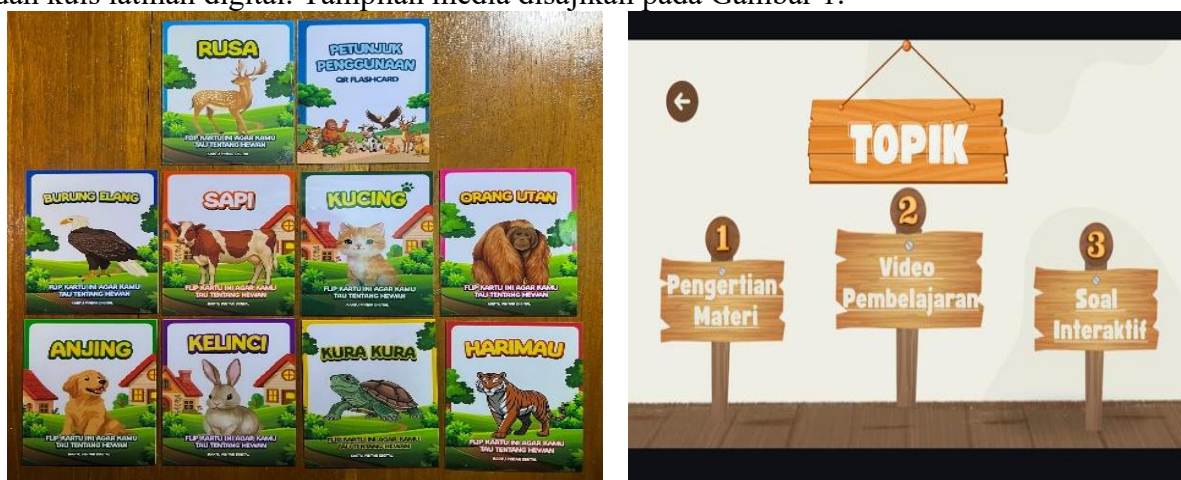
Hasil

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri 3 Limbangan masih bertumpu pada metode ceramah dan buku teks, sehingga peserta didik kesulitan membedakan hewan berdasarkan herbivora, karnivora, dan omnivora serta habitatnya. Peserta didik membutuhkan media visual konkret yang dapat diakses secara interaktif untuk merangsang keaktifan belajar.

2. Tahap Perancangan (Design)

Perancangan media menghasilkan desain kartu berukuran 10×15 cm yang memuat sembilan jenis hewan representatif (kucing, anjing, rusa, harimau, kura-kura, burung elang, kelinci, orang utan, dan sapi). Setiap kartu dirancang memuat ilustrasi visual, deskripsi ciri morfologi, serta *Quick Response* (QR) Code yang terintegrasi dengan video animasi YouTube dan kuis latihan digital. Tampilan media disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan

Gambar 1 menunjukkan tampilan Media Kartu Pintar Digital *Mari Mengenali Hewan* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran IPA pada materi pengelompokan hewan. Media dirancang dalam bentuk kartu bergambar yang dipadukan dengan *Quick Response* (QR) Code sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, video pembelajaran, dan soal interaktif melalui satu media. Penyajian media tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan kartu dilakukan menggunakan perangkat lunak Canva dan dicetak dengan bahan *art paper* laminasi. Produk awal kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Rekapitulasi hasil penilaian validasi dan respons pengguna disajikan pada Tabel 1.

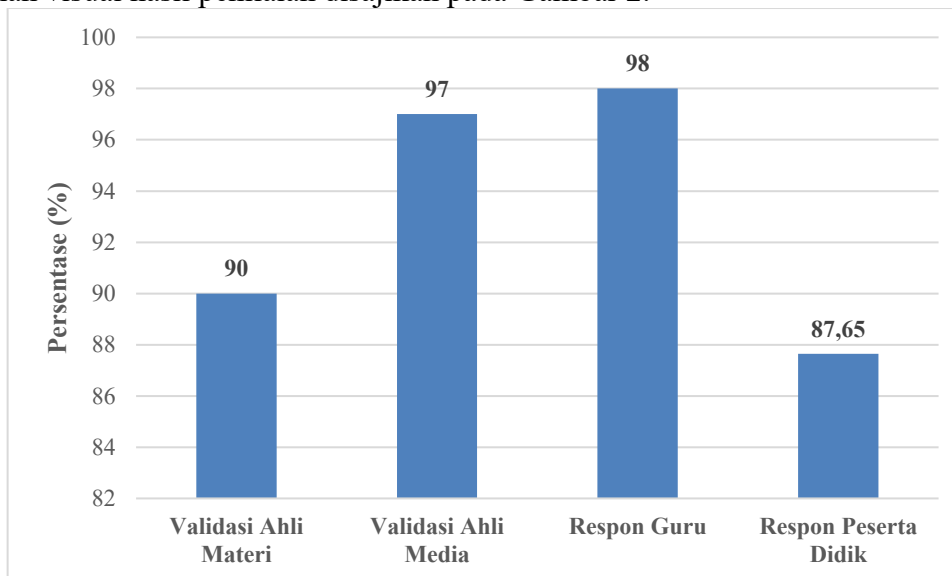
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan

No	Aspek Penilaian	Skor Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1	Validasi Ahli Materi	90,00	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	97,00	Sangat Valid
3	Respons Kepraktisan Guru	92,00	Sangat Praktis
4	Respons Peserta Didik	87,65	Sangat Baik

Sumber: Data Primer Penelitian (2026).

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi memperoleh persentase 90% (sangat valid) yang menunjukkan substansi materi klasifikasi hewan telah akurat dan sesuai capaian

kurikulum. Validasi ahli media memperoleh 97% (sangat valid), yang mengonfirmasi bahwa tipografi, tata warna, keterbacaan, dan fungsi pemindaian QR Code berfungsi optimal. Rangkuman visual hasil penilaian disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Validitas dan Respons Pengguna Media Kartu Pintar Digital

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba implementasi dilaksanakan pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 3 Limbangan yang diikuti oleh 35 peserta didik dan 1 orang guru kelas III. Selama proses pembelajaran, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mengamati kartu fisik, memindai QR Code dengan gawai pintar, menyimak video penjelasan, dan mengerjakan kuis interaktif secara bergotong royong. Penilaian kepraktisan dilakukan dengan mengumpulkan data respons dari guru dan peserta didik secara kuantitatif. Hasil persentase kepraktisan implementasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Respons Kepraktisan Pengguna pada Tahap Implementasi

No	Pengguna Responden	/ Jumlah Responden	Skor (%)	Persentase	Kategori Kepraktisan
1	Guru Kelas III	1 orang	92,00		Sangat Praktis
2	Peserta Didik Kelas III	35 orang	87,65		Sangat Baik / Sangat Praktis

Sumber: Data Primer Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 2, hasil respons kepraktisan oleh guru kelas menunjukkan persentase sebesar 92,00% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pengelompokan hewan secara efisien dan terstruktur. Sementara itu, respons peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,65% dengan kategori sangat baik/sangat praktis. Peserta didik merasa sangat antusias, terbantu dalam memahami materi, dan mudah mengoperasikan pemindaian QR Code pada kartu.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi formatif dilaksanakan dengan menindaklanjuti masukan validator ahli, yaitu: (1) memperbesar kontras warna teks deskripsi pada latar kartu agar lebih mudah dibaca peserta didik, (2) menambahkan petunjuk durasi pada pemindaian video animasi, dan (3)

Copyright (c) 2026 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA



menyederhanakan kalimat instruksi kuis. Evaluasi sumatif melalui angket menunjukkan respons kepraktisan guru mencapai 92% (sangat praktis) dan respons peserta didik mencapai 87,65% (sangat baik), sehingga produk dinyatakan tuntas dan layak tanpa revisi lanjutan.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan memenuhi kriteria kevalidan yang sangat tinggi serta praktis digunakan dalam pembelajaran IPA materi pengelompokan hewan kelas III sekolah dasar. Tingginya skor validasi ahli materi (90%) dan ahli media (97%) menunjukkan bahwa produk berhasil memadukan kebenaran substansi ilmiah dengan desain visual yang komunikatif sesuai tahap berpikir operasional konkret anak usia sekolah dasar (Akbar et al., 2025). Selain validitas, uji kepraktisan melalui angket respon siswa dan guru menunjukkan tingkat keterlaksanaan yang sangat praktis, menegaskan bahwa integrasi teknologi augmented reality mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran (Farihatusshalihah et al., 2025; Hasanah et al., 2026; Khasanah et al., 2025; Rasyid et al., 2025).

