



Pengembangan Buku Digital Berbasis Website Canva: Optimalisasi Pembelajaran Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SDIT Al-Furqan Palangka Raya

Muhammad Syabrina¹, Muhammad Imron^{2*}, Yulia Amelia³, Elva Ramadiyanti⁴

¹²³⁴Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Abstract: Dengan semakin majunya perkembangan zaman, tentu sudah hal biasa kegiatan pembelajaran dibantu dengan teknologi. Guru menggunakan media teknologi untuk memudahkan kegiatan penyampaian materi kepada murid. Salah satu jenis media teknologi yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi adalah bahan ajar berupa buku digital berbasis Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif yaitu buku digital berbasis canva yang dapat digunakan oleh siswa kelas IV Al-Bukhari SDIT Al-Furqan Palangka Raya dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D), metode ini digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 langkah yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Penilaian didapat dari ahli materi sebesar 97,4%, ahli desain sebesar 97,3%, penilaian guru sebesar 93,8%, dan hasil uji coba lapangan sebesar 93,02%. Hasil Uji T 0,00 menunjukkan bahwa bahan ajar sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dan Analisis N-Gain sebesar 0,90 dengan kriteria tinggi. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah bahwa bahan ajar buku digital berbasis website Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords: Optimalisasi, Buku Digital, Website Canva, Hasil Belajar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pjpi.v2i2.1359>

*Correspondence: Muhammad Imron

Email: imronmuhammad576@gmail.com

Received: 20-11-2024

Accepted: 20-12-2024

Published: 21-01-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: As time goes by, of course, many learning activities that are assisted by technology. Teachers use technological media to make it easier to deliver material to students. One type of technological media that can make it easier to provide material is open material in the form of canvas-based digital books. This research aims to develop digital teaching materials in interactive learning media. These namely Canva-based digital books that can be used by class IV students at SDIT Al-Bukhari Al-Furqan Palangka Raya in learning science and science. This research uses the Research & Development (R&D) method, this method is used to produce new products or develop and perfect existing products. This research uses the ADDIE model with 5 steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out through interviews, observation, documentation, and questionnaires. The assessment obtained from material experts was 97.4%, design experts were 97.3%, teacher assessments were 93.8%, and field trial results were 93.02%. T-test results were 0.00 indicating that teaching materials were very effective in improving learning outcomes, and analysis N-Gain are 0.90 with high criteria. The conclusion from this development research is that digital book teaching materials based on the Canva website can improve student learning outcomes.

Keywords: Optimization, Digital Books, Canva Website, Learning Results

Pendahuluan

Semakin majunya perkembangan zaman, tentu sudah hal biasa kegiatan pembelajaran dibantu dengan teknologi. Guru menggunakan media teknologi untuk memudahkan kegiatan penyampaian materi kepada murid. Pada pembelajaran IPA di sekolah sendiri bertujuan untuk menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu pembelajaran IPA harus dibuat menarik dan mudah dipahami (Raharjo & Kristin, 2019). Tapi ternyata materi-materi yang ada di pembelajaran IPA kurang diminati siswa, hingga membuat nilai mereka rendah. Karena itulah media teknologi sangat berperan penting bukan hanya pada pembelajaran IPA semata, tapi juga pelajaran lainnya (Azizah & Sarumaha, 2022).

Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran ini membantu bukan hanya guru tapi juga siswa untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Nabila et al., 2024). Dalam penerapannya dalam pembelajaran guru harus bisa berinovasi agar media yang digunakan menarik, dan juga memotivasi siswa agar semangat belajar (Salsabila & Agustian, 2021). Salah satu media teknologi yang mudah dalam melakukan inovasi adalah dengan menggunakan aplikasi Canva.

