

Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun

Feslyn Yoga Nuviandani✉, Universitas PGRI Madiun

Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ feslynyoganuviandani@gmail.com

Abstract: This article aims to improve cognitive abilities in class IV science subjects using Canva-based animated video media at MIN 2 Kota Madiun. The type of research in this article is quantitative research. Canva is an application that can be developed in the process of creating science learning media which really requires media as an introduction to information from abstract learning material content. The Canva application provides various interesting features that can make it easier for teachers to create learning media, one of which is the availability of various templates and animated video media that can be used in the process of designing learning media, one of which is science subjects in elementary school. Teachers are required to provide creative and innovative learning because it is important for students to acquire abilities that will later be applied in everyday life, one of which is cognitive abilities. Cognitive abilities are also defined as students' abilities that can be used to solve a problem. This research aims to determine the effectiveness of using Canva-based animated video media on students' cognitive abilities in science and science subjects class IV MIN 2 Kota Madiun.

Keywords: Learning Media, Animation Video, Canva Application, Cognitive Abilities, IPAS

Abstrak: Artikel ini bermaksud untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV dengan menggunakan media video animasi berbasis canva di MIN 2 Kota Madiun. Jenis penelitian pada artikel ini yaitu penelitian kuantitatif. Canva merupakan suatu aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran IPAS yang sangat membutuhkan adanya media sebagai pengantar informasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Aplikasi canva menyediakan berbagai macam fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan tersedianya beragam template dan media video animasi yang dapat digunakan dalam proses mendesain media pembelajaran salah satunya yakni mata pelajaran IPAS di SD. Guru dituntut memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena penting bagi siswa untuk memperoleh sebuah kemampuan yang nantinya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif diartikan juga sebagai kemampuan siswa yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 2 Kota Madiun.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Aplikasi Canva, Kemampuan Kognitif, IPAS



PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang berada di dalam satuan pendidikan yang menyelenggarakan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah tentunya harus melibatkan guru dan siswa selaku pelaku utama yang ada di dalam kelas. Proses pembelajaran harus dilakukan dengan baik dan terstruktur. Proses pembelajaran yang baik tentunya akan memberikan sebuah ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar di kelas. Pemberian rasa ketertarikan ini tentunya menjadi tantangan besar bagi guru, karena jika guru tidak berhasil memberikan ketertarikan belajar kepada siswa apa yang sudah ia rencanakan tidak akan berjalan dengan baik. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai tentunya membutuhkan sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa, salah satunya yaitu kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif di definisikan sebagai salah satu bentuk kemampuan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir pada siswa (Nabilah et al., 2020).

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang erat kaitannya dengan daya ingat siswa terhadap sebuah pengetahuan dan informasi yang diperolehnya melalui kegiatan belajar (Rahmawati et al., 2018). Kemampuan kognitif pada siswa salah satunya dipengaruhi oleh suasana belajar siswa. Suasana belajar siswa yang baik tentunya akan berdampak pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Kognitif merupakan proses yang berkaitan erat dengan mental siswa yang berbentuk pengenalan secara umum yang akan dipresentasikan melalui bentuk simbol, ide, atau sebuah tanggapan siswa (Zakiah & Khairi, 2019). Kemampuan kognitif memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa serta guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Cakupan yang terdapat di dalam kemampuan kognitif adalah salah satunya proses mengingat (Madaniyah et al., 2021). Ingatan siswa merupakan satu hal penting dalam kemampuan kognitif, karena perlu adanya suatu usaha yang harus dilakukan oleh guru maupun siswa, salah satunya untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengingat adalah dengan pemilihan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses mengajar. Media Pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mentransfer sebuah informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Ii, 2015). Media pembelajaran dalam menyampaikan sebuah informasi ini memiliki berbagai macam bentuk yaitu seperti visual maupun audiovisual. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk memberikan sebuah rangsangan kepada siswa untuk belajar, contohnya melalui gambar, video, film, musik, dan juga buku (Adam & Syastra, 2015). Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantunya memberikan sebuah materi ajar kepada siswa. Guru dalam mengimplementasikan pembelajaran tidak hanya berpegangan dengan buku saja melainkan perlu adanya sebuah alat bantu yang berupa media pembelajaran untuk membantunya dalam menyampaikan materi ajar.

Penggunaan media pembelajaran di kelas juga menjadikan guru lebih bervariasi dalam menyampaikan sebuah materi ajar. Guru dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran tentunya harus menggunakan media pembelajaran, hal ini dikarenakan tidak semua materi bisa disampaikan dengan hanya memaparkan uraian saja melainkan perlu adanya peraga yang bisa menjelaskan isi dari uraian materi yang sedang dibahas. Media pembelajaran yang digunakan guru harus bervariasi. Variasi model pembelajaran ini tentunya harus di terapkan guru dalam menjalankan proses kegiatan mengajar tujuannya agar guru dapat mengembangkan skill nya dalam membuat media pembelajaran untuk siswanya serta siswa juga akan memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang dipakai oleh guru.

