Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 10, Nomor 3, Agustus 2025
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Analisis Validitas Media Pembelajaran *Digital Flipbook* Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar

Siti Liulil Af'idah* & Sumadi Sumadi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia
*Corresponding Author: liulilafidah12@gmail.com

Article History
Received : June 16th, 2025
Revised : July 17th, 2025
Accepted : August 15th, 2025

Abstract: Media pembelajaran digital berbentuk flipbook yang dikembangkan menggunakan Canva dirancang untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pembuatan media ini dimulai dari desain awal di Canva, kemudian diubah menjadi flipbook interaktif melalui platform Heyzine, sehingga tampilannya lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah media pembelajaran digital berbentuk flipbook yang dibuat dengan Canva benar-benar cocok dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembuatannya mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari lima tahap: menganalisis kebutuhan, membuat desain, mengembangkan media, mencoba penggunaannya, dan melakukan evaluasi. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak. Ahli media memberi nilai 88%, ahli materi 80%, dan ahli bahasa 92,5%. Dari hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa flipbook digital ini sudah memenuhi standar dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Keywords: *Canva,* Media Pembelajaran *Digital Flipbook,* Validitas

PENDAHULUAN

Potensi individu, baik fisik maupun mental, dapat berkembang melalui pendidikan. Tidak hanya itu, pendidikan juga menjadi proses untuk menanamkan nilai sosial dan melatih kemampuan berpikir agar setiap orang dapat tumbuh secara utuh, afektif, maupun psikomotor (Rahman *et al.,* 2022). Pendidikan bertujuan untuk dapat mengubah manusia menjadi lebih baik dalam kehidupannya. Sekarang pendidikan berkembang sangat cepat sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengintegrasian teknologi informasi ke dalam proses belajar membuat siswa lebih antusias dan berpartisipasi secara aktif (Miasari *et al.*, 2022). Teknologi pendidikan bisa diartikan sebagai cara untuk membuat proses belajar jadi lebih mudah, cepat, dan efektif, sekaligus meningkatkan performa belajar melalui serangkaian kegiatan mencipta, menggunakan, dan mengelola teknologi secara tepat. Penerapan teknologi digital dalam dunia pendidikan berperan penting sebagai alat bantu yang mendukung semua tahapan pembelajaran, terutama sebagai sumber informasi yang mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dan praktis (Hakim & Yulia, 2024). Dari hasil pengamatan dan wawancara di UPT SDN Jadi III, khususnya di kelas 3, kegiatan belajar masih banyak bergantung pada guru sebagai sumber utama. Akibatnya, siswa lebih banyak pasif, hanya mendengar penjelasan guru dan menulis materi yang diberikan. Pembelajaran IPAS untuk kelas 3 baru dilaksanakan pada tahun pelajaran ini, karena sebelumnya kelas 3 masih mengikuti Kurikulum 2013. Kini, dengan penerapan Kurikulum Merdeka, guru dan siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap metode dan materi baru yang berlaku. Selain itu, selama proses belajar, penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sangat terbatas. Guru lebih sering mengandalkan buku yang tersedia sebagai sumber utama penjelasan, sehingga interaksi dan variasi metode belajar menjadi kurang optimal. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

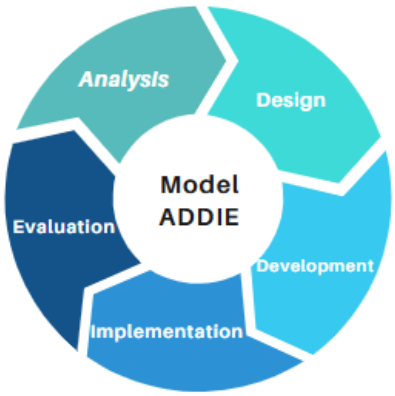
Dari hasil pengamatan dan wawancara, bisa disimpulkan bahwa salah satu cara penting untuk membuat pembelajaran lebih maksimal adalah dengan memakai media pembelajaran. Media ini membantu guru menyampaikan materi,

sehingga siswa bisa lebih mudah dan cepat memahami pelajaran (Andani, 2022). Pembelajaran akan jadi lebih maksimal kalau media yang dipakai sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan siswa memahami materi dari guru, sekaligus membuat mereka lebih tertarik dan semangat mengikuti pelajaran (Junaidi, 2019). Miarso (Aziz & Zakir, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan informasi dan pesan, sekaligus bisa membangkitkan pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan belajar siswa. Memakai media dalam pembelajaran bukan hanya membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik, tapi juga memberi dampak positif bagi suasana belajar. Karena itu, media yang menarik bisa membuat siswa lebih antusias dan semangat mengikuti pelajaran (Daniyati *et al.*, 2023).

