



Pengembangan Media Canva pada Model Pembelajaran Cooperatif Tipe *Students Teams Achievement Divisions (STADS)*

Joevanca Virginia^{1*}, Majidatun Ahmala^{2}**

Universitas Terbuka Bogor, Indonesia¹

STAI Taruna Surabaya, Indonesia²

joevancatresna@gmail.com^{*}, mazida23@gmail.com^{**}

Received: 03-08-2024

Reviewed: 05-08-2024

Accepted: 1-09-2024

Abstract

Based on pre-research conducted by fourth grade students at SDN Situgede 4, data was obtained that Civics Educations learning was not optimal. This can be seen from the lack of enthusiasm of students during the learning process and less varied learning. Therefore, this research uses the Students Teams Achievement Division (STAD) learning model and canva is used as a learning medium. The aim of this research is to determine the development of canva media which is implemented using the STAD model. The method in this research and development (RnD). This research was conducted at SDN Situgede, with fourth grade students as research subjects. Data collection techniques used in this research are interviews, questionnaires, documentation, and observation. The results of this research indicate that the development of canva media used in learning using the STAD learning model is declared suitable for use. The score from experts regarding the learning model was 90%, the suitability of the material was 87%, and the suitability of the canva media was 92%.

Keywords: *canva, learning media, STAD.*

Abstrak

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Situgede 4 didapatkan data bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) belum maksimal. Hal ini terlihat dari kurang antusiasnya siswa selama proses pembelajaran dan pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Students Teams Achievement Division (STAD)* dan canva yang digunakan sebagai media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media canva yang diimplementasikan dengan menggunakan model *STAD*. Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Penelitian ini dilakukan di SDN Situgede, dengan subyek penelitian siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: wawancara, angket, dokumentasi, dan observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media canva yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *STAD* dinyatakan layak digunakan. Nilai dari pakar ahli tentang model pembelajaran sebesar 90%, kelayakan materi sebesar 87%, dan kelayakan media canva sebesar 92%.

Kata kunci: *canva, media pembelajaran, STAD.*

Pendahuluan

Pengetahuan dan pemikiran baru dapat didapatkan manusia dari berbagai tempat, baik di keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan pun juga menjadi salah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan yang luas yang akan mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik.

Pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru, kini beralih pada siswa. Oleh sebab itu, guru harus menggunakan berbagai macam upaya untuk menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif baik antara guru dan siswa maupun interaksi antar siswa itu sendiri. Bahkan keaktifan siswa selama pembelajaran menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD), yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan membagi kelompok kecil dengan kemampuan akademik yang berbeda agar tercipta saling membantu dalam pembelajaran (Herma Kusumaningsih 2022, 6). Model STAD yang digunakan untuk anak sekolah dasar memiliki beberapa kelebihan seperti: 1) Kerjasama antar siswa dalam kelompok dilakukan dengan menjunjung tinggi norma untuk mencapai tujuan; 2) tercipta hubungan saling tolong menolong dan memotivasi antar siswa; 3) siswa aktif sebagai tutor sebaya untuk kesuksesan kelompok; 4) peningkatan kemampuan siswa sejalan dengan interaksi yang dilakukan (Wulandari 2022, 22).

Kemajuan yang didapatkan siswa selama guru menggunakan model STAD, yaitu: 1) siswa belajar dengan efektif; 2) siswa memahami pembagian tugas dengan jelas; 3) pembimbingan guru ke siswa dapat dipahami dengan baik; 4) mampu memanfaatkan waktu belajar sebaik mungkin; 5) hasil belajar siswa melampaui indikator keberhasilan; 6) tutor sebaya berjalan efektif; 7) pemberian reward mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Sekarini 2022, 330).

