

PENGEMBANGAN MEDIA GEO-FUN BERBASIS CANVA DAN SAC UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V

Isra'lee Lazuardi¹, Rana Gustian Nugraha², Nurdinah Hanifah³

¹Universitas Pendidikan Indonesia; isralee.lazuardi24@upi.edu

²Universitas Pendidikan Indonesia; ranaagustian@upi.edu

³Universitas Pendidikan Indonesia; nurdinah.hanifah@upi.edu

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-06-18

Revised 2026-06-28

Accepted 2026-08-09

ABSTRAK

Pembelajaran IPS pada materi perubahan bentuk permukaan bumi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif sehingga dapat memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC) yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SDN Cikandang, ahli materi, ahli media, dan guru kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon guru, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase kelayakan dan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Geo-Fun memperoleh persentase kelayakan sebesar 85% dari ahli materi dengan kategori sangat layak dan 94% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Respon guru terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat baik. Hasil *pretest* dan *posttest* juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Geo-Fun. Dengan demikian, media Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC) layak, praktis, dan berpotensi efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital interaktif pada materi perubahan bentuk permukaan bumi untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Geo-Fun, Canva, Smart Apps Creator, media pembelajaran digital, hasil belajar, IPS.

ABSTRACT

Social Science (IPS) learning on the topic of changes in the Earth's surface in elementary schools still faces various challenges, one of which is the use of less interactive learning media, which can affect student engagement and learning outcomes. This study aimed to develop Geo-Fun, an interactive digital learning medium based on Canva and Smart Apps Creator (SAC), that is feasible, practical, and effective in improving the learning outcomes of fifth-grade elementary school students in Social Science (IPS). This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the stages of Analysis, Design,

Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of fifth-grade students of SDN Cikandang, a material expert, a media expert, and a fifth-grade teacher. Data were collected using expert validation sheets, a teacher response questionnaire, and learning achievement tests in the form of pretests and posttests. Data were analyzed descriptively and quantitatively through feasibility percentage calculations and N-Gain analysis to determine the improvement in student learning outcomes. The results showed that the Geo-Fun media obtained a feasibility percentage of 85% from the material expert, categorized as very feasible, and 94% from the media expert, categorized as very feasible. The teacher's response to the use of the media obtained a percentage of 91.67%, categorized as very good. The pretest and posttest results also showed an improvement in student learning outcomes after using the Geo-Fun media. Therefore, Geo-Fun, based on Canva and Smart Apps Creator (SAC), is feasible, practical, and potentially effective as an interactive digital learning medium for the topic of changes in the Earth's surface for fifth-grade elementary school students.

Keyword: *Geo-Fun, Canva, Smart Apps Creator, digital learning media, learning outcomes, Social Science (IPS)*

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Isra'lee Lazuard

Universitas Pendidikan Indonesia; isralee.lazuardi24@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang pembelajaran di sekolah dasar yang berperan penting dalam membantu peserta didik memahami lingkungan sosial dan berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan kondisi yang ditemukan di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu disajikan secara kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara bermakna (Lahamado et al., 2025).

Salah satu materi IPS kelas V yang membutuhkan penyajian secara konkret dan menarik adalah perubahan bentuk permukaan bumi. Materi tersebut mencakup berbagai fenomena alam dan aktivitas manusia yang menyebabkan perubahan pada permukaan bumi sehingga terdapat konsep-konsep yang relatif abstrak bagi peserta didik. Apabila materi hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan media pembelajaran konvensional, peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam memahami proses terjadinya perubahan tersebut. Kondisi tersebut juga dapat menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi

kurang optimal dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar (Hardiyanti et al., 2025).

