

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pembelajaran PAI Kelas V Di SDN 24 Temmalebba

Putri Rahayu¹, Yusriani², Haziqah Qaulan Syakilah³, Reski Nur Aliyah⁴

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

Email: sputrirahayu2@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop Canva-based learning media for Islamic Religious Education (PAI) for class VA at SD Negeri 24 Temmalebba. The development method used is the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were class VA students. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results of this research produced Android-based learning media using Canva for the material "Let's Donate." Based on validation from media and content experts, the developed media was categorized as suitable for use. The press received an average score of 85.50% from media experts and 72.22% from content experts, indicating that the media is highly valid and sufficiently valid for learning.*

Keywords: Learning Media, Islamic Religious Education, Canva

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas VA di SD Negeri 24 Temmalebba'. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VA. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Android yang dibuat dengan Canva untuk materi "Ayo Sedekah". Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, media yang dikembangkan dikategorikan sebagai layak digunakan. Media pembelajaran ini mendapat penilaian rata-rata 85,50% dari ahli media dan 72,22% dari ahli materi, menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan cukup valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Canva

Pendahuluan

Pendidikan agama merupakan mata pelajaran pokok di samping mata pelajaran umum lainnya. Prestasi yang diperoleh siswa dalam pendidikan agama akan terlihat dalam kepribadian dan ketaatan dalam beribadah. Prestasi Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor dari dalam dan faktor dari luar siswa. Faktor dari dalam dapat diperbaiki oleh siswa dibantu oleh orang tua dan guru, sedangkan faktor dari luar tergantung seberapa besar lingkungan dapat mempengaruhi siswa. Pengaruh yang datang dari luar anak baik itu teman sebaya, guru, ustadz, maupun masyarakat sekitar akan memberi warna pada kepribadian anak terutama dalam kebiasaannya sehari-hari (Biatun, 2020).

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung cepat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan (Hasriadi, 2020). Perkembangan teknologi ini tidak dapat dihindari,

sehingga semua pendidik mulai dari orang tua sampai guru harus berperan aktif dalam mendidik anak didiknya untuk dapat menguatkan pondasi karakter yang baik (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Pendidik yang memiliki kreativitas tinggi akan terus berusaha menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi peserta didiknya. Pendidik bisa melakukan salah satu cara yakni dengan penggunaan media pembelajaran. Tidak dipungkiri bahwa melalui adanya media pembelajaran guru akan terbantu untuk memberikan pesan-pesan dari bahan pelajaran (Maryam dkk., 2024). Hal ini terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diberikan oleh metode pembelajaran konvensional (Marwiyah dkk., 2023).

Keberadaan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar adalah hal yang penting dan menarik untuk meningkatkan partisipasi peserta didik (Zulfiati dkk., 2023). Media pembelajaran yang baik adalah media yang diciptakan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Peserta didik di sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu yang pertama adalah senang bermain, yang kedua senang bergerak, yang ketiga senang bekerja dalam kelompok, yang keempat adalah senang merasakan atau melakukan dan memperagakan sesuatu secara langsung. Dalam proses pembelajaran agar dapat memenuhi karakteristik peserta didik tersebut dapat menggunakan media pembelajaran yang mendukung karakteristik peserta didik (Surur dkk., 2024).

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah aplikasi Canva. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wahyuni & Napitupulu, t.t.) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD". Dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Media Pembelajaran berbasis Canva pada Pembelajaran Tematik tema Kayanya Negeriku kelas IV SD "sangat layak" dengan rincian presentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 86,6% dengan kategori "sangat layak". Ahli media pada pembelajaran sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak".

Aplikasi Canva merupakan platform desain dan komunikasi visual online yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai desain dan mempublikasikannya di berbagai tempat. Aplikasi ini bertujuan membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas karena aplikasi ini akan memudahkan peserta didik dalam berimajinasi pada materi yang diajarkan oleh guru, mempermudah dalam merancang desain presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif dan juga bisa mengeksplor kreatifitas dengan menambahkan berbagai tema desain presentasi, template, animasi serta masih banyak lagi (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Adapun kelebihan dari aplikasi canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu, dan media pembelajaran dilakukan secara praktis (Mahyudin, t.t.).

Fasilitas online yang tersedia juga merupakan peluang besar untuk memperkaya materi yang disiapkan, tetapi pada kenyataannya guru tidak memanfaatkan teknologi ini secara maksimal, karena rendahnya produktivitas guru dalam memberikan materi dengan lingkungan belajar yang menarik dan berkualitas disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi yang ada (Febriana dkk., 2024). Seperti yang kita lihat saat ini, masih banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan perangkat tersebut. Ada beberapa yang sudah mulai menggunakan, tetapi masih dalam tahap dasar dan kurang menarik bagi siswa. Materi yang disajikan seringkali hanya berupa teks tanpa animasi, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang ditampilkan. Seperti hasil observasi yang dilakukan di kelas VA SD Negeri 24 Temmalebba', peneliti menemukan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) masih belum sepenuhnya mengikuti perkembangan media pembelajaran yang menarik. Hal ini terbukti saat peneliti mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan,

