

**PENGEMBANGAN E-BOOK MENGGUNAKAN CANVA PADA TEMA 4  
SUBTEMA 1 MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH**

Melia Fridayani Sulaeman<sup>1\*</sup>, Resyi A. Gani<sup>2</sup>, Ade Wijaya<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan  
e-mail : [meliafs25@gmail.com](mailto:meliafs25@gmail.com); [resyi@unpak.ac.id](mailto:resyi@unpak.ac.id)

**ABSTRACT**

*Developing an e-book using Canva on theme 4 subtheme 1 circulatory system material. This research aims to develop digital teaching materials in theme 4 subtheme 1 and determine the feasibility of digital e-book teaching materials. The research method used is Research and Development using the ADDIE model. Validation tests were carried out on media experts, language experts and material experts and implemented in class V, totaling 30 students. The results of the research show that the digital e-book teaching materials developed are in the very feasible category, with results from media experts at 91% "very feasible", language experts at 100% "very feasible", material experts at 90% "very feasible", the response students obtained an average of 90% and teacher responses obtained an average of 90% "very decent". Based on the research results, it can be concluded that the digital e-book teaching materials developed using Canva are very suitable for use as teaching materials in the classroom.*

*Keywords: E-book digital teaching materials, Canva, circulatory system.*

**ABSTRAK**

Pengembangan e-book menggunakan Canva pada tema 4 subtema 1 materi sistem peredaran darah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *digital* pada tema 4 subtema 1 dan mengetahui kelayakan pada bahan ajar *digital e-book*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi serta diimplementasikan di kelas V yang berjumlah 30 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar *digital e-book* yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak, dengan hasil dari ahli media sebesar 91% "sangat layak", ahli bahasa sebesar 100% "sangat layak", ahli materi sebesar 90% "sangat layak", respon peserta didik memperoleh rata-rata 90% dan respon guru memperoleh rata-rata 90% "sangat layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *digital e-book* menggunakan Canva yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di dalam kelas.

*Kata Kunci: Bahan ajar digital e-book, Canva, sistem peredaran darah.*

**A. Pendahuluan**

Semakin berkembangnya teknologi informasi di dunia pendidikan saat ini maka diperlukan

perbaikan-perbaikan proses pembelajaran, sehingga siswa lebih memahami materi, menginspirasi

peserta didik bahwa proses pembelajaran melibatkan aktivitas peserta didik baik secara fisik maupun mental alam membangun konsep di sekitarnya, termotivasi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajarnya selama disekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran interaktif *e-book* ini diharapkan akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga proses pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif serta dapat mendorong siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan data fakta permasalahan penelitian terdahulu oleh Hapsari & Zulherman Tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka bahwa media berbasis teknologi yang didapatkan guru paling banyak diperoleh dari internet, terdapat banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA. Kebanyakan

media yang beredar di internet kurang mengaitkan materi ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa pembelajaran yang diperoleh ini tidak ada manfaatnya bagi kehidupannya. Siswa lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa siswa ke dunia nyata dan konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan siswa usia sekolah dasar. Hal-hal tersebut yang diduga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA dan tertarik dengan media video animasi berbasis aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media animasi berbasis aplikasi Canva.

Salah satu penunjang untuk meningkatkan tingkat belajar peserta didik dengan menggunakan bahan ajar yang interaktif. Bahan ajar interaktif yang dapat digunakan pada tema 4 ialah *e-book* menggunakan Canva pada materi sistem peredaran darah. *E-book* ini dapat memaparkan mengenai materi sistem peredaran darah yang terdapat video dan kuis. *E-book* ialah buku elektronik yang digunakan melalui perangkat elektronik berupa komputer/laptop

dan *handphone*. *e-book* menggunakan Canva mempunyai keunggulan yaitu dapat mencantumkan video, gambar, audio, dan kuis sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari konsep IPA khususnya di tema 4 subtema 1 materi sistem peredaran darah. Selain *e-book* yang sangat unggul, Canva juga salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, aplikasi Canva ini sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online* mulai dari mendesain materi bergambar, video, kuis, dan masih banyak yang lainnya. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi yaitu web, *iphone*, dan *android*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah :

1. Bagaimana pengembangan *e-book* menggunakan Canva pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam materi sistem peredaran darah?

2. Bagaimana kelayakan *e-book* menggunakan Canva pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam materi sistem peredaran darah?