Variasi media pembelajaran ini bisa berbentuk sebuah video animasi. Video animasi merupakan suatu gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan (Asnawati, & Sutiah, 2023). Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik terutama untuk siswa SD. Alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah menggunakan media video animasi.

Media video animasi didefinisikan sebagai media yang memuat audio visual yang bergerak. Media audio visual yaitu penggabungan antara media visual dengan media audio, media yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara. Salah satu media audio visual adalah video pembelajaran (Irawan et al., 2021). Media video animasi juga merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, karena media video animasi merupakan alat penyaluran sebuah pesan atau informasi yang berupa gambar-gambar yang bergerak secara dinamis serta dapat dilihat dan didengar (Datar, 2023). Dengan adanya video animasi yang beragam menjadikan guru memiliki banyak pilihan untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran yang menarik, salah satunya guru bisa menggunakan media video animasi berbasis canva.

Menurut Wulandari (2022) menjelaskan canva merupakan aplikasi desain yang menyediakan berbagai macam elemen dan fitur yang menarik. Elemen dan fitur yang terdapat di canva memiliki bentuk dan desain yang menarik sehingga guru bisa memanfaatkan canva sebagai alternatif dalam membuat media pembelajaran video animasi yang bervariasi. Canva akan membantu guru dalam membuat desain media pembelajaran yang inovatif serta bervariasi. Pembuatan media pembelajaran video animasi pada aplikasi canva juga mudah hanya perlu memakai laptop atau handphone (Monoarfa & Haling, 2021). Perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat menjadikan aplikasi canva saat ini paling banyak diminati untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi. Pemanfaatan aplikasi canva juga membantu guru dalam mengasah kreativitasnya karena adanya perkembangan teknologi tentunya media pembelajaran juga ikut berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Penggunaan media pembelajaran canva tentunya akan memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran berbasis teknologi (Junaedi, 2021). Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang dibuat di dalam aplikasi canva dinilai lebih menarik daripada media yang disajikan melalui gambar maupun power point saja. Canva memang menyediakan fitur yang berbasis pendidikan. Kondisi tersebut akan memudahkan guru dalam membuat media video animasi di dalam canva. Banyaknya desain dalam membuat media video animasi di dalam aplikasi canva juga akan memberikan dampak positif kepada siswa, salah satunya akan meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Penerapan media pembelajaran canva tentunya dinilai akan jauh lebih menyenangkan untuk diikuti oleh siswa. Materi siswa yang beragam tentunya tidak bisa dijelaskan hanya berpatokan dengan buku. Penggunaan media video animasi berbasis canva tentunya akan memberikan peningkatan kemampuan kognitif siswa di dalam kelas. Kemampuan kognitif siswa ini berkaitan erat dengan prestasi belajar siswa, karena kemampuan ini berkaitan dengan daya ingat dan berfikir tingkat tinggi (Zakiah & Khairi, 2019). Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan guru dengan memilih alternatif penggunaan media pembelajaran salah satunya dalam penggunaan media video animasi berbasis canva. Pemilihan penggunaan media video animasi harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan juga siswa yang diajar. Ketidaksiuaian yang dilakukan guru akan berakibat fatal dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Kondisi tersebut tentunya akan mempengaruhi menurunnya kemampuan kognitif siswa. Penerapan media video animasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung tentunya akan memberikan rasa nyaman dan senang bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah dan dapat mencapai sebuah tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, pembelajaran yang dilakukan di MIN 2 Kota Madiun tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Proses pembelajaran yang tidak menggunakan alat bantu tentunya akan tidak menarik dimata siswa. Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran harus diperhatikan karena dalam menjalankan proses pembelajaran harus memikirkan bagaimana cara siswa tersebut harus ikut berpartisipasi di dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sudah berkembang menjadikan guru memiliki tuntutan dalam memberikan sebuah proses pembelajaran. Guru dituntut memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena penting bagi siswa untuk memperoleh sebuah kemampuan yang nantinya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif diartikan juga sebagai kemampuan siswa yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan (Neviyarni, 2020). Siswa dalam menjalankan kehidupannya dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekitarnya dengan berbekal ilmu dan kemampuan yang diperolehnya selama mengikuti proses pembelajaran. Pemaparan materi yang tidak menggunakan media pembelajaran dilakukan guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang berasal dari penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terjadi pada peluncuran kurikulum merdeka (Andreani & Gunansyah, 2023). Terjadinya penggabungan dua mata pelajaran yang berbeda ini tentunya menjadi tantangan terbesar bagi guru dan siswa, dimana dua mata pelajaran ini memiliki karakteristik yang berbeda. Pembelajaran IPA lebih dominan untuk membahas tentang alam dan sekitarnya, sedangkan pembelajaran IPS berkaitan dengan fenomena-fenomena sosial yang terjadi di lingkup masyarakat. Pelajaran IPAS salah satunya mata pelajaran yang berisikan uraian-uraian materi yang banyak.