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media digital sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Canva. Canva memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, animasi, dan berbagai elemen desain sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Safitri et al., 2026). Selain itu, Smart Apps Creator (SAC) dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan navigasi, animasi, latihan soal, dan umpan balik. Pemanfaatan SAC memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran (Nursalimah & Sutisna, 2024).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi penggunaan Canva dan Smart Apps Creator dalam pembelajaran. Media berbasis Canva dapat membantu menciptakan penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif, sedangkan media berbasis Smart Apps Creator dapat mendukung pemahaman peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif (Khairani & Mudinillah, 2022; Al Haq et al., 2024). Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan Canva sebagai platform desain dengan Smart Apps Creator sebagai pengembang media interaktif untuk pembelajaran IPS sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, pengembangan media yang secara spesifik mengangkat materi perubahan bentuk permukaan bumi untuk siswa kelas V juga belum banyak ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media digital yang menggabungkan keunggulan kedua platform tersebut dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan keterbatasan penelitian sebelumnya, dikembangkan media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC). Canva digunakan dalam merancang tampilan visual dan penyajian materi, sedangkan Smart Apps Creator digunakan untuk mengembangkan media menjadi lebih interaktif melalui navigasi, animasi, latihan soal, dan aktivitas pembelajaran. Integrasi kedua platform tersebut diharapkan dapat menghasilkan media yang menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik memahami materi perubahan bentuk permukaan bumi secara lebih konkret dan interaktif. Dengan demikian, Geo-Fun diharapkan tidak hanya menjadi media penyampai materi, tetapi juga dapat mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC) pada materi perubahan bentuk permukaan bumi untuk siswa kelas V sekolah dasar serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan mendukung pelaksanaan pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk pembelajaran serta mengetahui kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC) pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar dengan materi perubahan bentuk permukaan bumi.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cikandang dan guru kelas V. Objek penelitian adalah media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun serta hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan media tersebut.

Tahapan Pengembangan

Prosedur pengembangan media Geo-Fun dilakukan berdasarkan tahapan model ADDIE sebagai berikut.

Analysis

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPS, karakteristik siswa, kurikulum, serta materi perubahan bentuk permukaan bumi. Analisis dilakukan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

Design

Tahap *Design* merupakan tahap perancangan media Geo-Fun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur media, tampilan visual, alur penggunaan media, penyajian materi, serta penyusunan instrumen penelitian. Perancangan media disesuaikan dengan materi perubahan bentuk permukaan bumi dan karakteristik siswa kelas V.

Development

Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan rancangan media menjadi produk pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC). Canva digunakan untuk merancang tampilan dan elemen visual media, sedangkan Smart Apps Creator digunakan untuk mengembangkan media agar memiliki fitur interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Implementation

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media Geo-Fun dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Cikandang. Pada tahap ini siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah melalui proses validasi dan revisi. Untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa, dilakukan pemberian tes berupa *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah penggunaan media. Selain itu, guru kelas V SDN Cikandang memberikan penilaian melalui angket respon terhadap penggunaan media Geo-Fun dalam pembelajaran.

Evaluation

Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan dan penerapan media Geo-Fun secara keseluruhan. Evaluasi mencakup kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru terhadap penggunaan media, serta peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan media Geo-Fun.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, dan tes hasil belajar IPS. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek media, seperti tampilan visual, navigasi, penyajian, dan kemudahan penggunaan. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan media Geo-Fun dalam proses pembelajaran. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media Geo-Fun.

Setiap instrumen disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian dan materi perubahan bentuk permukaan bumi. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media, respon pengguna, serta hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Cikandang.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan untuk menentukan kategori kelayakan media. Data angket respon guru dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan tanggapan pengguna. Sementara itu, data hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Geo-Fun.

Perhitungan persentase kelayakan dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase selanjutnya digunakan untuk menentukan kategori kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan skor *pretest* dan *posttest*. Nilai N-Gain diperoleh dari perbandingan selisih skor *posttest* dan *pretest* dengan selisih skor maksimal dan *pretest*. Hasil perhitungan N-Gain kemudian digunakan untuk menentukan tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Geo-Fun.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Pretest - Skor\ Posttest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Minimum}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC) pada materi perubahan bentuk permukaan bumi untuk siswa kelas V SDN Cikandang. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setelah produk dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Hasil validasi media Geo-Fun disajikan pada **Tabel 1. Hasil Validasi Media Geo-Fun**.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Geo-Fun

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	85%	Sangat Layak
Ahli Media	94%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa media Geo-Fun memperoleh persentase sebesar 85% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Geo-Fun telah memenuhi aspek yang dinilai dalam validasi, meliputi kesesuaian materi, penyajian isi, tampilan visual, navigasi, dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media Geo-Fun dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V pada materi perubahan bentuk permukaan bumi.

Setelah melalui proses validasi dan revisi, media Geo-Fun diimplementasikan dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Cikandang. Guru kelas V memberikan penilaian melalui angket respon untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran. Hasil respon guru disajikan pada Tabel 2. Hasil Respon Guru Terhadap Media Geo-Fun.

Tabel 2. Hasil Respon Guru Terhadap Media Geo-Fun

Responden	Presentase	Kategori
Guru Kelas V	91,67%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, respon guru terhadap media Geo-Fun memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat baik. Guru memberikan respon positif terhadap penggunaan media karena Geo-Fun memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan,

sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta membantu penyampaian materi perubahan bentuk permukaan bumi secara lebih interaktif. Media juga dinilai dapat mendukung perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Efektivitas media Geo-Fun selanjutnya dilihat berdasarkan hasil belajar siswa melalui pemberian *pretest* dan *posttest*. Tes diberikan kepada 36 siswa kelas V SDN Cikandang untuk mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media Geo-Fun.