Penelitian terdahulu mengenai model STAD sebagai berikut: 1) penelitian pertama tentang model STAD yang digunakan pada akutansi menunjukkan bahwa siswa aktif selama pembelajaran dengan skor nilai 79.94 (Ramafrizal and Julia 2018, 144); 2) penelitian kedua tentang model STAD yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar PKn menunjukkan peningkatan minat di siklus kedua sebesar 95.8% dengan peningkatan minatnya sebesar 28% (Laung, Palimbang, and Jamaludin 2014, 165); 3) penelitian ketiga tentang model STAD yang digunakan untuk meningkatkan pelajaran matematika yang menunjukkan bahwa mampu memberi fasilitas pada pembelajaran yang interaktif, inovatif, menyenangkan dan bermakna (I Komang Gede Sudarsana 2021, 185). Unsur pembeda penelitian ini dengan penelitian terdahulu tersebut terletak pada model STAD yang digunakan diintegrasikan dengan media pembelajaran canva yang sudah dikembangkan oleh guru.

Diah Erna Triningsih dalam penelitiannya mengatakan bahwa canva dapat digunakan di berbagai macam model pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar secara maksimal (Triningsih 2021, 143). Oleh sebab itu, diharapkan dengan penelitian yang mengintegrasikan model STAD dengan media canva ini diharapkan akan dapat diketahui penerapan dan pengembangannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Langkah penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan langkahnya Sugiono, yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) uji coba pemakaian; 6) revisi produk; 7) uji coba produk; 8) revisi desain; 9) revisi produk; 10) produksi masal (Saputro 2021, 9). Namun karena keterbatasan peneliti maka langkah nomor 10 yaitu produksi masal tidak dilakukan. Selain itu, media pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru ini juga hanya untuk kebutuhan kelas subyek penelitian, maka produksi masal tidak dilakukan.

Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan dari bulan Oktober-Desember 2023, dengan sampel penelitian adalah siswa kelas VI SDN Situgede 4 dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi terhadap implementasi model STAD yang sudah diintegrasikan dengan media canva. Selain itu tes juga dilakukan oleh peneliti agar peneliti bisa mendapatkan jawaban pasti pasca uji coba produk dan pemakaian. Wawancara digunakan oleh peneliti kepada pakar ahli media pembelajaran untuk mendapatkan informasi mengenai revisi produk yang sudah diberikan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian

Pengembangan Media Canva pada Model Pembelajaran Kooperatif *Students Teams Achievement Divisions* (STADS)– Joevanca Virginia, Majidatun Ahmala

ini adalah analisis data deskriptif yang digunakan oleh peneliti untuk menjealskan alebih detail tentanga penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Canva merupakan cara membuat desain yang digunakan dalam sosial mudia, branding, printing, dan perosnal use(Enterprises 2021, 1). Aplikasi canva juga menyatukan tiga aplikasi menjadi satu, yaitu adobe photoshop, adobe illustrator, dan coreldraw (Muhammad Arifin, Hikmawan Syahputra 2022, 197).

Dalam pembelajaran, canva sebagai sebuah platform media pembelajaran yang digunakan guru berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif karena di dalamnya didukung dengan ratusan template yang bisa langsung diedit serta beberapa fitur yang menyediakan bahan pendukung, seperti gambar, audio, ataupun video untuk kebutuhan guru (Yuniastuti 2021, 100). Berikut beberapa pemanfaat canva dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) template di dalam canva dapat digunakan untuk memudahkan pembuatan desain media yang kreatif dan menarik bagi siswa; 2) bisa diubah menjadi berbagai bentuk, seperti power point, poster, maupun video pembelajaran yang interaktif; 3) guru dapat mengeksplere dan amengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran (Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan 2023, 489).

Model pembelajaran adalah pembelajaran yang digambarkan dari awal sampai akhir yang direncanakan dengan suatu pola untuk pedoman dalam perencanaan di kelas (Suci handayani 2019, 8). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa di mana siswa bekerjasama secara berkelompok dan saling menghargai untuk menyampaikan gagasan (Kustantina 2023, 41).

