PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN CANVA UNTUK MATERI MAKNA NILAI PANCASILA PADA PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Salmaysah[1], Yesi Anita[2], Mansurdin3, Reinita4

[1,2.3.4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]salmaysah20@gmail.com, [2]yesianita@fip.unp.ac.id, [3]mansurdin@fip.unp.ac.id, [4]reinita.rei04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaterbelakangi dari pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan antusiasme peserta didik. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah penggunaan *e-book* yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva, yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan *e-book* berbantuan aplikasi Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang baik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). penelitian inj menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 06 Padang Besi untuk sekolah uji coba dan SDN 16 Padang Besi untuk sekolah penelitian. Data dari penelitian diperoleh dari angket validasi, praktikalitas, dan hasil pretest-postest. Pada hasil validitas menunjukkan perolehan hasil dengan presentase 92,5% (sangat valid) pada ahli materi, 100% (sangat valid) pada ahli bahasa dan 91,66% (sangat valid) pada ahli media. Hasil praktikalitas membuktikan bahwa 93,75% (sangat praktis) pada uji praktikalitas guru dan 87,60% (sangat praktis) pada uji praktikalitas peserta didik. Serta hasil efektivitas memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori "tinggi". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-book* berbantuan aplikasi Canva dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pacasila di kelas V SD.

Kata Kunci : *E-book, Canva, ADDIE, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak, cinta tanah air, serta memiliki jiwa kebangsaan (Dewi, 2022). Nilai-nilai Pancasila seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial merupakan dasar dalam membangun warga negara yang bertanggung jawab dan berwawasan kebangsaan. Pembelajaran diharapkan dapat disesuaikan dengan tahapan pencapaian, minat, serta gaya belajar siswa, sehingga tercipta proses belajar yang relevan dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diajarkan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial sebagai dasar dalam membentuk warga negara yang berakhlak, cinta tanah air, dan berjiwa kebangsaan (Sartika & Ndona, 2024).

Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis pada empat sekolah dasar di Kota Padang, yaitu SDN 06 Padang Besi, SDN 16 Padang Besi, SDN 21 Bandar Buat, dan SDN 30 Cengkeh, ditemukan bahwa pembelajaran telah menggunakan Kurikulum Merdeka, tetapi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal.

Pada SDN 21 Bandar Buat dan SDN 30 Cengkeh, guru masih mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi belum terlaksana secara maksimal karena keterbatasan perangkat seperti infokus dan daya listrik yang belum memadai. Selain itu, guru belum pernah menerapkan media pembelajaran berupa *e-book*. Sementara itu, di SDN 06 Padang Besi dan SDN 16 Padang Besi, guru telah mulai menggunakan media digital seperti *powerpoint, quizizz*, dan *kahoot*. Namun, inovasi media pembelajaran masih terbatas dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang lebih interaktif. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran *e-book* dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton, berpusat pada guru, serta belum sepenuhnya mendorong keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan. Idealnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila disampaikan secara kontekstual, menarik, dan sesuai perkembangan zaman agar nilai-nilai kebangsaan dapat tertanam kuat sejak dini (Ramadhan et al., 2023). Namun kenyataannya, keterbatasan media dan minimnya inovasi menyebabkan pembelajaran kurang bermakna. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-book* berbantuan Canva menjadi alternatif yang efektif. *E-book* interaktif memungkinkan guru menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, video, dan ilustrasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Tahir & Tahir, 2024). Platform Canva sendiri menyediakan berbagai fitur visual, template, dan elemen interaktif yang mudah digunakan, sehingga mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Ningrum et al., 2024).

Dengan adanya *e-book* berbantuan Canva, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan tidak hanya lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga bermakna dan kontekstual. Nilai-nilai Pancasila dapat disajikan secara lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga tidak sekadar menjadi hafalan, melainkan membentuk karakter dan sikap kebangsaan yang kuat. Selain itu, media ini juga mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi serta implementasi

Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran fleksibel dan berpusat pada peserta didik (Susanti et al., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan *e-book* berbantuan Canva. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk *e-book* yang dikembangkan diharapkan valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta mampu menumbuhkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

METODE

Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sumarni (2019), penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan suatu kelompok atau komunitas, menganalisis faktor penyebab, serta merancang solusi berupa produk yang valid dan efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Sejalan dengan itu, Waruwu (2024) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk atau model yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas dan kesejahteraan masyarakat.

Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, mudah dipahami, serta sesuai untuk pengembangan produk pendidikan seperti media pembelajaran (Muqdamien et al., 2021). Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini dirancang secara terstruktur dan berlandaskan teori desain pembelajaran yang kuat, sehingga sangat tepat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* yang valid, praktis, dan efektif.

Prodesur Pengembangan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Analisis yang umumnya dilakukan meliputi analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis kurikulum dan materi, serta identifikasi masalah.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rancangan awal dengan langkah langkah seperti mencari serta memilih perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Lalu menyusun perangkat pembelajaran, serta merancang pengembangan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan memvalidasi Media pembelajaran. Validasi terdiri dari validasi aspek materi, bahasa dan media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada validator untuk menilai produk yang telah dirancang. validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran mengenai media pembelajaran Pendidikan Pancasila agar efektif dalam menunjang kebutuhan belajar peserta didik.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba lapangan untuk mengukur tingkat kepraktisan Media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan *e-book* dalam menunjang pembelajaran di kelas.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap Media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru, peserta didik dan hasil uji coba soal *pretest-posttest* terhadap produk yang telah dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Validitas

Data hasil validasi terhadap *e-book* berbantuan Canva yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dianalisis menggunakan skala Likert. Penilaian dilakukan oleh validator dengan memberikan tanda centang (√) pada setiap indikator sesuai pernyataan yang telah disusun. Berdasarkan lembar validasi tersebut, pemberian skor untuk tiap kategori penilaian ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber : (Vawanda & Zainil, 2023)

Sedangkan untuk menghitung nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P \frac{\Sigma x}{n} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

Σx = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor seluruhnya

Kategori nilai yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Validasi Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Tidak valid
0%-20%	Sangat tidak valid

Sumber **:** (Vawanda & Zainil, 2023)

Analisis Data Praktikalitas

Data hasil uji praktikalitas *e-book* berbantuan Canva untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik sebagai berikut.

Tabel 3. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber : (Vawanda & Zainil, 2023)

Sedangkan untuk menghitung nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma\ skor\ per\ item}{skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

Σ skor per item = jumlah skor × 100%

Kategori nilai yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Tidak valid
0%-20%	Sangat tidak valid

Sumber **:** (Vawanda & Zainil, 2023)

Analisis Data Efektivitas

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes berupa pretest-posttest yang telah dikerjakan. Tujuannya untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan setelah diberikan tindakan. Uji efektivitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus n-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{pretest - posttest}{100 - pretest} \text{ x } 100\%$$

Kategori nilai g yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data di tentukan dengan menggunakan tabel berikut.

Tabel 5. Kategori Efektifitas Media Pembelajaran

Nilai g	Kategori
$g \geq 0{,}7$	Tinggi
$0{,}3 \leq g < 0{,}7$	Sedang
$g < 0{,}3$	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *e-book* berbantuan Canva untuk materi Makna nilai-nilai Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. berikut penjelasan tahapan ADDIE dalam pengembangan media ajar yang telah dikembangakan oleh penulis:

Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui kebutuhan mengenai media ajar *e-book.* Analisis kebutuhan ini dilakukan oleh penulis di SDN 16 Padang Besi dan SDN 06 Padang Besi yang berada di kecamatan Lubuk Kilangan, kota Padang. Analisis kebutuhan ini terdiri dari analisis kebutuhan guru dan juga kebutuhan peserta didik yang didapatkan penulis melalui observasi dan wawancara.

Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang ditemukan, bahwa: (1) Guru masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang diambil dari buku guru dan peserta didik. (2) guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dalam proses belajar mengajar. (3) guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang dimiliki sekolah. (4) guru membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi agar proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. (5) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. (6) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan *e-book* berbantuan Canva ini adalah Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran *e-book* yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini dilakukan perancangan *e-book* berbantuan Canva di kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran *e-book* dirancang melalui aplikasi atau situs web Canva. Tautan untuk mengakses *e-book* berbantuan aplikasi Canva adalah sebagai berikut: https://www.canva.com/design/DAGsIlPOUVM/0P9eE-6PPhEZdcgsAKRB_A/edit

Berikut sampul *e-book* yang sudah dirancang yang berisi materi Makna nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.



Gambar 1. Tampilan *Cover E-book*

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap *development* (pengembangan) ini media ajar *e-book* yang telah dibuat oleh penulis selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli. Validasi ini dilakukan oleh para ahli sesuai dengan bidangnya, yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa.