Keunggulan media ini terletak pada integrasi format fisik dan digital melalui teknologi QR Code. Ketika peserta didik memindai kode QR, abstraksi pengelompokan hewan berdasarkan makanan dan habitatnya dapat divisualisasikan secara nyata melalui video animasi dinamis. Hal ini memecahkan keterbatasan media cetak konvensional yang bersifat pasif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hasriani et al. (2024) dan Anshori dan Zulfiati (2025) yang menyatakan bahwa perpaduan media visual interaktif dan teknologi digital mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan pemahaman konsep sains siswa sekolah dasar. Implementasi media ini juga terbukti memperkuat retensi memori siswa melalui keterlibatan multi-sensorik, di mana representasi objek dalam format tiga dimensi memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam dibandingkan metode ceramah tradisional (Aslan et al., 2024; Auia & Nisa'i, 2026; Rosita et al., 2025; Salamah et al., 2026; Wasi et al., 2025; Wibowo et al., 2022).

Aspek kepraktisan yang memperoleh skor 92% dari guru membuktikan bahwa kartu pintar digital mudah dioperasikan di kelas tanpa memerlukan instalasi aplikasi yang rumit. Guru dapat mengelola pembelajaran secara fleksibel dengan memadukan aktivitas kelompok berbasis kartu dan eksplorasi digital. Sementara itu, respons peserta didik sebesar 87,65% (kategori sangat baik) menegaskan bahwa kemudahan akses kuis interaktif dan tampilan grafis Canva mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara mandiri (Febiana et al., 2026; Kurniati et al., 2025; Rozak et al., 2025). Efektivitas ini didukung oleh penggunaan elemen visual kontras yang terstruktur, yang terbukti krusial dalam mempertahankan fokus perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Aryani et al., 2026; Jesmin et al., 2026; Mulya et al., 2026; Rosilawati et al., 2026; Yulestian & Lukitawati, 2026).

Secara keseluruhan, pengembangan media kartu pintar digital ini berhasil menjembatani kebutuhan media pembelajaran konkret yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Keterpaduan gambar, video, dan latihan soal terbukti efektif mengubah suasana belajar menjadi lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, pemanfaatan inovasi ini memberikan solusi praktis bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa (Asfia & Astuti, 2026; Maharani et al., 2025). Optimalisasi ruang lingkup digital ini memastikan bahwa aksesibilitas materi tidak lagi terbatas oleh waktu dan lokasi, sehingga siswa memiliki fleksibilitas lebih besar untuk mengulang konsep yang belum dikuasai secara mandiri (Firdausy & Setiani, 2025).



KESIMPULAN

Pengembangan Media Kartu Pintar Digital Mari Mengenali Hewan berbasis model ADDIE berbantuan Canva dan integrasi *Quick Response (QR) Code* terbukti sangat valid, sangat praktis, serta mendapat respons yang sangat baik dari pengguna. Penggabungan fisik kartu bergambar dengan akses cepat ke video animasi dan kuis digital terbukti ampuh memfasilitasi pemahaman konsep pengelompokan hewan bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini efektif mentransformasi proses pembelajaran konvensional menjadi pengalaman belajar mandiri yang konkret, visual, dan interaktif. Dengan demikian, media kartu pintar digital teruji secara empiris sebagai inovasi bahan ajar yang layak dan aplikatif untuk mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Implikasi riset ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi multimedia interaktif untuk mengonkritkan materi sains yang abstrak sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret anak. Pendidik disarankan mengadopsi media kartu pintar digital ini sebagai alat bantu mengajar interaktif guna meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan menguji efektivitas media ini secara kuantitatif melalui metode *quasi-experimental design* guna mengukur dampaknya terhadap hasil belajar dan ketahanan memori siswa. Selain itu, riset selanjutnya dapat memperluas cakupan materi IPA lainnya serta mengintegrasikan fitur teknologi *augmented reality* untuk menyajikan pengalaman belajar yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. R. M., Khairunnisa, A., Sari, I. P., Atsir, M. R., Gumelar, R. C., Budiargo, W. F., & Suwandi, W. (2025). Hakikat pendidikan IPA. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i1.234>
- Anshori, D. L., & Zulfiati, H. M. (2025). Media pembelajaran digital terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar: Sebuah tinjauan pustaka. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 640–649. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.8941>
- Aryani, R., Zahra, Z., Fitriyah, F., & Mabururi, M. (2026). Media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar IPA di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 2240–2249. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.11680>
- Asfia, R. D., & Astuti, T. (2026). Pengembangan media edukasi majalah digital berbasis augmented reality daerahku yang bersejarah dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas V SDN 3 Kenteng. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(3), 2551–2563. <https://doi.org/10.51878/social.v6i3.13563>
- Aslan, A., Avcı, S. G., & Gökçü, M. Ş. (2024). Using 3-dimensional models as teaching tools in science education for elementary school students. *Research Square*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3934766/v1>
- Auia, F. O., & Nisa'i, K. (2026). Pengaruh model pembelajaran konvensional 3D terhadap hasil belajar materi ekologi & keanekaragaman hayati kelas VII. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 910–919. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9820>