Masalah yang ada membuat peneliti berencana membuat media pembelajaran digital berupa flipbook melalui Canva. Buku elektronik interaktif ini memuat teks, gambar, video, suara, dan tautan. Bentuknya juga bisa dibalik seperti buku asli, sehingga siswa bisa belajar dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan (Rahmawati *et al.,* 2023). Canva adalah aplikasi desain grafis online yang memudahkan guru membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan gampang diakses (Nadliroh *et al.,* 2023). Canva berfungsi sebagai media bantu yang mempermudah proses merancang pembelajaran dengan tampilan menarik, berwarna, dan diperkaya elemen visual seperti gambar serta teks (Marwadi & Sodiq, 2022). Kelebihan Canva bagi guru terletak pada kemudahannya dalam digunakan, sehingga pembuatan desain media pembelajaran dapat dilakukan lebih cepat dan praktis tanpa mengorbankan kualitas (Citradevi, 2023). Dari penjelasan yang telah disampaikan, peneliti termotivasi untuk meneliti dengan judul "Analisis Validitas Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva memenuhi standar validitas.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D). Sugiyono (Prasasti & Anas, 2023) menjelaskan bahwa R&D merupakan cara untuk menganalisis langkah-langkah dalam menciptakan dan menilai suatu produk. Validasi dalam penelitian dilaksanakan pada tanggal 3 Mei dan 24 Juni, menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka pengembangan. Sugiyono dalam (Safitri & Aziz, 2022) menyatakan bahwa model ADDIE punya lima langkah utama, yaitu menemukan masalah dan kebutuhan, merancang ide dan konsep, membuat media atau materi, mencoba atau menggunakan, dan menilai hasil dan memperbaiki. Langkah-langkah ini bisa dilihat di gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE*

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memakai lembar penilaian (validasi) yang diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Lembar untuk ahli materi menilai dua hal, yaitu kesesuaian dengan kurikulum dan kualitas isi, dengan total delapan poin penilaian. Lembar untuk ahli bahasa menilai tiga hal, yaitu kelugasan, keterbacaan/komunikatif, dan kesesuaian dengan perkembangan siswa, juga berjumlah delapan poin. Sementara itu, lembar untuk ahli media menilai dua hal, yaitu tampilan desain dan kemudahan penggunaan sesuai perkembangan siswa, dengan total sepuluh poin penilaian.

Uji Validitas Media

Menurut Hutabri, (2022) Validitas media diterapkan pada media yang sudah dikembangkan, dengan penilaian mencakup tiga aspek, yaitu:

1. Kemudahan penggunaan media pembelajaran *digital flipbook.*
2. Bahasa dan keterbacaan dari media pembelajaran.
3. Kelengkapan materi yang termuat dalam media pembelajaran.

4. Keselarasan quis dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.

Teknik analisis data digunakan sebagai cara untuk mengolah, memproses, dan memeriksa semua data yang sudah didapat. Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis data kevalidan untuk melihat seberapa valid media pembelajaran yang dibuat. Setelah flipbook digital berbasis Canva selesai dibuat, proses pengecekan validitas dilakukan oleh para ahli. Para ahli media, materi, dan bahasa menilai media tersebut. Jika semua ahli menyatakan media pembelajaran ini valid, peneliti akan melanjutkan ke tahap berikutnya. Tabel 1 di bawah ini menampilkan rincian penilaian dari masing-masing ahli:

Tabel 1. Instrumen Validasi Media

No.	Deskripsi
Aspek Tampilan Desain	
1.	Komposisi warna yang digunakan beragam dan menarik perhatian siswa.
2.	Media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva dirancang dengan desain dan bentuk yang memberikan kesan positif, yang dapat memicu minat belajar peserta didik serta menyesuaikan dengan karakteristik pengguna.
3.	Kesesuaian dan keterpaduan antara ilustrasi dengan warna pada media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva*.
4.	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi pada media *digital flipbook* berbasis *canva.*
5.	Kejelasan teks dan struktur pada media *digital flipbook* berbasis *canva* mudah dilihat dan dibaca.
6.	Media *digital flipbook* berbasis *canva* memiliki ukuran yang sesuai.
Aspek Kemudahan Penggunaan Media	
7.	Flipbook digital berbasis Canva memudahkan peserta didik dalam mengakses dan mengoperasikan media pembelajaran ini
8.	Flipbook digital berbasis Canva menawarkan pengalaman penggunaan yang mulus dan mudah bagi siswa
9.	Media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel kapan pun oleh pengguna.
10.	Salah satu keunggulan media digital flipbook berbasis Canva adalah kemampuannya memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih jelas