Tabel 6. Validasi

No.	Validasi	Persentase	Keterangan
1	Aspek Materi	92,5%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	100%	Sangat Valid
3	Aspek Media	91,66%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	**94,72%**	**Sangat Valid**

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti menerapkan produk *e-book* berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SDN 21 Bandar Buat dan penelitian ke SDN 30 Cengkeh.

Tabel 7. Praktikalitas Respon Guru

Praktikalitas	Persentase	Keterangan
SDN 06 Padang Besi	90,62%	Sangat Praktis
SDN 16 Padang Besi	93,75%	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan	**92,18%**	**Sangat Praktis**

Tabel 8. Praktikalitas Respon Peserta Didik

Praktikalitas	Persentase	Keterangan
SDN 06 Padang Besi	84,13%	Sangat Praktis
SDN 16 Padang Besi	87,60%	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan	**85,86%**	**Sangat Praktis**

Tabel 9. Efektifias Hasil Belajar

Praktikalitas	Persentase	Keterangan
SDN 06 Padang Besi	1.47	Tinggi
SDN 16 Padang Besi	0.71	Tinggi
Rata-rata Keseluruhan	**1.09**	**Tinggi**

Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. data diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru, peserta didik dan hasil uji coba soal *pretest-posttest* terhadap produk *e-book* berbantuan Canva yang telah dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap *e-book* berbantuan Canva untuk materi makna nilai Pancasila pada Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah dasar dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan terhadap *e-book* berbantuan Canva untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. *E-book* yang dikembangkan sesuai dengan tahapan yang dilakukan. Dibuktikan dengan adanya uji validitas media *e-book* berbantuan Canva oleh para ahli. Hasil uji validitas memperoleh presentase 92,5% pada ahli materi, 100% pada ahli bahasa, dan 91,66% untuk ahli media, nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh presentase 94,72% dengan kaetgori "sangat valid". Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *e-book* berbantuan Canva yang dikembangkan sudah valid dan layak diuji cobakan di lapangan.
2. Pengembangan terhadap *e-book* berbantuan Canva untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar memberikan hasil pembelajaran yang praktis dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Pada hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba SDN 06 Padang Besi memperoleh 90,62% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh presentase kepraktisan respon peserta didik sebesar 84,13% dengan kategori "sangat praktis". Kemudian hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian SDN 16 Padang Besi memperoleh presentase kepraktisan respon guru sebesar 93,75% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh presentase kepraktisan respon peserta didik sebesar 87,60% dengan kategori "sangat praktis". Hasil tersebut membuktikan bahwa *e-book* berbantuan Canva ini sangat praktis dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Pengembangan terhadap *e-book* berbantuan Canva untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar memberikan hasil pembelajaran yang efektif dibuktikan dengan peningkatan hasil pretest-postest peserta didik dengan menggunakan *e-book* berbantuan Canva. Data dianalisis menggunakan rumus N Gain. Hasil perhitungan, diperoleh rata-rata nilai N-Gain di sekolah uji coba yaitu SDN 06 Padang Besi menunjukkan hasil akhir sebesar 1.47 dengan kategori "Tinggi". Maka *e-book* berbantuan Canva yang dikembangkan dikatakan "Sangat Efektif" digunakan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain di sekolah penelitian yaitu SDN 16 Padang Besi memperoleh hasil akhir sebesar 0.71 dengan kategori "Tinggi". Jadi, *e-book* berbantuan Canva yang dikembangkan dikatakan "Sangat Efektif" digunakan dalam proses belajar mengajar.

Jadi, pengembangan *e-book* berbantuan Canva dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pacasila materi Makna Nilai-nilai Pancasila di kelas V SD. Pengembangan menggunakan model ADDIE terbukti membantu dalam menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, P. C. P. (2022). *EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar*. *3*(2), 131–140. http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi

Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH &

DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN 1*. *Jurnal*, *6*(1).

Ningrum, M. L. C., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 24–32. https://doi.org/10.56393/pijar.v4i1.2510

Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *11*(2). https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262

Sartika, R., & Ndona, J. (2024). Peran Pendidikan Pancasila dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Era 4.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*, 121–134.

Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*.

Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2025). The Effectiveness of Using Canva Application as A Science Learning Media in Elementary Schools. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, *4*(2), 89–100. https://doi.org/10.37680/basica.v4i2.6393

Tahir, A., & Tahir, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif berbasis Multimedia. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, *8*(2), 605–614. https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i2.27802

Vawanda, J., & Zainil, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD Development of Qr Code-Based Mathematics Learning Media for Geometric Thinking Level of Grade IV Elementary School Students*. *8*(7), 2020. http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141