Proses pembelajaran IPAS hanya disampaikan guru dengan ceramah dan bercerita serta tanpa adanya alat bantu sama sekali. Guru hanya membaca tulisan saja yang sudah ada di dalam buku LKS IPAS siswa, sedangkan siswa hanya diam dan mendengarkan saja tanpa diberi kesempatan untuk memberikan pendapatnya tentang materi yang dibahas. Ketertarikan siswa dalam belajar tentunya juga akan mengalami penurunan. Proses pembelajaran dinilai tidak menarik karena siswa hanya mendengarkan saja dan guru tidak menggunakan alat bantu yang menunjang proses pemberian materi ajar pada mata pelajaran IPAS. Kondisi tersebut tentunya akan membuat kejenuhan pada siswa dan tidak akan terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif siswa.

Guru dapat melihat rendahnya kemampuan kognitif siswa dengan melihat sejauh mana memahami materi IPAS yang disampaikan, hal tersebut terjadi karena kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena kurang kreatifnya guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga masih ditemukan banyaknya kesalahpahaman siswa pada penggabungan materi IPA dan IPS di dalam kehidupan sehari-hari. Menurunnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran akan memberikan dampak negatif bagi guru maupun siswa, akibatnya tujuan pembelajaran tidak akan mudah tercapai. Keterbaruan dalam membuat media pembelajaran perlu dilakukan guru dengan melihat kondisi siswa yang seperti itu. Alternatif yang bisa dilakukan guru adalah memperbarui dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis canva.

Proses pembelajaran IPAS akan efektif jika guru mampu menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang disajikan. Variasi media pembelajaran memang perlu dilakukan agar guru dapat memberikan proses pembelajaran yang menarik serta kreatif. Media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan isi materi yang hendak dipelajari. Media pembelajaran yang saat ini dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS adalah media video animasi berbasis canva. Media video animasi yang dibuat di dalam aplikasi canva tentunya akan menyajikan suatu hal yang menarik untuk dilihat oleh siswa.

Penggunaan aplikasi canva tentunya akan membantu guru untuk membuat desain video animasi yang menarik dalam membuat media pembelajaran. Canva menyediakan animasi-animasi berbasis pendidikan yang bervariasi untuk menunjang pembuatan media video animasi. Video animasi yang menarik akan mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun.

METODE

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme sebagai metode ilmiah secara kongkrit, terukur, objektif, rasional dan sistematis yang digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan terhadap populasi maupun sampel, serta pengumpulan data dengan instrument penelitian dan analisis yang bersifat statistik (Sugiyono, 2019). Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan pada pendekatan kuantitatif berdasarkan fakta-fakta positif yang didapatkan di lapangan sistematis dan data yang didapat berupa angka yang diolah menjadi informasi yang akurat, sehingga pendekatan kuantitatif ini dirasa sesuai digunakan untuk meneliti apakah media video animasi berbasis canva efektif digunakan ditinjau dari kemampuan kognitif pada mata pelajaran ipas siswa kelas IV.

PEMBAHASAN

1. Kemampuan Kognitif Siswa

a. Pengertian Kemampuan Kognitif Siswa

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan perkembangan otak pada diri siswa dengan pemikiran pada lingkungan sekitarnya (Ramadhan Almadani & Dede Indra Setiabudi, 2022). Kemampuan kognitif juga diartikan sebagai salah satu kemampuan yang mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan memecahkan sebuah permasalahan (Marinda, 2020). Proses pelaksanaan pendidikan tentunya memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai salah satunya dengan menggunakan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sangat penting untuk dimiliki siswa, karena selama proses pelaksanaan pembelajaran tidak hanya membutuhkan kemampuan mendengar dan menyimak penjelasan guru saja, melainkan membutuhkan kemampuan dalam mengolah dan memecahkan sebuah permasalahan guna diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas saja akan tetapi juga berlangsung di lingkungan sekitar. Kemampuan kognitif adalah salah satu kemampuan yang wajib dikuasai siswa karena kemampuan tersebut berkaitan erat dengan keberlangsungan kehidupan siswa.

