
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BOOK CREATOR BERBASIS WEBSITE CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III DI SD/MI

Muhammad Syabrina¹, Atin Supratin², Norhayna³, Hikmah Sabariah Agustina⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Palangka Raya

¹syabrina@iain-palangkaraya.ac.id, ²atin.supratin@uin-palangkaraya.ac.id,
³hainanor4@gmail.com, ⁴hikmahsabariah14@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop digital teaching materials using the Canva website-based Book Creator for third-grade students in Pancasila Education, specifically the topic "I Obey the Rules." This study employed the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was conducted through expert validation, teacher and student questionnaires, and pre- and post-test assessments. The results showed that the developed teaching materials were categorized as highly valid, with scores of 90% from subject matter experts and 86% from design experts. Teacher responses achieved a feasibility score of 95.85% and student responses reached 97.54%, indicating that these digital teaching materials are practical and engaging to use in the classroom. The effectiveness of the teaching materials was demonstrated by a significant increase in learning outcomes based on a T-test and an average N-Gain value of 0.75, categorized as high. Therefore, the Canva-based Book Creator digital teaching materials are valid, practical, and effective in improving student understanding and learning outcomes in Pancasila Education for third-grade students.

Keywords: Book Creator, Canva, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital menggunakan Book Creator berbasis website Canva untuk siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi "Aku Patuh Aturan." Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta penilaian pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan skor 90% dari ahli materi dan 86% dari ahli desain. Respons guru memperoleh kelayakan sebesar 95,85% dan respons siswa mencapai 97,54%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini praktis dan menarik digunakan di kelas. Keefektifan bahan ajar dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan uji T dan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,75 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, bahan ajar digital Book Creator berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila kelas III.

Kata Kunci: Book Creator, Canva, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan dengan pesat. Untuk itu perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena perkembangan teknologi berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Semakin maju ilmu pengetahuan maka akan semakin maju pula teknologi yang ada. Akibatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memberikan perubahan sangat besar terhadap bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya meningkatkan efisiensi belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan sumber daya dan alat baru. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, teknologi tidak hanya sekedar alat, tetapi juga merupakan bagian penting dari perubahan dan inovasi pendidikan kontemporer.

Setiap proses pembelajaran membutuhkan bahan atau materi yang mampu mendukung jalannya pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Di tingkat SD/MI, mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral, kebangsaan, dan kepribadian kepada siswa sejak dini. Menurut Tahir (2021), mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan Indonesia, terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk menumbuhkan karakter siswa sehingga mereka memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan negara. Pendidikan Pancasila sendiri mengandung pendidikan moral, yang idealnya harus berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Book creator merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia. Book creator ini ditulis dengan gaya interaktif yang memungkinkan siswa untuk memilih dan memilih bagian dari subjek yang ingin mereka pelajari. Multimedia didalam proses pembelajaran diartikan sebagai penggunaan berbagai macam media seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian mahasiswa untuk belajar. Penggunaan Bahan Ajar Berbasis book creator sebagai salah satu alternatif sumber belajar, diharapkan didalam mata pelajaran dapat lebih menarik bagi siswa sehingga siswa tidak akan. Manfaat penggunaan bahan ajar book creator ini diperoleh sebagai sumber belajar yang lebih maju dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman serta memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Multimedia interaktif ini dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia dan memberikan inovasi pembelajaran yang efektif untuk siswa.

Menampilkan bahan ajar pancasila secara menarik dan interaktif kepada siswa bukanlah tugas yang mudah. Pembelajaran pendidikan pancasila yang dilakukan secara konvensional dengan menggunakan buku teks dan materi ceramah seringkali tidak menarik dan tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman materi mereka. Selain itu, kendala yang perlu diatasi termasuk keterbatasan sumber daya dan bagaimana pembelajaran dapat diakses. Metode pendidikan yang masih digunakan secara umum cenderung statis dan tidak interaktif, meskipun pentingnya pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Sutrisno, 2022).