Canva mengatasi hal-hal abstrak yang berada di dalam materi pembelajaran IPA. Penelitian Rafiq dan kawan-kawan (Rafiq et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak. Canva beirisi dengan berbagai macam desain grafis menarik yang dapat digunakan guru untuk membuat media yang menarik. Karena ini lah penggunaan Canva juga membantu menumbuhkan kreativitas, keterampilan, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Triningsih, 2021). Seperti hasil dari penelitian yang dilakukan Siburian dan kawan-kawan (Siburian et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap berkembangnya kreativitas siswa dan proses belajar mereka.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran IPA ini membantu guru menghemat waktu dalam menjelaskan materi, serta mengatasi ketidak pahaman siswa terkait materi yang sulit (Wulandari & Mudinillah, 2022). Penelitian yang dilakukan Purba dan Harahap (Purba & Harahap, 2022) menyebutkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan mencegah rasa bosan yang timbul jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan Herniyastuti dan Kadir (Herniyastuti & Kadir, 2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran menjadi metode yang menarik dan efektif dalam mengatasi kebosanan siswa. Oleh karena itu, adanya penggunaan media Canva dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

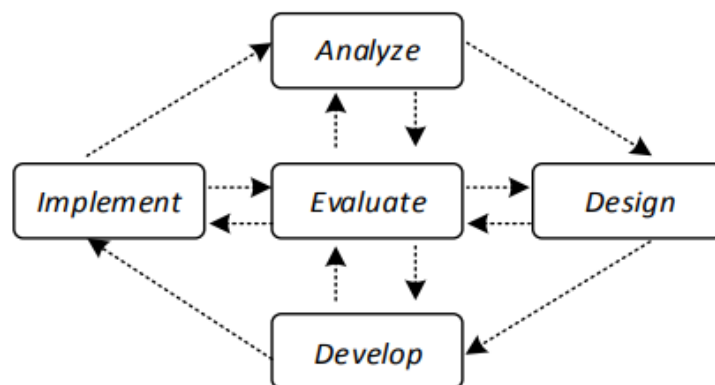
Peneliti melakukan uji coba produk di SDIT AL-Furqan Kota Palangka Raya. Dipilihnya sekolah tersebut dikarenakan guru-guru di sana sudah mulai sering menggunakan media teknologi dalam pembelajaran. Di kelas peneliti melakukan uji coba, yaitu kelas IV Al-Bukhari, siswa-siswa sangat antusias dan bersemangat jika belajar menggunakan media teknologi. Penggunaan buku digital berbasis website Canva ini hal yang baru bagi mereka. Apa lagi didapat bahwa sebenarnya pembelajaran IPA meskipun diminati oleh siswa, tapi hasil belajar mereka terbukti masih kurang.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan bahan ajar buku digital berbasis website Canva dengan materi “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi’. Adapun di dalamnya menampilkan *barcode* yang jika di scan atau di klik akan dialihkan menuju website Canva. Website tersebut berisi penjelasan lebih lengkap dan video pembelajaran yang sesuai dengan pembahasan di buku. Buku digital berbasis website Canva ini juga menampilkan banyak gambar dan desain yang menarik bagi siswa. Website pun didesain semenarik mungkin dan memiliki video penjelasan, agar siswa tidak hanya terpaku dalam hal membaca. Dengan dikembangkannya bahan ajar buku digital berbasis Canva dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan juga hasil belajar siswa.

Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Furqan Palangka Raya pada tanggal 22 November – 11 Desember 2024. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D), metode ini digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada (Waruwu, 2023). Adapun tujuan penelitian R&D adalah menghasilkan model atau produk yang telah diuji coba dan divalidasi secara ilmiah (Okpatrioka, 2023).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate* (Hidayat & Nizar, 2021). Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapannya menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018). Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. ADDIE Model

Adapun penelitian ini menggunakan teknik berupa pengumpulan data, wawancara, observasi saat kegiatan pembelajaran, dan juga angket.

Data kuantitatif dalam penelitian sarat dengan nuansa angka-angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan (Saefuddin et al., 2023). Data kuantitatif pada penelitian ini berupa skor yang didapat dari kuesioner penilaian validasi ahli dan lembar respon siswa juga guru. Para ahli diberikan kuesioner untuk menilai atau mengevaluasi produk yang telah dibuat.

Dalam validasi ahli juga dikumpulkan data berupa kritik, saran, dan komentar para ahli mengenai bahan ajar pada materi IPAS ‘Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi’. Hasil uji validasi oleh ahli materi berupa hasil tanggapan dan penilaian dari ahli materi,

kemudian dari hasil data yang diperoleh dianalisis dan dilakukan revisi produk sesuai dari saran (Ernawati & Sukardiyono, 2017).

Kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam pengembangan ini. Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian (Prawiyogi et al., 2021). Angket ini diberikan untuk subyek yang diuji coba.

Angket yang dibutuhkan adalah:

1. Angket Evaluasi Ahli Materi
2. Angket Evaluasi Ahli desain
3. Angket penilaian bahan ajar oleh Guru Kelas IV MIN 1 Kota Palangkaraya
4. Angket evaluasi siswa uji coba lapangan (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Produk dalam penelitian ini yang dikembangkan berupa produk yang valid/layak, praktis, dan sangat berefek terhadap pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

1. Ahli Materi

Langkah awal yang dilakukan adalah validasi materi. Hasil validasi ini dituangkan dalam diagram berikut, yang menggambarkan evaluasi ahli materi terhadap bahan ajar buku berbasis website Canva.

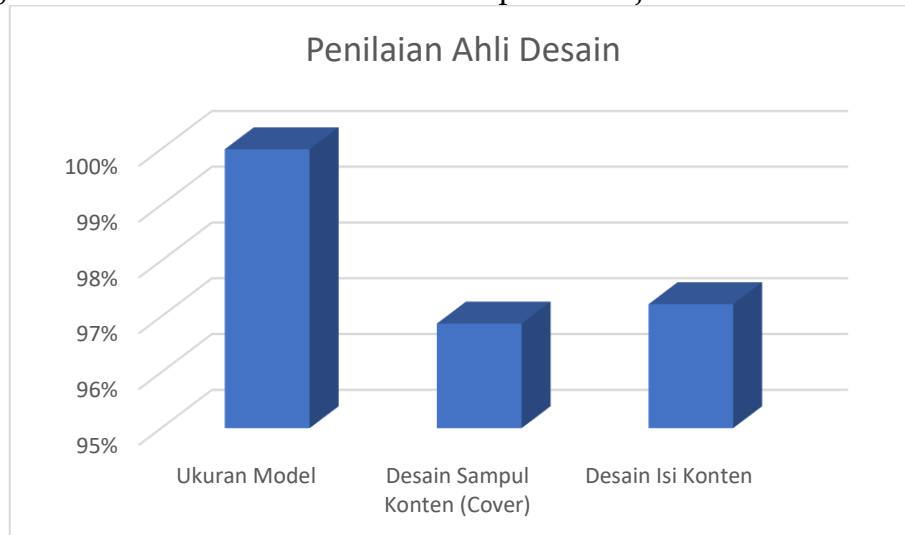


Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 2, bahwa pengembangan bahan ajar buku digital berbasis website Canva dengan materi IPAS tentang 'Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi' kelas IV di SDIT Al-Furqan Palangka Raya sebesar 97,4% atau sangat layak.

2. Ahli Desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram di bawah ini menggambarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap bahan ajar.



Gambar 3. Grafik Penilaian Ahli Desain.

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada gambar 3, pengembangan bahan ajar buku digital berbasis website Canva untuk materi IPAS tentang ‘Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi’ kelas IV di SDIT Al-Furqan Palangka Raya sebesar 97,3% atau sangat layak. Adapun saran dan masukan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk ditampilkan di bawah ini.

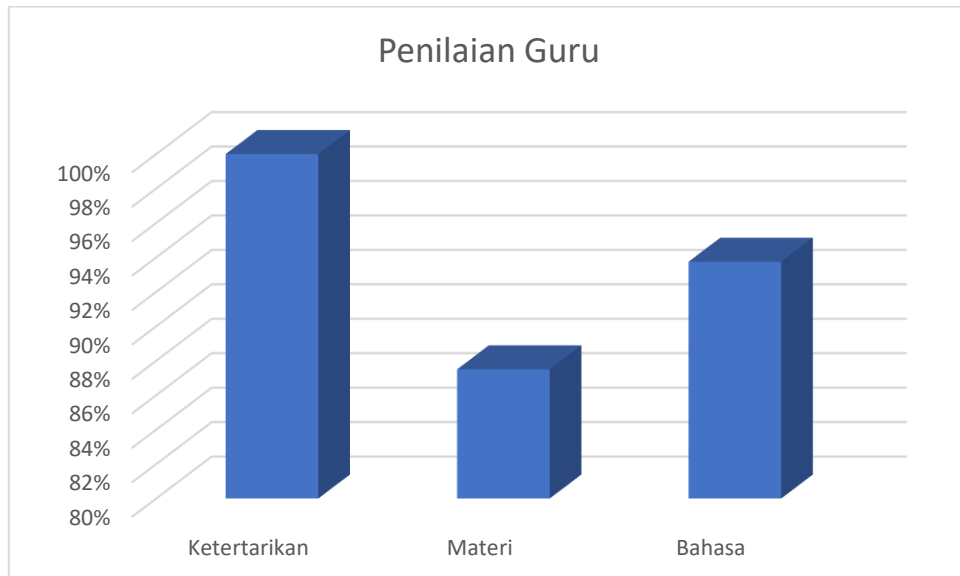
Tabel 1. Saran Perbaikan Dari Ahli Materi