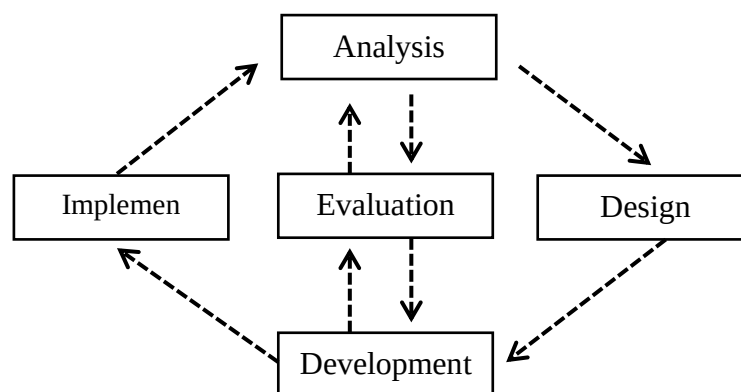
di mana guru hanya menggunakan presentasi PowerPoint yang kurang menarik dan tanpa adanya animasi yang menyebabkan kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berupaya mengembangkan ide yang dapat membawa pembaruan dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam era modern ini, sangat penting untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, karena anak-anak saat ini telah terbiasa menggunakan teknologi praktis sebagai alat bantu dalam belajar (Analicia & Yogica, 2021).

MMeskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa, implementasinya khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar masih minim. Penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pembelajaran tematik umum tanpa memperhatikan materi yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan nilai-nilai agama. Dalam konteks pembelajaran PAI, terutama pada topik “Ayo Sedekah,” penggunaan media yang menarik dan interaktif belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru, sehingga menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang ada dengan penerapannya. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pembaruan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang dirancang khusus untuk materi PAI pada tema “Ayo Sedekah.” Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak secara teori, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta membentuk karakter yang lebih baik. Inovasi ini diharapkan dapat menjembatani kebutuhan pembelajaran interaktif di era digital dan membantu guru PAI menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga pembelajaran agama tidak hanya menjadi formalitas, tetapi juga membekas pada kepribadian siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Riawarda & Ilham, 2024). Konsep model ADDIE ini untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021).

Jadi, penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan Media Pembelajaran berbasis Canva sebagai sumber belajar Pendidikan Agama Islam kemudian melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu pertama observasi, observasi dilakukan dengan tujuan untuk memeriksa dan mengamati secara teliti di lokasi yang relevan guna mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kondisi yang ada. Kedua wawancara, wawancara ini dilakukan untuk memudahkan komunikasi antara penanya dan guru agar lebih mudah untuk menggali informasi yang lebih lengkap. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi yang disampaikan secara lisan. Adapun cara menghitung persentase nilai hasil validasi sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kualitas produk dari penelitian pengembangan dinilai melalui persentase skor. Semakin tinggi skornya yang diperoleh dari analisis data, semakin baik tingkat kelayakan produk tersebut. Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan dalam memvalidasi media pembelajaran berbasis Canva tersedia dalam berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media pembelajaran

No	Persentase	Keterangan
1	80% - 100%	Sangat Valid
2	60% - 79.99 %	Cukup Valid
3	50% - 59,99%	Kurang Valid
4	0 – 49,99%	Tidak Valid (diganti)

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran PAI materi “Ayo Sedekah”. Media pembelajaran ini dirancang dan dibuat oleh peneliti sendiri, bertujuan untuk menjadi alat bantu bagi guru PAI dalam mengajar serta sebagai sumber belajar mandiri yang dapat diakses oleh siswa kapan saja di luar sekolah.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini hanya mencapai tahap Pengembangan, karena tujuannya adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid berdasarkan penilaian dari validator. Tahap-tahap penelitian pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

Analysis (Analisis), Tahapan pertama yang dilakukan pada proses penelitian pengembangan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi sarana dan prasarana yang tersedia disekolah. Sedangkan, wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mengetahui tentang karakter peserta didik, karakteristik pembelajaran yang terjadi di lapangan. Sekolah yang menjadi sasaran penelitian ini adalah SD Negeri 24 Temmalebba’.

Design (Desain), pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu: 1) Menyiapkan materi yang sesuai dengan silabus; 2) Membuat desain dan tombol navigasi; 3) Menyiapkan bahan

desain seperti gambar, video, background, backsound, audio, dan icon; 4) Lembar validasi ahli media dan ahli materi.