Kemampuan kognitif di definisikan sebagai kemampuan siswa yang erat kaitannya dengan cara berfikir nyata (konkrit) hingga cara berfikir yang sifatnya abstrack (Apsari, 2021). Siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya diajarkan dengan materi yang bersifat nyata saja melainkan juga materi yang bersifat abstrack. Kemampuan kognitif berarti kemampuan belajar siswa agar memiliki kemampuan berfikir lebih kompleks serta mampu memiliki kemampuan bernalar dalam memecahkan suatu permasalahan (Guarango, 2022). Penting bagi siswa memiliki kemampuan kognitif karena kegunaan kemampuan tersebut di dalam kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan dalam memecahkan suatu permasalahan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran tentunya sudah mendesain sedemikian rupa dalam penyampaian materi. Materi pembelajaran

yang disampaikan tentunya harus bervariasi karena siswa tidak hanya belajar untuk menghafal materi saja di dalam kelas melainkan akan ada implementasi di dalam kehidupan nyata yang membutuhkan sebuah kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan berfikir siswa (Bujuri, 2018). Siswa perlu memiliki kemampuan yang matang dalam mengolah dan memilah sebuah materi yang diterimanya. Tidak semua materi yang diterima siswa dalam proses pembelajaran di kelas itu sesuai dengan realita kehidupan yang sebenarnya oleh karena itu di butuhkan kemampuan mengolah sebuah penerimaan informasi yang baik dalam diri siswa. Informasi yang diterima dengan baik oleh siswa akan dapat diimplementasikan dengan baik di dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang digunakan siswa dalam menerima, mengolah, dan memecahkan sebuah permasalahan di dalam maupun di luar kelas yang bertujuan untuk memecahkan sebuah permasalahan di dalam kehidupan nyata. Kemampuan kognitif juga berkaitan dengan cara berfikir siswa secara nyata dan juga abstrack. Siswa belajar tidak hanya melihat sesuatu langsung yang berada di depannya melainkan juga membayangkan seperti apa kondisi yang sesuai dengan materi yang diajarkan, misalnya guru mengajar materi tentang keberagaman ekonomi masyarakat. Guru bisa menjelaskan tentang materi melalui tulisan-tulisan dan gambar selanjutnya siswa harus memiliki gambaran tentang bagaimana bentuk-bentuk keberagaman ekonomi yang ada di dalam lingkungan masyarakat yang nantinya menjadi topik pembahasan di dalam kelas, oleh karena itu sangat penting untuk siswa dapat menguasai kemampuan kognitif terutama pada proses daya ingat siswa. Daya ingat siswa sangat diperlukan karena untuk menerima dan mengolah informasi yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Teori perkembangan Kemampuan Kognitif

Adapun perkembangan kemampuan kognitif yang dialami siswa sebagai berikut:

1. Teori perkembangan Piaget

Piaget menuturkan bahwa semenjak usia balita, manusia sudah mempunyai kemampuan untuk melihat suatu objek benda yang berada di sekitarnya. Kemampuan ini masih dikatakan dalam kemampuan yang sederhana, misalnya dalam kemampuan sensor motorik (Mu'min, 2013). Kemampuan sensor motorik ini dapat terlihat pada kemampuan anak di dalam lingkungan dalam memahami keadaan yang ada dan sesuatu yang dipegangnya.

2. Teori perkembangan Vygotsky

Vygotsky menjelaskan bahwa teori perkembangan anak menjelaskan tentang proses belajar melalui interaksi sosial dan budaya (Agustyaningrum et al., 2022). Anak akan terlatih tentang kemampuan berkomunikasi melalui aktivitas sosial budaya yang dilakukannya pada lingkungan.

3. Teori perkembangan kognitif David Ausubel

David Ausubel menyatakan proses memahami suatu kondisi sekitar menggunakan prinsip belajar bermakna. Belajar bermakna di artikan sebagai proses pendekatan yang menggunakan metode aktif menuju proses belajar yang mandiri (Muamanah & ., 2020). Anak harus bisa belajar secara mandiri dalam memahami sebuah konsep yang dipelajarinya. Konsep belajar mandiri tentunya menjadikan anak akan mencari tahu sendiri tentang proses ilmu pengetahuan yang dipelajarinya.