No.	Sebelum	Sesudah
1.		

Menambahkan sedikit penjelasan mengenai materi sebelum masuk kedalam video penjelasan.

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian pada bahan ajar yang dikembangkan seperti pada gambar. Dari hasil penilaian guru ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

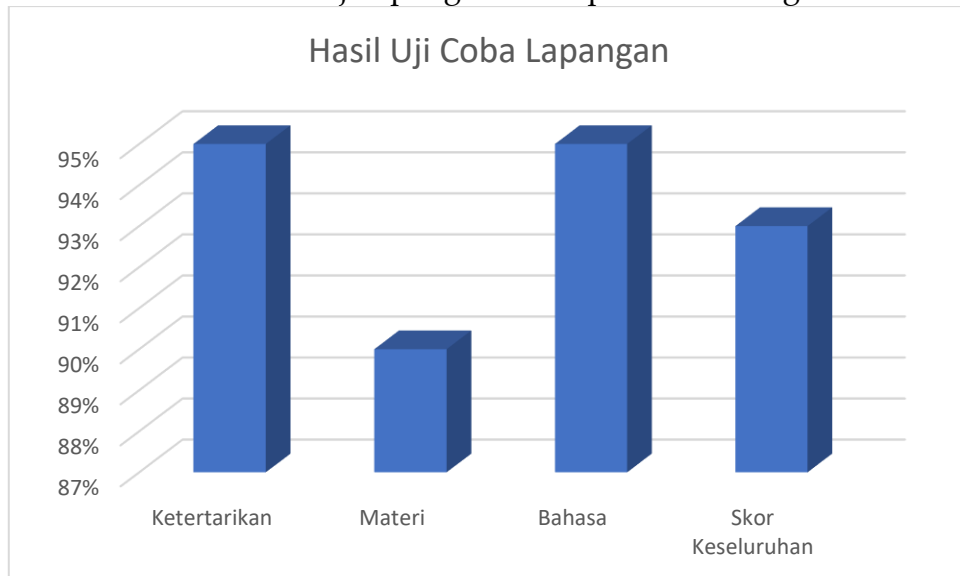


Gambar 4. Grafik Penilaian Guru.

Penilaian guru di atas menunjukkan bahwa bahan ajar buku digital berbasis website Canva memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 93,8% dan dapat digunakan pada uji coba lapangan.

4. Uji Coba Lapangan

Tes yang diberikan kepada siswa kelas IV Al-Bukhari SDIT Al-Furqan Palangka Raya sebanyak 16 siswa. Dari hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan.

Berdasarkan grafik di atas didapat bahwa bahan ajar buku digital berbasis website Canva memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 93,02%, yang menunjukkan bahwa siswa mendapatkan keuntungan yang signifikan dari bahan ajar.

Pembahasan

1. Pengembangan Produk

Analisis

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan minat siswa (Dhera et al., 2024), ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang nantinya digunakan saat proses pengembangan bahan ajar (Wijaya & Mustamu, 2013). Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas dan beberapa siswa kelas IV Al-Bukhari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi (Magdalena et al., 2021).