- Charman, Y., & Arifin, P. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran examples non examples pada pelajaran IPA materi penggolongan hewan siswa kelas III UPT SD Negeri 010 Pangkalan Serik tahun 2021/2022. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(1), 133–137. <https://doi.org/10.31004/edp.v1i1.25>
- Farihatussalihah, A., Rahmawati, A. T., & Rakhman, P. A. (2025). Analysis of opportunities and challenges of augmented reality media in learning. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 11(1), 7–15. <https://doi.org/10.58258/jime.v11i1.7820>
- Febiana, A. A., Fatmawati, M. I., Wilujeng, V. R., & Setyawan, H. W. (2026). Analisis implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman materi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 301–306. <https://doi.org/10.55123/jipdas.v3i2.1458>
- Firdausy, L. C., & Setiani, R. (2025). Kepraktisan media flipbook berbasis inquiry learning berbantuan YouTube & crossword untuk siswa kelas VII SMP. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 737–746. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.7639>
- Hasanah, S. N., Rohimah, S. M., & Nurhadi, M. (2026). Pengaruh open-ended learning berbantuan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(3), 2009–2019. <https://doi.org/10.51878/science.v6i3.12898>
- Hasriani, Ahmad, & Saputra, E. E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Journal Sultra Elementary School*, 5(2), 1100–1111. <https://doi.org/10.64690/jses.v5i2.430>
- Jesmin, M., Kasman, K., & Firdaus, F. (2026). Efektivitas penggunaan media Canva dengan pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas XI. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9589>
- Khasanah, M., Kharisma, A. I., & Huda, M. M. (2025). Augmented reality media: Development and validation to improve critical thinking skills of elementary school student. *Jurnal Tematik*, 14(1), 54–62. <https://doi.org/10.24114/jt.v14i1.68193>
- Kurniati, B., Safitri, I., Rosita, I., & Ermawati. (2025). Pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SDN Mekar Mukti 04. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(9), 1210–1218. <https://doi.org/10.59837/xq273t18>
- Maharani, A., Sofwan, M., & Risdalina, R. (2025). Rancang bangun media DIMETA-AR pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 1006–1015. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.8325>
- Mulya, A. K., Heldayani, E., & Ayurachmawati, P. (2026). Pengembangan media flashcard berbasis 3D augmented reality pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 78 OKU. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1863–1872. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i3.12420>
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Rasyid, H., Fudla, M., Fahri, A. M., Jamhariroh, U., Putri, N., Anjarwati, A., & Ainiyah, S. M. (2025). Implementasi pengalaman belajar 3D siswa kelas VII SMPN 1 Wagir



- melalui pemanfaatan aplikasi augmented reality “ARPI” pada materi zaman pra aksara. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 438–443. <https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v4i4.8197>
- Rosilawati, L., Hindriana, A., & Ismail, A. Y. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan Canva pada materi pewarisan sifat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(3), 2488–2495. <https://doi.org/10.51878/science.v6i3.14496>
- Rosita, D., Dewanti, S. S., & Ibrahim, I. (2025). The impact of augmented reality-based learning media on primary students’ retention of human sensory system concepts. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 407–420. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.25276>
- Rozak, A., Mustofa, M., & Selirowangi, N. B. (2025). Pengembangan media kartu pintar dengan pendekatan kontekstual untuk pembelajaran menulis puisi siswa. *Listra: Jurnal Linguistik dan Sastra Terapan*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.58258/listra.v2i2.2154>
- Salamah, F. N., Chan, F., & Budiono, H. (2026). Rancang bangun media flash card berbasis augmented reality materi bentang alam di kelas IV sekolah dasar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 231–242. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.9436>
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Wasi, R. A., Ismail, S., Mulyadi, Y., & Rindiani, A. (2025). Integrasi Cognitive Load Theory dan pembelajaran multisensorik: Kerangka neuro-kognitif untuk optimalisasi pemahaman dan keterlibatan siswa di era digital. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 5(3), 1165–1177. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i3.6532>
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Yulestian, A. Z., & Lukitawati, L. (2026). Penerapan cooperative learning tipe STAD berbantuan mind map Canva terhadap peningkatan hasil belajar IPS. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 444–454. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9651>