Berdasarkan pemaparan diatas teori perkembangan kemampuan kognitif anak adalah dimulai sejak anak tersebut lahir di dunia yang diawali dari proses menggunakan sensor motoriknya. Sensor motorik pada anak tentunya sangat berpengaruh pada keberlangsungan hidupnya karena ia akan belajar meraba

dan merasakan melalui sensor motorik, oleh karena itu perlu adanya sebuah pemahaman yang baik pada seseorang untuk mengetahui dan menyikapi kondisi yang sedang dihadapinya. Siswa memperoleh materi dari guru selama di kelas. Materi yang diperoleh siswa tersebut harus dapat diolah dan dipahami dengan benar oleh siswa karena materi yang disampaikan guru harus berkaitan erat dengan kehidupan siswa sehingga siswa mampu mengimplementasikan materi tersebut di dalam kehidupan nyata sebagai salah satu bentuk pemahaman kognitif siswa.

c. Indikator Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif itu berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Taksonomi yang digunakan sebagai pedoman di dalam membuat tes keberhasilan dari belajar yang menilai kemampuan kognitif adalah taksonomi Bloom pada ranah kognitif yang memiliki enam derajat kompetensi. Mengingat, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi membentuk tahapan-tahapan ini. Hal tersebut mencakup kemampuan siswa dalam memahami suatu hal atau materi pembelajaran (Rosa, 2017). Sedangkan menurut pendapat ahli lain adalah sebagai berikut :

TABEL1. *Kemampuan Kognitif*

Desain	Kategori	Indikator
Kognitif	Mengingat C1	Mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, memberikan label, menamai, memberi indeks, memasang, membaca, menandai, menunjukkan.
	Memahami C2	Menguraikan, mencirikan, mengkategorikan, merinci, membandingkan, mengubah, mempertahankan, menghitung, mengontraskan, menjelaskan.
	Mengaplikasikan C3	Mengurutkan, menentukan, menerapkan, menentukan, mengkalkulasi, menyesuaikan, mengklasifikasi, memodifikasi, membangun, menugaskan, mencegah, mengurutkan, menggunakan.
	Menganalisis C4	Mendiagnosis, menegaskan, menganalisis, memecahkan, memerinci, menguji, menyimpulkan, menemukan, menelaah, mengaitkan, memilih.
	Mengevaluasi C5	Merinci, menilai, mengarahkan, memperjelas, mempertahankan, memutuskan, menafsirkan, memprediksi, mengkritik, menugaskan, memisahkan, menimbang, menyimpulkan.
	Membuat C6	Menciptakan, menggabungkan, merumuskan, merancang, merencanakan, membentuk,

meningkatkan, memfasilitasi,
mendekte, mengkoreksi,
menggeneralisasi, mengkreasikan.

(Rakha, 2019)

2. Media Video Animasi Canva

a. Pengertian Canva

Canva merupakan aplikasi desain yang membantu penggunaannya dalam membuat, merancang, serta mengedit desain secara online (Widayanti et al., 2021). Desain yang dapat dibuat pada aplikasi canva juga beragam, yang terdiri dari poster, gambar, video, dan lain sebagainya. Canva juga didefinisikan sebagai sebuah aplikasi yang dapat memudahkan penggunaannya membuat desain dengan cepat dan praktis (Dewi et al., 2023). Aplikasi canva yang memiliki basis secara online memang memudahkan penggunaannya dalam membuat desain karena jika penggunaannya akan membuat sebuah desain gambar bisa membuat di canva tanpa adanya batasan tempat dan waktu.

Canva merupakan aplikasi yang saat ini digunakan guru dalam membuat media pembelajaran (Bulolo et al., 2023). Media pembelajaran adalah alat bantu yang dibutuhkan guru selama melaksanakan aktivitas belajar di kelas. Canva juga di manfaatkan guru dalam menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas (Nurhayati et al., 2022). Kondisi tersebut dikarenakan banyaknya template menarik yang dimiliki canva. Desain yang menarik akan membantu siswa lebih tertarik lagi dalam pembelajaran. Guru memanfaatkan canva sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat memberikan feedback baik pada siswa karena banyaknya template canva yang bervariasi menjadikan siswa akan penasaran untuk tertarik mengikuti pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini (Purba & Harahap, 2022). Perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat menjadikan adanya sebuah tuntutan yang besar bagi guru. Guru harus membuat sebuah terobosan untuk memberikan pembelajaran yang terbaik. Proses pembelajaran yang baik tentunya membutuhkan sesuatu yang menunjangnya, dimana hal tersebut diperoleh melalui aplikasi canva. Canva yang berbasis online tentunya menjadi suatu hal yang baru bagi guru dan siswa. Suatu hal yang baru akan membuat siswa penasaran dalam mempelajarinya. Rasa penasaran inilah yang akan meningkatkan rasa ketertarikan diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa canva merupakan salah satu aplikasi berbasis online yang menyediakan fitur menarik. Fitur menarik canva inilah yang dijadikan guru dalam membuat media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran di kelas adalah suatu hal penting yang harus dicukupi oleh guru. Guru memiliki sebuah tuntutan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik akan memberikan feedback yang baik bagi siswa. Siswa akan cenderung aktif selama di kelas ketika guru memakai media pembelajaran, terutama dalam menggunakan media canva. Fitur canva yang beragam serta penggunaan canva yang mudah menjadikan guru mudah dalam mendesain media pembelajaran. Siswa juga dapat dengan mudah untuk mengoperasikan canva karena sifatnya yang online siswa

mudah mengulang materi yang ada di dalam media tersebut tanpa adanya keterbatasan tempat dan waktu.