Pada fase ini, peneliti menganalisis dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV Al-Bukhari di SDIT Al-Furqan Palangka Raya sebagai sumber informasi. Fase analisis karakteristik siswa pada kelas IV Al-Bukhari di SDIT Al-Furqan Palangka Raya yang berumur antara 9 hingga 11 tahun lebih menyukai proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media teknologi (Nurfadhillah et al., 2021). Maka dari itu dapat dikatakan bahwa para siswa lebih semangat dan tertarik terhadap pembelajaran yang menggunakan media teknologi.

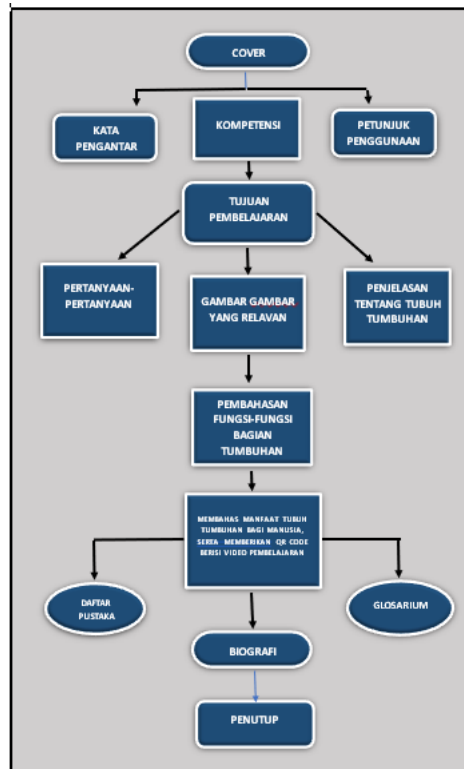
Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan minat siswa dengan tujuan untuk memahami apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Data lapangan pada penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan data dokumentasi (Wibowo, 2016). Peneliti juga menambahkan kemungkinan kebutuhan vokasional, baik guru maupun siswa (Ekawatiningsih & Auliana, 2015).

Desain

Pada tahap desain peneliti merancang produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif. Pengembangan bahan ajar didesain dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Flowchart menggunakan simbol-simbol atau bagan (*chart*) tertentu untuk menggambarkan urutan/aliran proses (*flow*) secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program (Khoiriyah & Marisa, 2017). Flowchart digunakan pada proses perancangan/desain ini agar didapat suatu konsep dasar bahan ajar buku berbasis website Canva yang dapat dibaca dan dianalisa secara mudah dan sederhana (Awandany & Budiastuti, 2020).

Storyboard sendiri berguna untuk menyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk memvisualisasikan grafik bergerak atau urutan media interaktif, termasuk bahan ajar buku berbasis website Canva ini (Kunto et al., 2021). Storyboard berguna untuk memvisualisasikan ide peneliti tentang bahan ajar buku berbasis website Canva yang akan dibuat (Ariyana et al., 2022).

1) Flow Chart



Gambar 6. Flow Chart.

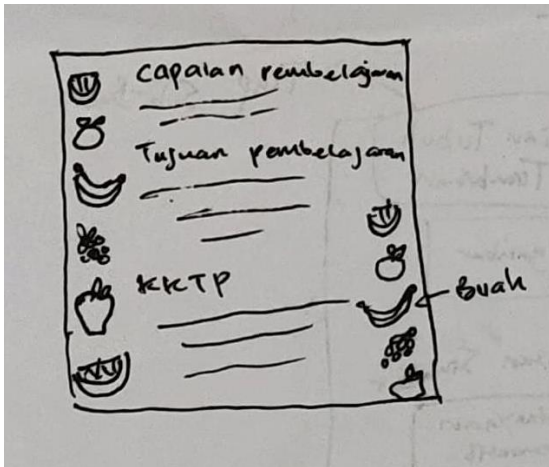
2) Storyboard

Tabel 2. Storyboard

Gambar	Isi/Materi/Pembahasan
<p>Judul: Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi</p>	<p>Memuat gambar tumbuhan asli dan juga anak-anak, dengan tulisan “mengetahui bagian tubuh tumbuhan”</p>

Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran
KKTP

Menunjukkan apa-apa saja bagian dari tubuh tumbuhan. Menampilkan gambar dengan penjelasan perbagian tubuhnya.