Ringkasan hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 3. Ringkasan Hasil Belajar Siswa.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Hasil
Jumlah Siswa	36
Nilai Pretest Tertinggi	90
Nilai Pretest Terendah	15
Nilai Posttest Tertinggi	100
Nilai Posttest Terendah	75
Analisis Peningkatan	N-Gain

Berdasarkan Tabel 3, nilai terendah pada *pretest* adalah 15, sedangkan nilai terendah pada *posttest* meningkat menjadi 75. Nilai tertinggi juga mengalami peningkatan dari 90 pada *pretest* menjadi 100 pada *posttest*. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Geo-Fun. Analisis peningkatan hasil belajar selanjutnya dilakukan menggunakan N-Gain. Namun, nilai N-Gain akhir perlu dicantumkan berdasarkan hasil perhitungan data penelitian yang sebenarnya agar tingkat peningkatan hasil belajar dapat dikategorikan secara tepat.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC) memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Persentase sebesar 85% dari ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan materi perubahan bentuk permukaan bumi dan kebutuhan pembelajaran siswa kelas V. Sementara itu, persentase sebesar 94% dari ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan, navigasi, penyajian, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria yang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan menggunakan model ADDIE dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tingkat kelayakan yang diperoleh juga menunjukkan bahwa integrasi Canva dan Smart Apps Creator dapat mendukung pengembangan media pembelajaran digital yang memiliki unsur visual dan interaktivitas. Canva digunakan dalam merancang tampilan visual media, sedangkan Smart Apps Creator digunakan untuk mengembangkan media dengan fitur interaktif. Kombinasi tersebut memungkinkan materi perubahan bentuk permukaan

bumi disajikan melalui teks, gambar, animasi, navigasi, serta aktivitas latihan sehingga konsep yang dipelajari dapat disajikan secara lebih menarik dan sistematis.

Respon guru terhadap media Geo-Fun memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, serta penyajian materi yang sistematis menjadi aspek yang mendukung kemudahan penggunaan media. Selain itu, keberadaan gambar, animasi, kuis interaktif, dan umpan balik memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Al Haq et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis Smart Apps Creator dapat mendukung pemahaman siswa melalui penyajian materi yang interaktif. Penelitian Khairani dan Mudinillah (2022) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan penyajian materi yang lebih menarik dan komunikatif. Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan Canva dan Smart Apps Creator secara terintegrasi memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran digital yang lebih interaktif.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari perubahan nilai pretest dan posttest. Nilai terendah meningkat dari 15 menjadi 75, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 90 menjadi 100. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Geo-Fun, kemampuan siswa dalam memahami materi perubahan bentuk permukaan bumi mengalami peningkatan. Penyajian materi melalui unsur visual, ilustrasi, animasi, dan latihan interaktif dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan media digital interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang tidak hanya berpusat pada penjelasan guru. Siswa dapat mengikuti alur materi, mengamati visualisasi, mengerjakan latihan, serta memperoleh umpan balik melalui media. Kondisi tersebut dapat mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan membantu mereka memahami konsep secara bertahap.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa Geo-Fun memiliki potensi sebagai media pembelajaran digital interaktif untuk pembelajaran IPS kelas V pada materi perubahan bentuk permukaan bumi. Kelayakan yang tinggi dari ahli materi dan ahli media, respon positif guru, serta peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa Geo-Fun dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPS secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital interaktif Geo-Fun berbasis Canva **dan** Smart Apps Creator (SAC) pada materi perubahan bentuk permukaan bumi untuk siswa kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan **ADDIE**. Berdasarkan hasil validasi, media Geo-Fun memperoleh kategori sangat layak baik

dari ahli materi maupun ahli media, serta memperoleh respon sangat baik dari guru. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Geo-Fun yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, media Geo-Fun berbasis Canva dan Smart Apps Creator (SAC) layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi perubahan bentuk permukaan bumi di kelas V sekolah dasar.