Berikut pengembangan media pembelajaran canva yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan metode STAD:

Potensi dan masalah

Penelitian pengembangan yang dilakukan berangkat berdasarkan adanya potensi dan masalah. Potensi merupakan semua hal yang dapat didayagunakan dan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan yang terjadi (Abdul Salam Hidayat, Firmansyah 2015, 12). Media canva dipilih oleh peneliti karena canva memiliki banyak potensi dalam pembelajaran, seperti: 1) banyaknya fitur yang menarik; 2) mudah digunakan karena tampilannya jelas; 3) mudah diakses, baik dengan aplikasi maupun website dengan gratis atau premium; 4) tampilannya menarik; 5) bisa mengeksplere desain sesuai keinginan; 6) membuat pekerjaan yang seharusnya lama dikerjakan menjadi lebih singkat; 7) memudahkan proses pembelajaran; 8) membuat media pembelajaran yang alebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa; 9) siswa lebih focus selama pembelajaran. Sedangkan masalah yang ditemukan peneliti di lapangan adalah adanya kesenjangan kompetensi antar siswa karena ada yang mudah menangkap materi dan ada yang lambat dalam menjawab materi.

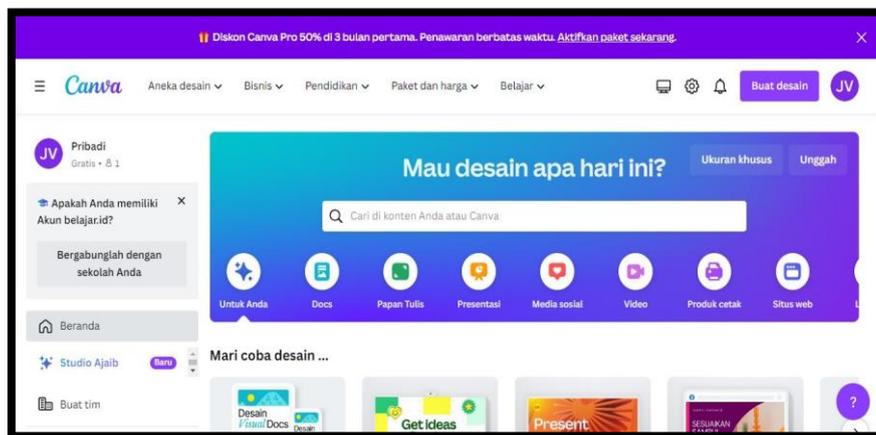
Pengumpulan Data

Pengumpulan data awal dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi sebagai analisis kebutuhan guru. Peneliti mewawancarai guru kelas IV SDN Situgede 4 pada bulan November 2023 dengan tujuan mengetahui pemahaman dan penguasaan teknologi canva sebagai dasar penelitian. Selain wawancara pengumpulan data pada penlitian ini menggunakan tes. Tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes berupa soal materi pembelajaran PKn materi membangun jati diri dalam kebinekaan. Tes ini dikerjakan siswa secara individual maupun kelompok setelah mempelajari suatu materi. hasil belajar siswa yang terdiri dari lembar evaluasi dan unjuk kerja siswa yang dipaparkan secara deksriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil nilai pada uji coba 1 dan uji coba2 . Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses

pembelajaran, pada setiap tahapannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir Siklus.

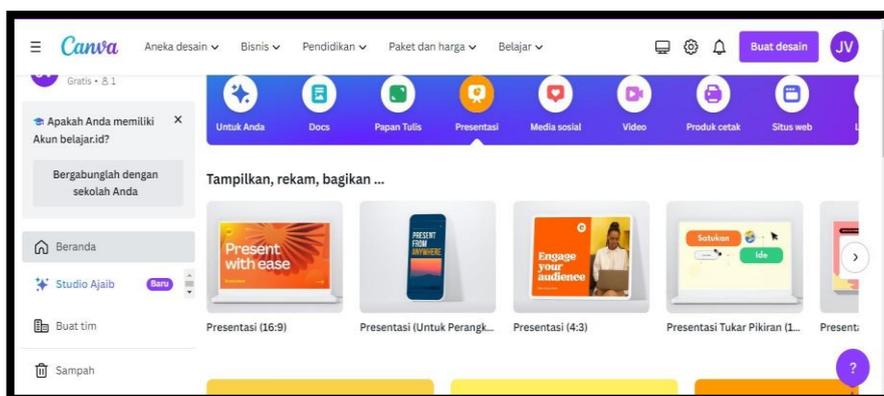
Desain produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa canva beriku langkah-langkah pembuatan media canva.