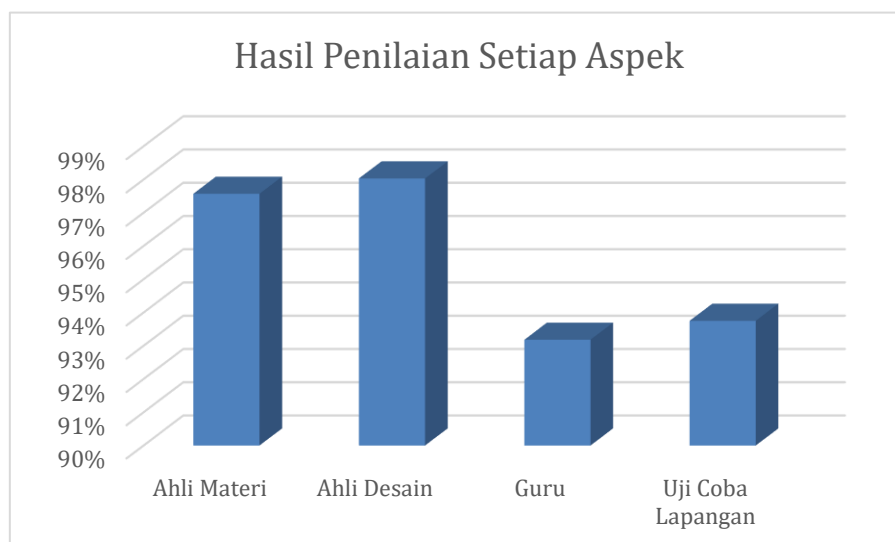
Pengembangan

Pada tahap ini seluruh elemen bahan ajar dibuat berdasarkan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dapat diperkaya dengan unsur multimedia dalam penelitian ini adalah aplikasi Canva dan website yang terintegritas dengan Canva (Nabila et al., 2024). Peralihan dari buku digital berbasis website Canva menggunakan barcode yang dapat di-scan ataupun di-klik langsung.

Implementasi

Setelah produk akhir dibuat dan diuji keefektifannya, langkah selanjutnya adalah implementasi (Okpatrioka, 2023). Tahap implementasi pada penelitian ini adalah menerapkan bahan ajar yang telah dikembangkan dan diuji oleh ahli media dan materi. Bahan ajar juga dicobakan pada siswa dengan uji coba lapangan yang terdiri dari 16 siswa. Tahap ini merupakan tahapan yang terakhir dalam uji coba, di mana aplikasi tersebut telah diuji cobakan langsung ke siswa (Ardhani et al., 2021).

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram di bawah ini:



Dari data yang disajikan di atas, dapat disimpulkan media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik.

Saran masukkan oleh para ahli yaitu kurangnya pembahasan dalam website Canva. Sebelum menampilkan video penjelasan, alangkah baiknya diperkenalkan dulu dengan materi, berikan sedikit pembahasan pengantar. Setelah adanya evaluasi ini, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran masukkan dari ahli.

Evaluasi

Pada tahap ini dilakukannya evaluasi terhadap hasil dari penerapan produk (Rachma et al., 2023). Pada tahap ini peneliti melakukan implemetasi produk kepada siswa kelas IV Al-Bukhari. Tujuannya untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah adanya penggunaan bahan ajar buku berbasis website Canva ini (Purwanto et al., 2022). Peneliti juga melakukan evaluasi formatif dalam bentuk soal, sesuai dengan isi bahan ajar yang telah dibuat. Tes ini terdiri dari pre-test dan post-test.

1) Uji T Pre-Test dan Post-Test

Uji T digunakan untuk menentukan seberapa signifikan peningkatan hasil belajar dengan bahan ajar. Selain itu, Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 3. Paired Samples Test.

	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
				Difference				
Pair 1 VAR00001 VAR00002	-24.37500	7.50000	1.87500	-28.37147	-20.37853	-13.000	15	.000

Nilai Signifikansi adalah 0.00, menurut hasil Uji T yang menunjukkan bahwa antara variabel awal dengan akhir mengalami perbedaan yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa perbedaan pemberian perlakuan mempengaruhi masing-masing variabel.