Tabel 2. Instrumen Validasi Materi

No.	Deskripsi
Aspek Kurikulum	
1.	Konten pembelajaran ini disesuaikan dengan prinsip dan standar yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka.
2.	Konten pembelajaran ini dibuat agar selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang menjadi acuan.
3.	Konten pembelajaran ini dibuat agar selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang menjadi pedoman.
4.	Cakupan materi dalam media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva dirancang agar tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik.
Aspek Kualitas/Isi Media	
5.	Konten dalam media digital flipbook berbasis Canva selaras dengan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.
6.	Kejelasan dan kemudahan pemahaman materi menjadi salah satu keunggulan media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva.
7.	Materi yang terdapat pada media pembelajaran dirancang sehingga menimbulkan rasa penasaran dan ingin tahu pada siswa.
8.	Media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva menyajikan materi yang mampu menumbuhkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran

Tabel 3. Instrumen Validasi Bahasa

No.	Deskripsi
Aspek Lugas	
1.	Media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* menggunakan ketetapan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa.
2.	Media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* menggunakan ejaan yang tepat.

3.	Media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* memiliki kalimat yang baku.
Aspek Komunikatif	
4.	Media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan.
5.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* sederhana, jelas, dan mudah dimengerti.
Aspek Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa	
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* dengan perkembangan intelektual siswa.
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* dengan perkembangan emosional siswa.
Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran *digital flipbook* berbasis *canva* sesuai dengan PUEBI.

Penelitian ini menggunakan lembar penilaian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tingkat kevalidan media dilihat dari hasil penilaian ketiga ahli tersebut dengan menggunakan skala seperti berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase (%)
n = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal

Langkah terakhir yang dilakukan untuk bisa menyimpulkan hasil dari perhitungan berdasarkan aspek-aspek yang dinilai adalah melalui analisis data. Analisis ini dipakai untuk mengetahui seberapa valid media digital flipbook berbasis Canva yang dibuat peneliti. Jika persentase hasil perhitungan ada angka desimal, dibulatkan ke bawah bila <0,5 dan dibulatkan ke atas bila >0,5. Persentase dari setiap aspek yang dinilai bisa diperhatikan pada tabel berikut, sehingga pembaca dapat melihat detail penilaian dengan jelas dan mudah dipahami.

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
>75-100	Valid (tidak perlu revisi)
>55-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
>40-55	Kurang valid (revisi)
0-40	Tidak valid (revisi)

Sumber: Izzah *et al.*, (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses belajar mengajar selalu melibatkan penggunaan media pembelajaran. Menurut Mahnun (Emiyati & Kurniawan, 2022), kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang artinya "perantara" atau "pengantar". Jadi, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Wulandari *et al.*, 2023). Digital flipbook merupakan media pembelajaran digital yang meniru buku fisik, dengan halaman yang dapat dibalik dan dibuat semenarik mungkin (Cahyono, 2023). Penggunaan media ini di UPT SDN Jadi III mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, sebab media tersebut belum pernah digunakan oleh guru sebelumnya.

Sebelum media pembelajaran dicoba di sekolah, media tersebut harus diperiksa dulu oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validitas artinya seberapa tepat suatu alat, data, atau hasil penelitian dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Kalau media dinyatakan valid, berarti penilaian para ahli sudah sesuai dengan aspek-aspek yang ditentukan di lembar penilaian. (Erisa *et al.,* 2023). Lembar validasi dipakai peneliti untuk menilai produk yang dibuat, lalu diberikan ke ahli media, materi, dan bahasa (Saputri *et al*., 2023). Lembar validasi ini berupa kuisioner yang akan diberikan ke tiga ahli untuk menilai kesesuaian materi, penggunaan bahasa, dan desain flipbook digital berbasis Canva. Lembar validasi dipakai untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva. Pendapat dan saran dari para validator akan menjadi acuan peneliti dalam memperbaiki serta mengembangkan media flipbook digital ini agar lebih baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Validitas media menandakan bahwa media yang dikembangkan dapat dipercaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kevalidan ini penting agar media digital flipbook berbasis Canva benar-benar layak digunakan. Media ini tidak hanya menarik secara visual,

tetapi juga membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal sebagai dasar pembuatan produk. Informasi ini didapat dari observasi dan wawancara. Dari data yang terkumpul, peneliti menemukan beberapa hal, seperti siswa yang kesulitan belajar, guru jarang memakai media pembelajaran, dan penggunaan teknologi dalam belajar masih terbatas. Informasi tersebut kemudian dijadikan acuan untuk membuat produk yang sesuai dengan masalah yang ada. Harapannya, produk yang dibuat bisa lebih pas dengan kebutuhan siswa di sekolah dan membantu membuat pembelajaran jadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