b. Fitur-Fitur Canva

Pada aplikasi canva tentunya memiliki fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang menarik inilah yang menjadikan guru sangat mengandalkan canva dalam membuat media pembelajaran, salah satunya pada fitur presentasi (Sholeh et al., 2020). Fitur presentasi yang dimiliki canva sangat beragam sehingga membantu guru membuat desain media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Fitur presentasi juga menampilkan ukuran yang bisa disesuaikan sehingga guru dapat membuat ukuran yang sesuai untuk melakukan presentasi kepada siswa.

Fitur lain yang terdapat di dalam canva yaitu fitur teks, audio visual dan animasi yang memiliki kelebihan yaitu sudah ada desain animasi dan berbagai macam bentuk font text tanpa harus di desain ulang kembali (Rahmasari & Yogananti, 2021). Kondisi tersebut sangat membantu guru karena guru akan mudah untuk membuat dan mendesain apapun yang ingin dibuat. Bentuk font text dan animasi yang tersedia memiliki nilai ke estetikannya masing-masing, sehingga mudah untuk guru untuk tinggal mengatur dan meletakkannya sesuai dengan yang diinginkan terutama untuk membuat media video animasi. Adapun fitur lain yang terdapat di dalam canva yaitu worksheet, poster, video, banner, dan lain sebagainya. Fitur-fitur canva yang menarik inilah yang nantinya akan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran serta mengembangkan lingkungan belajar. Proses pembelajaran tidak hanya berpatokan dengan buku saja melainkan akan lebih berkembang dan kreatif yaitu dengan melalui aplikasi canva bisa membuat desain secara gratis dan menarik (Purwasi & Refianti, 2022).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur yang dimiliki canva sangatlah beragam. Fitur tersebut terdiri dari teks, animasi, presentasi, video, banner, worksheet, banner, dan lain sebagainya. Fitur yang beragam inilah menjadikan guru akan memiliki kemudahan dalam membuat media pembelajaran. Fitur canva yang disediakan juga gratis sehingga guru memiliki beragam pilihan untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Banyaknya materi pelajaran yang tidak hanya bisa disampaikan melalui metode ceramah saja, melainkan harus menggunakan alat bantu agar memudahkan guru dan siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Materi pembelajaran yang disampaikan guru harus di desain sedemikian rupa tujuannya agar lebih mudah diterima oleh siswa. Materi yang sulit diterima oleh siswa tentunya akan menghambat guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, selain itu hasil belajar yang diperoleh siswa juga tidak akan sesuai dengan apa yang diharapkan. Tersedianya fitur canva yang menarik dan beragam tentunya sangat bisa dimanfaatkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Tidak hanya siswa yang terbantu dalam pelaksanaan pembelajarannya, melainkan guru juga akan lebih berkembang kompetensinya dalam membuat dan mendesain sebuah media pembelajaran berbasis canva.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan studi keterpaduan yang membantu siswa dalam pengembangan kapasitas diri secara kritis dan rasional. Konsep IPAS yaitu penggabungan antara IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka (Anggita et al., 2023). IPAS merupakan salah satu pelajaran yang menggabungkan antara aktivitas kegiatan sosial dengan proyek sebagai salah satu bentuk pengalaman belajar (Rahmawati, Diana Yulias, Wening, Aprilia Putri, Sukadari .Rizbudiani, 2023). Pengalaman belajar memang perlu dimiliki oleh siswa karena dengan adanya pengalaman belajar proses pembelajaran akan dinilai lebih bermakna. Proses

pembelajaran yang bermakna akan membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

IPAS juga di definisikan sebagai integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada implementasi kurikulum merdeka. Integrasi kedua mata pelajaran ini tidak dipelajari dengan terpisah melainkan disatukan satu sama lain, sehingga siswa mampu memahami adanya keterkaitan antara aspek alamiah dengan sosial pada kehidupan sehari-hari (Suhelayanti et al., 2023). Integrasi antara IPA dan IPS tentunya akan meningkatkan relevansi mata pelajaran dengan kondisi yang dialami karena siswa akan dapat mengembangkan ketrampilan yang dibutuhkan di saat era globalisasi ini. Ketrampilan tersebut misalnya, kemampuan kognitif, berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi.