Gambar 1. Tampilan awal canva

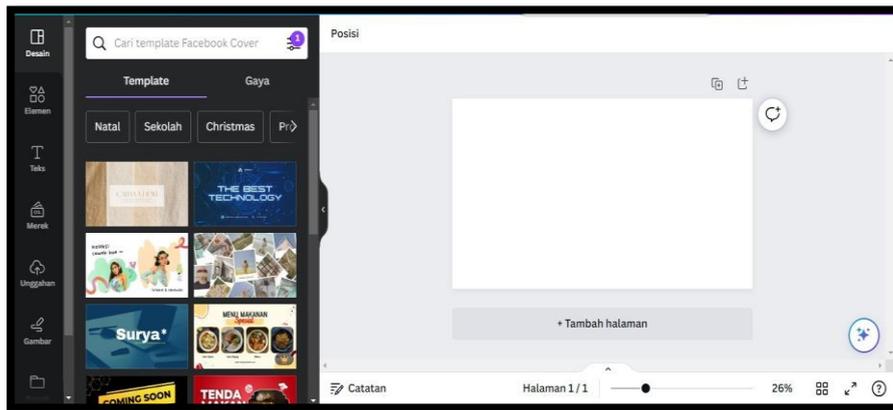
Pertama buka aplikasi canva atau bisa dengan membuka websainya canva.com, lalu akan muncul tampilan seperti pada gambar 1 di atas, Setelah itu, pilih presentasi. Lalu akan ada tampilan dengan berbagai macam *template* yang bisa di jadikan sebagai bahan referensimu dalam membuat pembelajaran.



Gambar 2. pemilihan template

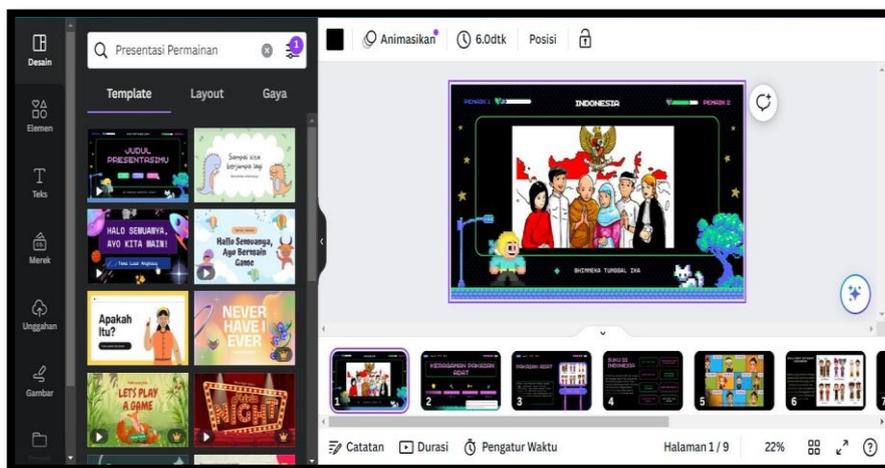
Pilih *template* yang cocok, kemudian buatlah bahan ajar yang sesuai dengan kreasi sendiri.

Pengembangan Media Canva pada Model Pembelajaran Kooperatif *Students Teams Achievement Divisions* (STADS)– Joesvanca Virginia, Mairidatun Ahmala



Gambar 3. Tampilan template

Di samping kiri, ada berbagai macam fitur yang bisa di gunakan untuk menambah logo semakin menarik.



Gambar 4. Hasil tampilan template

Setelah semuanya selesai, bisa men-*download* hasil kerja dan membagikannya ke pada siapa saja. Jika sudah selesai tinggal menggunakannya untuk pengajaran berlangsung.