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan *E-Book* menggunakan Canva dalam muatan pelajaran IPA pada materi Peredaran Darah di kelas V Sekolah Dasar.

Media pembelajaran adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan atau perantara dari suatu media kepada media lain agar pesan dapat diterima secara maksimal dan menimbulkan stimulus atau respon positif yang diinginkan dari penerima pesan atau komunikasi (Prahesti, dkk.,2021:507). Hal ini sejalan dengan pendapat (Saputra, 2018:71) Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan penonton atau siswa untuk memajukan pembelajaran pada diri siswa tersebut.

Pemanfaatan teknologi digital adalah sebuah solusi dalam

menghadapi kemajuan zaman yang serba cepat di era globalisasi ini, salah satu inovasinya ialah *e-book*. Menurut (Hanikah, dkk., 2022:7353) *E-Book* merupakan sebuah buku yang diprogram komputer yang dapat memvisualisasikan materi abstrak ke dalam bentuk visual, dapat juga di animasikan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan keberhasilan siswa ketika belajar.

Menurut (Wulandari, 2022:103). Canva salah satu aplikasi yang digemari oleh para guru untuk membuat media pembelajaran karena terdapat template menarik di dalamnya yang bisa membuat perhatian peserta didik lebih meningkat dan pembelajarannya menjadi lebih komunikatif. Hal ini juga diperkuat oleh (Cindy, 2023:271) Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang mudah dan praktis digunakan serta gratis, Canva membantu memberikan layanan kemudahan bagi guru dan siswa untuk membuat konten pendidikan hanya dengan modal koneksi internet yang stabil.

Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca

Siswa di Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Novita Agnes Putrisli dan Gamaliel Septian Airlanda pada tahun 2021. Hasil Penelitian pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar mendapatkan penilaian dari ahli materi pertama memperoleh angka persentase 93% dan tergolong dalam interval 81-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat Tinggi. Hasil dari validasi ahli media pertama memperoleh angka persentase 88% dan tergolong dalam interval 81-100% sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Hasil dari kategori tersebut dapat dinyatakan bahwa *E-Book* cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas 3 SD layak untuk digunakan.

Pengembangan Media *E-Book* Menggunakan Aplikasi Canva Materi Sistem Pencernaan Manusia Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota yang dilakukan oleh Kresnadi, & Salimi pada Tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Hasil penelitian pengembangan mendapatkan persentase sebesar

99,55% dengan kriteria Sangat Baik, komponen aspek bahasa diperoleh persentase 100% dengan kriteria Sangat Baik, komponen aspek desain diperoleh persentase 99,30% dengan kriteria Sangat Baik dan komponen aspek materi diperoleh persentase 99,75% dengan kriteria Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahan ajar ebook dinyatakan valid, praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE dikarenakan model ini memiliki tahapan sederhana untuk mengembangkan produk. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini dalam mengembangkan bahan ajar produk yaitu *E-Book* Berbasis Canva pada Tema 4 Subtema 1 Materi Sistem Peredaran Darah.

Model penelitian ADDIE diterapkan melalui 5 tahapan, diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dilakukan secara sistematis.

## **C. Hasil Pengembangan dan Pembahasan**

### **Hasil Pengembangan**

#### **a. Ahli Media**

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli media terhadap pengembangan bahan ajar *digital* atau *e-book* maka diperoleh hasil 77%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbentuk *e-book* yang dikembangkan berada pada kriteria "Layak". Produk pengembangan ini dianggap layak untuk digunakan di sekolah, namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Maka produk direvisi untuk yang kedua kalinya, hasil revisi oleh ahli media sebagai berikut:

Berdasarkan hasil revisi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap bahan ajar *digital* yang memperoleh 91%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *digital* yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria "Sangat Layak" tanpa revisi. Hal ini

menunjukkan bahwa produk tersebut sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli media untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

#### **b. Ahli Bahasa**

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar *digital* atau *e-book* maka diperoleh hasil 80%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbentuk *e-book* yang dikembangkan berada pada kriteria "Layak". Produk pengembangan ini dianggap layak untuk digunakan di sekolah, namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Maka produk direvisi untuk yang kedua kalinya, hasil revisi oleh ahli bahasa sebagai berikut:

Berdasarkan hasil revisi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap bahan ajar *digital* yang memperoleh 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *digital* yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria "Sangat Layak" tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli bahasa untuk