Mata pelajaran IPAS juga dianggap sebagai salah satu bentuk mata pelajaran yang praktis, hal ini karena konsep IPAS yang mengintegrasikan antara dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. Mata pelajaran IPA yang memiliki konsep alamiah digabungkan dengan mata pelajaran IPS yang berkonsep sosial (Muhardini et al., 2023). Kondisi tersebut dinilai praktis karena siswa dapat mempelajari 2 kompetensi sekaligus dalam satu pelajaran. Penggabungan dua mata pelajaran diatas tentunya juga menjadikan guru mendesain pembelajaran sedemikian rupa karena jika desain pembelajaran yang dibuat guru tidak sesuai maka implementasi pembelajaran IPAS tidak akan sesuai dengan konsep awal pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS adalah penggabungan dan pengintegrasian antara dua mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu keterpaduan dimana mata pelajaran IPA memiliki nilai alamiah dan IPS yang memiliki nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang muncul pada peluncuran kurikulum merdeka sebagai salah satu bentuk evaluasi kurikulum setelah adanya pandemi. Integrasi dua mata pelajaran ini merupakan satu hal yang baru di dalam dunia pendidikan. Suatu hal yang baru inilah menjadi tantangan guru untuk membuat pembelajaran yang baik pula. Jika proses pembelajaran tidak di desain sedemikian rupa maka guru dan siswa akan kesusahan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, terutama dalam memahami isi dari materi mata pelajaran IPAS.

b. Ruang Lingkup IPAS

1. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran pada jenjang Sekolah Dasar yang membahas tentang hubungan antara manusia dengan alam (Theodoridis & Kraemer, n.d.). Pembelajaran IPA memiliki peran penting bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta siswa akan belajar tentang kapasitas diri siswa dalam kehidupan nyata.

Materi yang terdapat dalam pembelajaran IPA sangat dekat sekali dengan manusia. Materi IPA mencakup alam dengan seisinya. Adanya materi IPA yang membahas alam dengan seisinya ini menjadikan siswa akan belajar untuk menjelajahi keadaan di lingkungan sekitarnya (Fatimah, 2017). Alam di lingkungan sekitar kita sangatlah luas tentunya hal tersebut menjadikan mata pelajaran IPA berisikan tentang materi tersebut guna dipelajari siswa sehingga siswa mampu mengembangkan kapasitas dirinya terutama dalam mempelajari mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA yang saat ini pada penerapan kurikulum merdeka digabungkan menjadi satu dengan IPS yang berganti nama menjadi IPAS. IPAS masuk sebagai salah satu pelajaran yang ada di kurikulum merdeka saat ini. Pelajaran tersebut membahas tentang kondisi alam dengan kondisi sosial masyarakat yang ada di lingkungan.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang dipelajari di jenjang Sekolah Dasar yang membahas tentang ilmu sosial, geografi, ekonomi, sosiologi, dan ilmu-ilmu yang membahas tentang kemanusiaan (Idris & Irawan, 2023). Pembelajaran IPS membahas tentang kehidupan sosial dan budaya masyarakat, selain itu juga membahas tentang norma, hak asasi, serta keberagaman manusia. Materi pembelajaran IPS mencakup disiplin ilmu geografi pada diri manusia.

Adanya materi IPS bertujuan untuk membantu siswa dalam memiliki sikap sosial yang diimplementasikan di dalam kehidupam sehari-harinya (Saputra, 2009). IPS akan membantu siswa dalam mengembangkan skill untuk hidup bermasyarakat. Konsep IPS yang mencakup tentang kegiatan sosial bermasyarakat menjadikan siswa harus belajar memahami materi IPS di dalam kelas. Mata pelajaran IPS saat ini sudah diintegrasikan dengan salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPS dan IPA digabungkan menjadi IPAS. Penggabungan 2 materi ini terjadi pada pelaksanaan kurikulum merdeka. Penggabungan dua materi ini bertujuan agar siswa mampu mengintegrasikan antara konsep alam dengan konsep sosial bermasyarakat.

SIMPULAN

Persepsi guru sekolah dasar tentang mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka sangatlah penting dalam proses pengimplementasian pembelajaran IPAS yang berkualitas. Hal tersebut dibuktikan dengan pemahaman guru mengenai konsep, karakteristik, tujuan, dan rasionalisasi IPAS. Konsep IPAS yang dipahami guru adalah IPAS gabungan dari materi IPA dan IPS yang karakteristik adanya keterampilan proses serta pemahaman IPAS berupa pengetahuan alam dan sosial. IPAS juga dipahami dengan tujuan untuk menambah wawasan tentang lingkungan sekitarnya dan mengembangkan bakat peserta didik. Guru juga memahami jika dalam rasionalisasi IPAS implementasinya dapat dilakukan secara bebas baik terpisah ataupun terpadu sesuai pemahaman dan kemampuan guru. Guru juga mengimplementasikan pembelajaran IPAS dengan bervariasi sesuai dengan gambaran Kurikulum Merdeka yang dibuktikan dengan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta refleksi yang disusun cukup matang. Selain itu, guru juga menunjukkan refleksi yang beragam selama menghadapi beragam hambatan, perasaan, dan harapan ke depannya tentang pembelajaran IPAS.