Validasi Desain

Validasi desain kepada Listiami, S.Pd.SD.,M.Pd dalam bisang Pemanjapan Kemampuan Profesional (PKP) menyatakan bahwa tata letak gambar bisa diperbaiki, agar yang lihat jadi tertarik dan tata tulis. dilakukan dengan menggunakan wawancara. Validasi dilakukan untuk melihat dan menilai materi dengan soal melalui *expert judgement* untuk menilai dan mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan. Dan revisi dari ahli adalah bahwa tata letak gambar masih perlu diperbaiki Kembali agar siswa lebih tertarik lagi dengan media yang digunakan. Selain itu, tata atulisyia juga bisa diperbaiki Kembali.

Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah peneliti menerima saran dari Revisi desain dilakukan setelah peneliti menerima saran dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh kedua guru kelas IV SD. Peneliti memperbaiki beberapa saran yang diberikan oleh kedua guru kelas IV SD. Peneliti memperbaiki pengelolaan kelas dalam penyampaian materi menggunakan model kooperatif tipe STAD. Revisi desain bertujuan untuk memperbaiki produk tes hasil belajar PKn. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil

uji coba. Diperhatikan *feedback* dari pengguna uji coba, serta evaluasi dari aspek kepraktisan, kejelasan, dan relevansi tes. Perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk.

Uji coba Produk

Uji coba produk penulis menyesuaikan metode STAD dengan sintak yang penulis sesuaikan dengan bantuan canva. Uji coba produk dilakukan setelah pengembangan produk selesai, diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV SDN Situgede 4 menggunakan model pembelajaran STAD berbasis Canva. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dan efektivitas produk.

Metode eksperimen semu digunakan, yang merupakan metode penelitian dengan eksperimen tetapi tanpa manipulasi langsung terhadap variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran STAD berbasis Canva, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Setelah menerapkan revisi, hasil belajar peserta didik mencapai kriteria keberhasilan (rata-rata nilai 80,32). Produk ini dianggap lebih kelayakan dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Revisi Produk

Revisi desain dilakukan di lakukan setelah ada perbaikan dari sang penulis, karena adanya kekurangan dan Listiami, S.Pd.SD.,M.Pd memberi saran dengan menyatakan bahwa tata letak gambar bisa di perbaiki agar yang lihatjadi tertarik dan tata tulis, karena itu penulis memperbaiki kekuarangnya yang di jelaskan oleh ahli.



Gambar 5: templet awal atau pembuka



Gambar 6: templet pengenalan suku-suku



Gambar 7: templet makanan tradisional



Gambar 8: templet pengenalan pakaian adat

Penulis mengubah gambar yang lebih menarik untuk di lihat orang lain maupun peserta didik dan mengubah penulisan lebih menarik dan lebih sederhana membuat peserta didik agar lebih mudah memahami isi dari pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dengan ini penulis sudah memperbaiki kekurangan yang di sarankan oleh ahli agar lebih menarik untuk di lihat peserta didik saat sedang memaparkan pembelajaran di kelas berlangsung.

Uji coba pemakaian

Penelitian pada siklus kedua memiliki tujuan untuk mengkonsolidasikan dan meningkatkan keberlanjutan penelitian, serta memperkuat metode penelitian agar penulis yakin bahwa pendekatan yang dipilih telah mencapai tingkat kesempurnaan yang diinginkan. Dengan kata lain, fokus siklus kedua ini adalah memperbaiki dan memastikan ketangguhan penelitian secara keseluruhan, sambil meyakinkan penulis bahwa metode yang diterapkan telah mencapai tingkat optimalitas yang diharapkan.

Berikut sintaks model STAD yang digunakan oleh peneliti selama melakukan uji coba pemakaian terhadap media canva.

Menyampaikan tujuan pembelajaran

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa bahwa kegiatan ini bertujuan agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan banyak memberikan peluang bertanya maupun berkontribusi langsung di dalam kelas. Sedangkan tujuan dari pembelajaran ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan banyak memberikan peluang bertanya atau pun berkontribusi di dalam kelas berlangsung.