Development (Pengembangan), hasil dari tahap pengembangan yaitu: 1) Media Pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Ayo Sedekah”, yang didalamnya meliputi materi ajar, gambar, audio, video animasi, dan quiz; 2) Hasil validasi media.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Persentase (%)
1	Materi	100,00%
2	Ilustrasi	100,00%
3	Kualitas dan Tampilan Media	50,00%
4	Daya Tarik	100,00%
Rata -Rata		85,50%

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media mengenai media pembelajaran berbasis android menggunakan canva yang dikembangkan menghasilkan persentase dengan rata-rata 87,50%. Hal yang dinilai meliputi kesesuaian materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, serta daya tarik. Adapun tanggapan dari validator yaitu media ini layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Persentase (%)
1	Kelengkapan Materi	75,00%
2	Keluasan Materi	91,66%
3	Keakuratan Materi	50,00%
Rata -Rata		72,22%

Hasil validasi ahli materi oleh validator diperoleh rata-rata sebesar 72,22%. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kelengkapan materi, keluasan materi, dan keakuratan materi. Adapun tanggapan validator terhadap materi yang ada pada media tersebut adalah layak digunakan tanpa revisi. Adapun tampil media tersebut yaitu:



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Tampilan awal : Tampilan awal media pembelajaran berbasis canva terdapat judul materi “Ayo Sedekah” dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang bisa di klik pada animasi tap to play yang berarti memulai media pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Materi

Tampilan materi : Pada halaman ini terdapat sub-sub mengenai materi “Ayo Sedekah” seperti pengertian, dasar atau dalil, hukum sedekah, rukun sedekah, macam-macam sedekah, bentuk-bentuk sedekah, dan urutan orang yang menerima sedekah.



Gambar 3. Tampilan Vidio Animasi

Tampilan vidio animasi : Vidio animasi yang di ditampilkan adalah cuplikan vidio dari nusa dan rara yang menggambarkan pentingnya memberikan sedekah tanpa memandang seberapa kecil pun sumbangannya.



Gambar 4. Tampilan Quiz

Tampilan quiz : Tampilan quiz memiliki 10 pertanyaan berupa pilihan ganda untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman pengguna terhadap materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil rata-rata validasi dari ahli media dan ahli materi diperoleh sebesar 79,85% dengan kategori valid. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran berbasis canva yang peneliti kembangkan tentunya mempunyai kebaharuan tersendiri berbeda dengan media pembelajaran yang di kembangkan oleh penelitian terdahulu yang relevan seperti (Wijaksono & Prima, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Canva”. Produk yang dikembangkan hanya berupa video animasi tentang materi jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah praktek kerja kayu di jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang. Berbeda dengan yang dikembangkan peneliti sekarang yang menghasilkan produk berupa konten audio visual, video animasi, hingga quiz interaktif dalam satu media pembelajaran.

Kemudian media pembelajaran berbasis canva yang peneliti kembangkan ini mengintegrasikan lebih banyak elemen multimedia seperti vidio animasi berupa kartun, quiz berupa pilihan ganda, materi tentang sedekah yang dilengkapi dengan dalil-dalil al-quran dan hadis, dan gambar-gambar yang menarik serta terdapat audio visual pada media yang dikembangkan, berbeda dengan penelitian yang di lakukan oleh (Panjaitan & Rasyid, 2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva” yang hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa komik berbasis Canva untuk bahasa arab.

Dari 2 penelitian yang relevan di atas membuktikan bahwa kebaharuan media yang dibawakan oleh peneliti sekarang tentu memiliki nilai-nilai kebaharuan seperti menggabungkan beberapa elemen multimedia berupa vidio animasi, audio, gambar dan quiz dalam satu media pembelajaran. Jadi penelitian sekarang sangat relevan di gunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran PAI di kelas VA SD Negeri 24 Temmalebba telah dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji validitas media menunjukkan skor rata-rata 85,50%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Sementara itu, hasil uji validitas materi memperoleh skor rata-rata 72,22%, yang masuk dalam kategori

"cukup valid". Dengan demikian, berdasarkan evaluasi dari ahli materi dan media, media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan layak untuk mendukung proses pembelajaran PAI secara efektif. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, cakupan penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda. Kedua, uji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa belum dilakukan secara menyeluruh, sehingga pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi siswa belum dapat dipastikan.

Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya untuk memperluas sampel penelitian ke berbagai sekolah dengan lingkungan yang berbeda agar hasil penelitian lebih dapat digeneralisasi. Selain itu, perlu dilakukan uji efektivitas secara lebih mendalam untuk menilai sejauh mana media pembelajaran berbasis Canva ini dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Penelitian lebih lanjut juga dapat mempertimbangkan integrasi media ini dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif guna memaksimalkan keterlibatan siswa.

References

- Nalicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan Canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Biatun, N. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar PAI di MIN 3 Bantul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 253–258. <https://doi.org/10.14421/jpm.2020.52-11>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Hasriadi, H. (2020). Pengaruh e-learning terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 3(1), 59–70.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Mahyudin, A. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran PAI & BP fase C - sekolah dasar.
- Marwiyah, S., Ihsan, M., Yamin, M., Al-Hamdany, M. Z., & Putri, D. M. (2023). Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2).
- Maryam, Usman, Ahdar, Marhani, & Akib, D. M. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 19, 102–118. <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3873>
- Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik Bahasa Arab berbasis Canva.
- Riawarda, A., & Ilham, D. (2024). Pengembangan modul ajar PAI berbasis pembelajaran berdiferensiasi di kelas VII SMPN 7 Satap Malangke.

- Surur, M., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi digital.
- 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>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema Kayanya Negeriku kelas IV SD.
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada mata kuliah praktek kerja kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>