Guru adalah seorang fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru harus mampu menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas. Pembuatan media pembelajaran, hendaknya disamakan dengan bahan pembelajaran, karakteristik peserta didik beserta tujuan pembelajaran yang harus dituntaskan. Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi desain, salah satunya adalah canva. Canva merupakan aplikasi desain secara online yang mana bisa diakses secara gratis serta dapat dioperasikan dengan mudah, penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPAS. Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, serta meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring maupun luring. Penggunaan Media pembelajaran Video Animasi yang efektif tentunya akan memberikan peningkatan kemampuan kognitif siswa di dalam kelas. Media video animasi mempunyai tampilan yang menarik serta mudah dipahami peserta didik, hal ini karena di dalam media video animasi terdapat percakapan, kejelasan suara ketika menjelaskan konten materi, keterbacaan tulisan, selain itu visual dalam video animasi sangat membantu dalam memahami konten materi, instruksi ataupun perintahnya pun

mudah diikuti, kemudian dalam menyampaikan konten materi pun terdapat alur cerita yang baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
2. Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
3. Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.
4. Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
5. Apsari, N. (2021). *344-885-1-Pb*. 9(1), 37–45.
6. Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
7. Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
8. Buulolo, D., Halawa, D. P., Telaumbanua, M. S., Situmorang, A. S., & Efron Manik. (2023). Use of Canva Learning Media As a Means of Supporting Mathematics Learning At Smk Negeri 1 Amandraya. *AFORE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 91–102. <https://doi.org/10.57094/afore.v2i1.802>
9. Datar, R. S. (2023). *Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar video animasi berbasis canva pada materi bangun ruang sisi datar*. 1(1).
10. Dewi, K. R. K., Harini, N. N. P., & Yoga, P. A. A. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital. *Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Prospek 2*, 298–302.
11. Fatimah. (2017). Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan Metode Demonstrasi dikelas V SDN 10 Biau. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(4), 164–172. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2742>
12. Guarango, P. M. (2022). No Title, *הארץ*. *העניינים*. *מה שבאמת לנגד העיניים*. 07(8.5.2017), 2003–2005.
13. Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). *Pemahaman konsep siswa pada pembelajaran ips*. 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.23887/pips.v7i1.2464>
14. Ii, B. A. B. (2015). Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology. *Media Pembelajaran*, 4(1), 12–32.
15. Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>
16. Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
17. Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
18. Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF*

- DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. 11, 1–14.*
19. Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
 20. Masalah, L. P., & Kemampuan, D. A. N. (2019). 1113-Article Text-3136-1-10-20210316. 2(2), 34–40.
 21. Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
 22. Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
 23. Muamanah, H., & . S. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 161. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1329>
 24. Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Sudarwo, R., Kartiani, B. S., Anam, K., Mahsup, M., Khosiah, K., Ibrahim, I., & Herianto, A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ips) Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 9(1), 182. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.14742>
 25. Nabilah, M., Sitompul, S. S., & Hamdani, H. (2020). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jippf.v1i1.41876>
 26. Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 1–13. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>
 27. Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
 28. Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
 29. Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
 30. Rahmanto, Y., Randhika, M. F., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). *Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis mobile*. 14(2), 62–67.
 31. Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
 32. Rahmawati, Diana Yulias , Wening, Aprilia Putri , Sukadari .Rizbudiani, A. D. (2023). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
 33. Rahmawati, Nurlaili, & Intan Widiyowati, I. (2018). Kemampuan kognitif siswa SMA yang diajar menggunakan model pembelajaran ARIAS pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.30872/bcsj.v1i1.278>
 34. Ramadhan Almadani, & , Dede Indra Setiabudi. (2022). Pengembangan Kognitif Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Literatur Harian. *Jurnal Riset Sosial Humaniora, Dan Pendidikan*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i1.72>
 35. Rosa, F. O. (2017). Eksplorasi kemampuan kognitif siswa terhadap kemampuan

- memprediksi, mengobservasi dan menjelaskan ditinjau dari gender. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 5(2), 111–118.
36. Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
 37. Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jendral Soedirman.” *Jurnal Multinetics*, 6(1), 21–68.
 38. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
 39. Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
 40. Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
 41. Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
 42. Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adhariyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
 43. Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73–84. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.20>
 44. Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
 45. Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>