Menyajikan informasi

Guru memberikan penjelasan terkait materi yang dibahas pada sesi pembelajaran. Awal mula pembelajaran guru merefleksi pembelajaran sebelumnya dan memberi tahu tujuan materi pembelajaran yang akan di pelajari selanturnya, lalu guru mulai memaparkan materi pembelajaran PKn. selanjutnya yaitu membangun jati diri dalam kebhinekaan dengan menunjukan.

Saat sesi pembelajaran siswa sangat fokus dengan materi yang dipaparkan saat pembelajaran, ada beberapa siswa yang memberikan celetukan seperti “belajar sekarang seru banget banyak contoh-contoh gambar yang bisa di liat” hal itu menandakan siswa fokus dan memperhatikan setiap slide materi yang di paparkan.

Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok Dimana tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Karakter peserta didik pada saat pembelajaran tidak sama, guru membagi peserta didik secara homogen. pembagian dilakukan juga bagi peserta didik yang daya tangkapnya lebih cepat dan agak kurang, ini dilakukan untuk penyeimbangan dalam kelompok tersebut. Contohnya, Teman 1 kelompok yang mempunyai penalaran yang lebih dari teman lainnya ditugaskan untuk menjadi tutor sebaya.

Guru berkeliling kesetiap kelompok memberikan arahan dan pemahaman lebih jelas lagi kepada peserta didik berikut diberikannya contoh agar peserta didik lebih paham tentang materi yang sedang dipelajari, dan guru selalu mengapresiasi dan memberikan pujian pada peserta didik dalam kelompok tersebut ketika guru memberikan beberapa pertanyaan dan dijawab peserta didik dengan lugas, atau apabila peserta didik memahami penjelasan yang diberikan guru.

Ketiga guru memberikan tugas untuk di kerjakan oleh peserta didik pada kelompok tersebut, guru menjelaskan tugas yang harus di kerjakan peserta didik pada lembar kerja dengan tahapan soal di mulai dari yang mudah (menjodohkan) dan uraian (essay) agar peserta didik paham dengan tugas yang di berikan.

Pengembangan Media Canva pada Model Pembelajaran Cooperatif *Students Teams Achievement Divisions (STADS)*– Joevanca Virginia, Majidatun Ahmala



Gambar 9: foto kelompok

Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar

Guru melakukan proses pembimbingan dengan berjalan menyeluruh ke semua kelompok sambil membantu kesulitan siswa, kesulitan yang di alami peserta didik adalah gambar kurang jelas, maksud dari pertanyaan yang diajukan kurang di pahami peserta didik.

Pada kegiatan peserta didik yang dilakukan secara berkelompok, guru mendatangi kelompok – kelompok untuk membantu kesulitan dengan memberikan pemahaman pada yang dijukan peserta didik, guru memberikan contoh agar siswa lebih memahami pertanyaan yang di ajukan pada lembar soal.

Respon dari peserta didik terlihat senang karena sudah memahami penjelasan yang guru berikan.

Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait metode pembelajaran yang di berikan tentang soal yang di berikan pada kelompok tersebut, contohnya seperti apakah kalian sudah memahami pertanyaan yang guru ajukan kepada setiap kelompok.

Mengevaluasi hasil belajar

Dikelompok satu guru mengevaluasi hasil belajar dari peserta didik yaitu, 1) kurang kerja sama 2) ada beberapa anak yang belum fokus dalam pembelajaran 3) beberapa anak masih belum paham tentang materi pembelajaran. Dikelompok kedua guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik yaitu, 1) ada beberapa anak yang mengobrol 2) dalam menuliskan materi, tulisannya masih kurang rapih dan yang 3) masih ada jawaban dari pertanyaan yang di ajukan tidak terjawab oleh pesera didik dengan baik. Yang terakhir dikelompok ketiga guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik 1) ada peserta didik yang tidak mau berbaur untuk mengerjakan tugas kelompok 2) ada peserta didik yang kurang aktif atau tidak mau berkontribusi ndalam tugas kelompok 3) ada peserta didik yang kurang percaya diri saat memberikan pendapat didalam kelompok. Evaluasi dilakukan seorang guru untuk mengetahui efektif tidaknya pembelajaran menggunakan metode tersebut dan apakah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bisa terserap dengan baik.