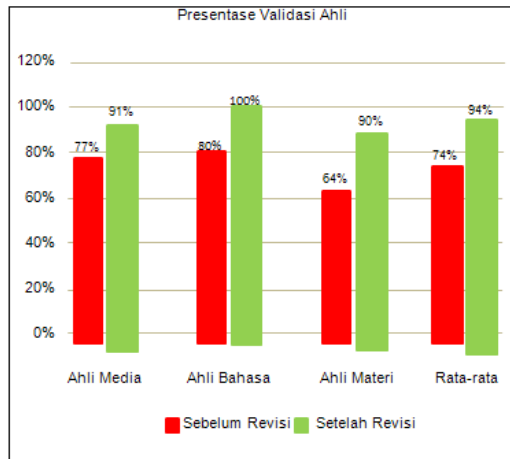
diimplementasikan kepada peserta didik.

#### **c. Ahli Materi**

Validasi oleh ahli materi memberikan penilaian mengenai isi materi dalam bahan ajar yang dikembangkan dengan menyesuaikan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran. Hasil validasi pertama dan kedua dijabarkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar *digital* maka diperoleh hasil 64%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berada pada kriteria "Layak". Produk ini dianggap layak untuk dipakai di sekolah, namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Maka produk direvisi untuk yang kedua kalinya, hasil revisi oleh ahli materi sebagai berikut:

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap bahan ajar *digital* yang memperoleh hasil 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria "Sangat Layak" oleh validator ahli materi untuk diimplementasikan kepada peserta didik.



**Gambar 1 Grafik Validasi Para Ahli**

#### **4. Implementation (Implementasia)**

Tahapan implementasi produk bahan ajar *digital* menggunakan Canva siap untuk uji coba terbatas yang diselenggarakan di kelas 5 SDN Sukasirna 05 sebanyak 30 peserta didik. Selama proses pembelajaran, bahan ajar *digital* menggunakan Canva ditayangkan sebagai bahan ajar pembelajaran yang digunakan.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

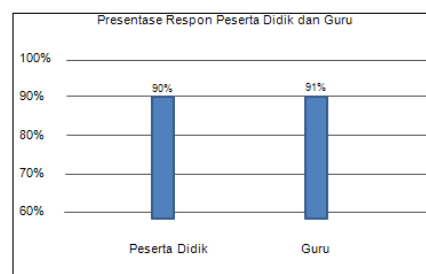
Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik dan pengguna (guru) berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan.

Untuk dapat mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar yang ditampilkan, peserta didik diminta untuk menjawab 10 pernyataan. Hasil respon peserta didik memperoleh respon sangat baik dengan presentase sebesar 90%.

Dan, hasil respon pengguna (guru) pun memperoleh hasil sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *digital* menggunakan Canva dapat membuat pembelajaran menjadi aktif pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas karena penyajian materi yang variative dan juga peserta didik dapat mengeksplor keterampilannya dalam bidang teknologi.

Dapat dilihat bagan hasil analisis pengembangan bahan ajar digital menggunakan Canva mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi agar bahan ajar *digital* dinyatakan sangat layak diimplementasikan kepada peserta didik.



**Gambar 2 Grafik Uji Coba Peserta Didik dan Pengguna (Guru)**

#### **Pembahasan**

Pengembangan bahan ajar digital menggunakan Canva dirancang dengan menggunakan prosedur *Research and Development*

(R&D). Penerapan proses pembelajaran yang aktif perlu adanya suatu bahan ajar *digital* yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dalam menyampaikan isi materi. Adapun model pengembangan *E-Book* berbasis Canva pada tema 4 subtema 1 materi sistem peredaran darah ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis, yang dimana tahap analisis merupakan tahap awal dilakukannya pengembangan bahan ajar *digital* atau *e-book* dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan secara langsung melalui kegiatan observasi serta wawancara bersama wali kelas V. hal tersebut berguna dalam mencari data-data yang dibutuhkan untuk selanjutnya dilakukan sebuah pengembangan.

Tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan dengan membuat rancangan produk awal dan mengumpulkan berbagai sumber referensi dan materi dari pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah itu, produk dibuat dengan desain tampilan yang menarik, sehingga peserta didik dapat lebih

aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan mengenai produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukan uji validasi kepada para ahli guna mengetahui kelayakan bahan ajar *digital* atau *e-book*. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yang terdiri ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media memiliki presentase sebesar 91% dengan kriteria "Sangat Layak", ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Layak", dan ahli materi sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Karakteristik *e-book* berbasis Canva yang telah dibuat di dalamnya terdapat materi, konten video dan soal penguatan menggunakan quizz yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran di dalam kelas.