2. Tahap Perancangan

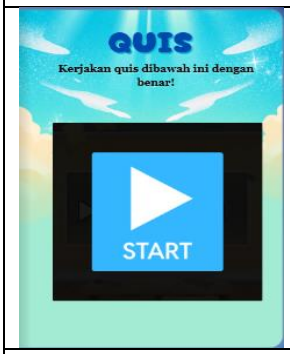
Tahap perancangan adalah tahap saat peneliti membuat rancangan dan menyusun media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva. Di tahap ini, peneliti menyiapkan materi pembelajaran, membuat desain media dengan aplikasi Canva, dan menyusun lembar penilaian untuk media digital flipbook tersebut. Media pembelajaran digital flipbook dibuat menggunakan Canva untuk mendesain tampilan dan menyusun materi di dalamnya. Setelah desain selesai, media tersebut kemudian diunggah ke website Heyzine agar dapat dijadikan flipbook interaktif. Website Heyzine memungkinkan pengeditan tampilan flipbook, termasuk menambahkan efek suara, mengganti latar belakang, serta menyisipkan video atau kuis untuk membuat media pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini untuk memperbaiki desain media yang sudah dibuat. Setelah jadi, media dicek tiga ahli: media, materi, dan bahasa, supaya dapat penilaian dan saran. Hasil masukan dari para ahli ini akan dipakai peneliti sebagai panduan untuk memperbaiki media sebelum dicoba di sekolah. Dengan begitu, media pembelajaran bisa lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan lebih mudah digunakan saat belajar. Penilaian para ahli didasarkan pada aspek-aspek yang ada di lembar validasi. Setelah media diuji oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media ini mendapatkan beberapa revisi dari para validator. Berdasarkan revisi tersebut, peneliti kemudian melakukan perbaikan agar media flipbook digital berbasis Canva lebih siap digunakan di kelas:

Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Media
Media pembelajaran lebih baik diberikan pendahuluan yang menarik, jangan langsung menjelaskan materi.

Gambar 3. Tampilan Awal Materi
Media Slide pada materi sumber energi lebih diperbanyak lagi.



Gambar 4. Tampilan Quis dalam Media

Quis dalam media pembelajaran harus di selaraskan dengan Tujuan Pembelajaran.

Hasil validasi dari ketiga ahli disajikan dalam Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Validitas Para Ahli

Validator	Skor Persentase
Validator Media	88%
Validator Materi	80%
Validator Bahasa	92,5%

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva dinyatakan valid dengan persentase validasi sebesar 88%. Sementara itu, menurut validator ahli materi, materi yang ada pada media ini dikategorikan valid dengan persentase 80%. Menurut ahli bahasa, bahasa yang dipakai di media ini dinilai valid dengan nilai 92,5%. Dari hasil penilaian para ahli, media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva dinyatakan valid. Penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa ini menjadi dasar bagi peneliti sebelum mencoba media tersebut di pembelajaran sekolah dasar. Jadi, media ini sudah siap dipakai untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan, kesimpulan yang bisa diambil adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran digital flipbook berbasis Canva untuk mata pelajaran IPAS kelas 3 SD dibuat dengan metode Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. Model ini membantu proses pembuatan media berjalan lebih terarah dan sistematis.
2. Sebelum dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, media ini lebih dulu dicek atau divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuannya untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dan layak digunakan.
3. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini mendapatkan skor 88% dari ahli media, 80% dari ahli materi, dan 92,5% dari ahli bahasa. Berdasarkan kriteria yang ada, nilai tersebut termasuk kategori valid. Artinya, media ini sudah siap dicoba di pembelajaran kelas 3 SD untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, dosen ahli validator, kepala sekolah UPT SDN Jadi III, serta semua yang sudah ikut berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini dengan baik. Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya

REFERENSI

Andani, T. (2022). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Gelombang Bunyi Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, *4*(3), 213–220. https://doi.org/10.33369/jkf.4.3.213-220

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. *2*(3), 1030–1037.

Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, *1*(2), 58–64. https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26

Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *8*(2), 270–275. https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525

Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). Media Pembelajaran. *Book*, 1–23. https://repository.penerbiteureka.com/id/publications/521676/media-pembelajaran

Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar. *Fondatia*, *7*(1), 123–135. https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3066

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(1), 145–163. https://publisherqu.com/index.php/pediaq

u

Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*(1), 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349

Marwadi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *9*(8), 198–207.

Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, *2*(1), 53. https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390

Nadliroh, A., Ripai, A., & Mintarsih, Y. (2023). Media Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Membuat Iklan, Slogan, Poster Kelas VIII A SMP N 36 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang*, *November*, 1–9.

Nurul Izzah, F., Wiratsiwi, W., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Ronggolawe, U. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Berwawasan Penddikan Karakter Untuk Peserta Didik Kelas Iii Sd/Mi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *7*(1), 289–295. http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM

Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *4*(3), 694–705. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Rahmawati, R., Yandari, I. A. V., Sukirwan, S., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *9*(2), 337–350. https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2259

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, *3*(2), 133–151.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074