Memberikan apresiasi ke pada siswa.

Guru memberikan apresiasi kepada siswa agar siswa merasa diperhatikan oleh guru sehingga siswa termotivasi dengan sikap guru. Di antara apresiasi yang diberikan adalah seperti tepuk tangan ataupun memberikan makanan ringan bagi siswa yang mampu menjawab dengan tepat.

Revisi Produk

Pada tahap ini tidak ada revisi produk Kembali karena target telah tercapai dan sudah banyaka siswa yang aktif, aktif di sini yaitu ketika pembelajaran berlangsung di adakan tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang telah di berikan peserta didik aktif menjawab pertanyaan yang di berikan kepada guru sehingga pembelajaran tidak monoton atau terkesan membosankan. Selain itu siswa juga termotivasi untuk belajar lebih giat lagi selama mengikuti pembelajaran karena dari gurunya itu sendiri memberikan pengajaran yang aktif, inofatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Pengembangan model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *Canva* yang meliputi pembuatan desain, dan pembuatan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Rancangan pembuatan komponen pada produk meliputi desain pengembangan model pembelajaran dan perencanaan media pendukung. Pengembangan model STAD berbantuan media *Canva* meliputi: (1) sintak atau langkah-langkah pembelajaran; (2) sistem sosial; (3) tugas/perani; (4) sistem pendukung; (5) pengaruh. Untuk media komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu :guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), evaluasi. Model *Student Teams Achievement Devision* (STAD) berbantuan media *Canva* untuk siswa kelas IV SDN Situgede 4 yang telah dikembangkan mendapatkan penilaian dengan kriteria sangat layak oleh ahlimodel, ahli media, dan ahli materi dengan persentase 90% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 87% dari ahli materi, mendapat tanggapan sangat baik dari guru kelas II dengan persentase 90% dengan kriteria sangat layak.

Daftar Pustaka

Abdul Salam Hidayat, Firmansyah, Sofyan Hanief. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Edited by Untung Nugroho. Purwodadi: Sarnu Untung.

Enterprises, Jubilee. 2021. *Desain Dengan Canva*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Pengembangan Media Canva pada Model Pembelajaran Kooperatif *Students Teams Achievement Divisions* (STADS)– Joevanca Virginia, Majidatun Ahmala

- Herma Kusumaningsih. 2022. *Cooperative Learning Model STAD Dalam Pembelajaran Bangun Datar*. Edited by Arum Yuliyi Lestari. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- I Komang Gede Sudarsana. 2021. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Indonesian Journal of Educational Development* 2 (1): 176–86. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i3.34677>.
- Kustantina. 2023. *Model Pembelajaran Jigsaw Dan STAD Terhadap Pencapaian Karakter Dan Kemampuan Numerasi Siswa*. Edited by Bayu Wijayaama. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan, Edi Waluyo. 2023. "Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd." *Jurnal Ilmiah Wahana Pend* 9 (16): 482–92.
- Laung, Fatma, Anthonius Palimbang, and Jamaludin. 2014. "Penerapan Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Inpres 02 Pongian." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4 (12): 153–67.
- Muhammad Arifin, Hikmawan Syahputra, Ismail Hanif Batubara. 2022. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Edited by Sabrina. Medan: Umsu Press.
- Ramafrizal, Yudho, and Teni Julia. 2018. "Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar Akuntansi." *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 2 (2). <https://doi.org/10.23969/oikos.v2i2.1049>.
- Saputro, Budiyo. 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Edited by Saeful Anam. Lamongan: Academia Publication.
- Sekarini, Ni Nyoman. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran STAD Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 6 (3): 327–32. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.45863>.
- Suci handayani. 2019. *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD Yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*. Edited by Funky. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Triningsih, Diah Erna. 2021. "Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek." *Cendekia* 15 (1): 128–44. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama.
- Wulandari, Innayah. 2022. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4 (1): 17–23. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754>.
- Yuniastuti, Dkk. 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Edited by Dkk Yuniastuti. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.