2) Uji N-Gain

Uji N-Gain untuk menentukan seberapa besar peningkatan hasil belajar menggunakan bahan ajar. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Perolehan Nilai Pre-test, Post-test, N-Gain.

No. Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	Kriteria
1	80.00	100.00	1.00	Tinggi
2	80.00	100.00	1.00	Tinggi
3	85.00	100.00	1.00	Tinggi
4	65.00	100.00	1.00	Tinggi
5	80.00	100.00	1.00	Tinggi
6	70.00	100.00	1.00	Tinggi
7	70.00	90.00	0.67	Sedang
8	75.00	95.00	0.80	Tinggi
9	85.00	95.00	0.67	Sedang
10	70.00	90.00	0.67	Sedang
11	60.00	95.00	0.88	Tinggi
12	65.00	100.00	1.00	Tinggi
13	75.00	100.00	1.00	Tinggi
14	70.00	95.00	0.83	Sedang
15	65.00	95.00	0.86	Sedang
16	70.00	100.00	1.00	Tinggi
Maksimum	85	100	1.00	
Minimum	60	90	0.67	
Rata-Rata	73	97	0.90	

Tabel 5. Kategori Pembagian N-Gain Score.

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Simpulan

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar buku digital berbasis website Canva dengan materi "Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi" untuk siswa kelas IV. Validasi ahli menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan 97,4% pada aspek materi dan 97,3% pada aspek desain. Penilaian guru sendiri terhadap bahan ajar yang dikembangkan sebesar 93,08%, sedangkan hasil Uji Coba Lapangan 93,02%. Uji coba di SDIT Al-Furqan Palangka Raya menunjukkan bahwa bahan ajar ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test. Hasil Uji T 0,00 dan rata-rata nilai N-Gain mencapai kategori tinggi (0,90).

Bahan ajar ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga menarik minat belajar siswa melalui integrasi visual, video pembelajaran, dan fitur interaktif berbasis barcode. Dengan demikian, bahan ajar berbasis website Canva dapat menjadi alat yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA. Namun, untuk peningkatan lebih lanjut, perlu ditambahkan materi pengantar sebelum video penjelasan sesuai dengan saran para ahli.

Daftar Pustaka

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Awandany, S. Della, & Budiastuti, E. (2020). Pengembangan Media Flowchart Pada Mata Pelajaran Keterampilan Tata Busana Di Man 1 Sleman. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36504>
- Azizah, J., & Sarumaha, Y. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Membantu Proses Belajar-Mengajar. 3(2), 397–405. <http://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home>
- Dhera, M. M., Ti'a, E., Lawe, Y. U., & Sego, M. I. S. (2024). Analisis Kebutuhan Siswa serta Kesiapan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Berdiferensiasi dalam Pembelajaran pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.827>
- Ekawatiningsih, P., & Auliana, R. (2015). Peningkatan Kompetensi Vokasional Siswa Smklb Melalui Penerapan Wirausaha Boga Sebagai Bekal Kecakapan Hidup (Life Skill). *Jurnal UNY (Universitas Negeri Yogyakarta)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Herniyastuti, & Kadir, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Khoiriyah, N. L., & Marisa, F. (2017). Perancangan Aplikasi Web E-Mohon Menggunakan Flow Chart Dan Unified Modelling Language (Fcuml). *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 14–23. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.63>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nabila, K. S., Sielvyana, S., & Rustini, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Kelas 4. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3953–3960.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- 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>
- Purwanto, H., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Bahan Ajar Model Kooperatif. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 51–57. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i1.2269>
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

- Rafiq, S., Iqbal, S., & Afzal, A. (2024). The Impact of Digital Tools and Online Learning Platforms on Higher Education Learning Outcomes. *Al-Mahdi Research Journal (MRJ)*, May.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
- Saefuddin, M. T. T., Wulan, N., Savira, & Juansah, D. E. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 784–808.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Siburian, R., Manullang, H., & Tamba, D. (2024). Siburian, dkk. Prosiding Seminar Nasional Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran Dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro, 1246–1254. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2548>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1), 25–36.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wijaya, W. S., & Mustamu, R. H. (2013). Analisis Pengembangan Produk pada Perusahaan Tepung Terigu di Surayaba. *Jurnal AGORA*, 1(1), 1–10.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (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>