Setelah produk melewati uji validasi dengan melakukan perbaikan hingga dinyatakan layak, maka selanjutnya produk dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli, maka buku elektronik berbasis Canva layak untuk pembelajaran kelas 5 semester

ganjil pada tema 4 subtema 1 materi sistem peredaran darah.

Tahap berikutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik SDN Sukasirna 05 di kelas 5 sebanyak 30 peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan pengguna (guru) terhadap *e-book* berbasis Canva serta untuk mengetahui respon yang ditimbulkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi interaksi dalam proses pembelajaran, eefektivan, kemenarikan, dan antusias peserta didik.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dengan melihat hasil penelitian dari angket peserta didik dan pengguna (guru) berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan. Hasil dari respon peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan hasil rata-rata keseluruhan presentase sebesar 90%, dan hasil dari respon pengguna (guru) mendapatkan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

Hasil respon peserta didik berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Putrisli dan Airlanda (2021) pengembangan *e-book* cerita

bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat baca siswa di SD memperoleh presentase sebesar 93%. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Krenadi dan Salimi (2022) pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi Canva materi sistem pencernaan manusia muatan IPA kelas V SD memperoleh presentase sebesar 99,55%. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Rukman and Samsudin (2022) pengembangan bahan ajar modul berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar memperoleh presentase 95%.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh presentase dari respon peserta didik sebesar 90% yang menunjukkan bahwa *e-book* berbasis canva yang dibuat memperoleh respon yang sangat baik, sehingga pengembangan *e-book* berbasis Canva pada tema 4 subtema 1 sistem peredaran darah layak untuk digunakan dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian pengembangan e-book berbasis Canva dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di sekolah melalui observasi dan wawancara untuk dapat dilakukan pengembangan, setelah mendapatkan data kemudian dilakukan tahap perancangan e-book, kemudian dilakukannya pengembangan bahan ajar digital berupa buku elektronik yang divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Isi konten dalam bahan ajar digital yaitu pemaparan materi, video pembelajaran, dan soal penguatan. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Tahap selanjutnya yaitu bahan ajar *digital e-book* dapat diimplementasikan di sekolah, kemudian melakukan tahap evaluasi dengan menyebarkan angket kepada peserta didik dan pengguna (guru).

Hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk melalui uji validitas dari para ahli, serta respon peserta

didik dan pengguna (guru). Hasil presentasi yang telah diperoleh oleh ahli media dengan dua kali validasi memperoleh hasil akhir sebesar 91% dengan kategori "Sangat Layak", oleh ahli bahasa dengan dua kali validasi memperoleh nilai akhir sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli materi dengan dua kali validasi memperoleh hasil akhir sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas 5 yang berjumlah 30 orang dan memperoleh hasil presentase 90% dengan kategori "Sangat Baik". Maka dari itu bahan ajar *digital e-book* berbasis Canva pada tema 4 subtema 1 sistem peredaran darah dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar *digital* dalam pembelajaran.

#### **Saran**

Saran yang disajikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat mempertimbangkan konten materi yang sesuai dengan lingkungan sekolah dan mengembangkan bahan ajar yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran agar kegiatan dapat berlangsung dengan aktif.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar *digital e-book* berbasis Canva lebih baik dengan melakukan uji coba secara lebih luas untuk mengukur efektivitas pada penggunaanya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul, W. (2018). "Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar" Cet . XIII; Bandung: Remaja Rosdakarya, 5(2): 7-18.
- Citradevi, Cindy Paramita. (2023). "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif Sebuah Studi Literatur." Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 8(2): 270–275.
- Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, & Mitia Arizka Wardani. (2022). "Penggunaan Media Interaktif Berbasis E-book Di Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 6(4): 7352–7359.
- Melinda, Tiara, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). "Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di SD." (JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar 5(2): 96–101.
- Prahesti, Swantyka Ilham, & Syifa Fauziah. (2021). "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang." Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6(1): 505–512.
- Wulandari, Tri & Adam Mudinillah. (2022). "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah 2(1): 102–118.