REFERENSI

- Al Haq, G. T., Sismulyasih SB, N., & Purwati, P. D. (2024). Canva-based Smart Apps Creator media to enhance comprehension skills of informational text for third-grade students. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 385–393. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.77090>
- Hardiyanti, N., Dumiyati, D., Apriono, D., & Wardhono, A. (2025). Pengujian validitas multimedia interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di kelas IV UPT SD Negeri Campurejo 1 Tuban. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(5). <https://doi.org/10.38035/jmpis>
- Khairani, N. U. R., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva pada pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulnuraini, Z. (2025). Analisis literatur: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7628>
- Nursalimah, S., & Sutisna, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inventa*, 8(2), 145–156.
- Safitri, A., dkk. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Academia Open*, 11. <https://doi.org/10.21070/acopen>
- Reza, R. P., & Putra, G. M. C. (2025). The development of Smart Apps Creator learning media to improve IPAS learning outcomes. *Indonesian Research Journal in Education*, 9(2), 914–925. <https://doi.org/10.22437/irje.v9i02.41931>
- Ramadhani, R. H. P., & Trimurtini. (2025). Development of Smart Apps Creator media with IDEAL approach to improve mathematics problem solving ability in elementary school. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(2), 873–892. <https://doi.org/10.23960/jpmipa.v26i2.pp873-892>
- Aprilianti, R. E., & Erita, Y. (2025). Development of learning media using Smart Apps Creator based on Problem Based Learning for Social Science learning in grade IV of elementary school. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(1). <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i1.2768>
- Sya'adah, A. M. M., Kharisma, A. I., & Huda, M. M. (2025). Media Smart Apps Creator: Development and validation to improve understanding of IPAS concepts in elementary

- school. *Jurnal Tematik*, 14(2). <https://doi.org/10.24114/jt.v14i2.68196>
- Sutrisno, A., Vebrianto, R., & Zuhairi, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android melalui aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Instructional Development Journal*, 7(3). <https://doi.org/10.24014/idj.v7i3.36271>
- Herliana, Y., & Witanto, Y. (2025). Smart Apps Creator-based media to enhance addition and subtraction learning outcomes. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(1). <https://doi.org/10.24042/ajpm.v16i1.26584>
- Auranisa, J. D., & Nuryanto, S. (2025). The development of Smart Apps Creator learning media to improve narrative writing skills of students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.84629>
- Meylindo, D. S., Ati, A. F. S. M. Z., & Irmaningrum, R. N. (2026). Smart Apps Creator application learning media as an optimization of digital learning in elementary schools. *Jurnal Tematik*, 15(2). <https://doi.org/10.24114/jt.v15i2.68346>
- Nurkhafifah, T., Habibi, B., & Muljani, S. (2026). Needs analysis of interactive learning media based on Smart Apps Creator for Natural and Social Sciences in elementary school. *Journal of Educational Sciences*, 10(4), 79–95. <https://doi.org/10.31258/jes.10.4.p.79-95>
- Wijaya, E. D. S., Susongko, P., & Nafiati, D. A. (2025). Media pembelajaran digital: Pentingkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar? *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24374>
- Yonanda, D. A., Islahuddin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving motivation and learning outcomes of elementary school students with multimedia-based interactive media. *Profesi Pendidikan Dasar*, 11(3), 197–210. <https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.5761>
- Yunita, R., Effendi, E., & Firmansyah, J. (2025). Development of interactive multimedia-based IPAS learning media to improve learning outcomes and critical thinking skills of fifth grade elementary school students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 6311–6323. <https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.6311-6323>
- Salsabila, S. (2025). Development of interactive multimedia based on Problem Based Learning and Liveworksheets to improve IPAS learning outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 4357–4369. <https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.4357-4369>
- Ningrum, O. C., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2026). Interactive e-module based on Contextual Teaching and Learning as a digital learning media for elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/ijee.v10i1.110881>
- Alyusfitri, R., Gistituati, N., Yerizon, Fauzan, A., & Yarman. (2024). The effectiveness and relationship of student responses toward learning outcomes using interactive multimedia-based e-modules in elementary schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 573–584.
- Ismawati, Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive learning media in fifth-grade Indonesian elementary school subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>

- Ratumbuisang, K. F., & Ratumbuisang, Y. F. (2023). Interactive multimedia as instructional media for elementary school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(2). <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1516>
- Dewi, C. (2022). The effect of flash-based interactive learning multimedia on the thematic learning outcomes of grade 5 students in elementary school. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20026>
- Bintoro, W. P., Triwahyuni, E., & Emyus, A. Z. (2024). The influence of digital learning media Nearpod on the motivation and academic achievement of elementary school students. *Journal of Education Technology*, 8(4), 654–661. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i4.85613>
- Trisnantari, H. E., Mutohar, P. M., & Rindrayani, S. R. (2024). The effectiveness of interactive learning media based on Adobe Flash in improving learning achievement at primary schools. *International Journal on Social and Education Sciences*, 8, 1539–1549. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2024.801114>