Dibutuhkan adanya sebuah alat yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tersebut adalah bahan ajar book creator. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, book creator berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Book creator dapat dikatakan suatu sumber belajar yang digunakan dalam pada perangkat digital dan sumber belajar digital pada umumnya memuat gambar, tulisan, dan link video yang dapat dibaca pada perangkat. Bahan ajar yang dibuat menggunakan Book Creator adalah buku digital (Ebook) interaktif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi proses belajar mengajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada tanggal 04 November 2025 di MIN Kota Palangka Raya. Metodologi penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D). Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk mengetahui pengembangan bahan ajar dan kelayakan produk yang sedang dikembangkan (Fitri et al., 2023). Kajian pengembangan ini ditujukan untuk pengembangan produk, mendeskripsikan proses pengembangan selengkap mungkin dan mengevaluasi produk akhir. Penelitian ini mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE, menggunakan lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai model desain sistem pembelajaran, (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Teknik pengumpulan datanya melalui beberapa teknik yang terdiri dari mengumpulkan data dan melalui penggunaan angket. Data kuantitatif diperoleh melalui skor dan angka dari uji coba lembar validasi oleh para ahli materi dan ahli desain serta lembar respon guru dan siswa. Pada tahap validasi ahli, diperoleh pula data berupa kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap bahan ajar yang digunakan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Angket ini digunakan untuk subyek uji coba. Adapun angket yang digunakan yaitu, angket penilaian ahli materi, angket desain, angket penilaian bahan ajar oleh guru kelas III MIN 2 kota palangka raya, dan angket evaluasi siswa uji coba lapangan. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk memperoleh data penelitian demi kesempurnaan dan kelayakan produk hasil pengembangan. Selain itu, juga menggunakan test uji untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui hasil pre-test ke post-test dengan menguji keefektifan produk menggunakan hasil Uji T dan N-Gain. Uji T digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar pre-test dan post test dengan menggunakan produk (Azkadhianti). Hasil produk pada penelitian yang dikembangkan berupa produk yang valid atau layak dan juga praktis sehingga bermanfaat dalam membantu kegiatan proses pembelajaran dikelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

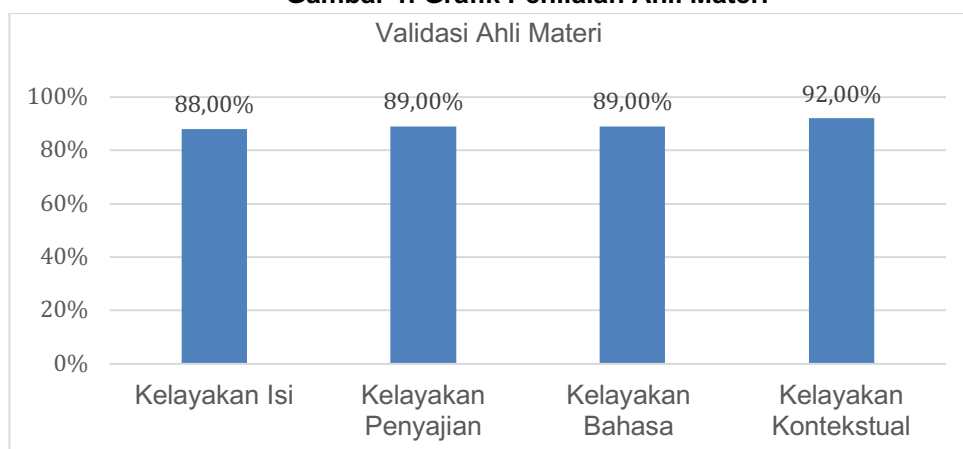
Hasil Penelitian

Eksperimen yang dilakukan terdiri dari uji lapangan dan dari validasi ahli media dan materi, proposal ini terdiri dari uji coba lapangan satu kelas di MIN 2 kota palangka raya dan validasi ahli materi serta ahli desain. Cara ini bertujuan untuk mengevaluasi dari tingkat kecocokan bahan ajar book creator agar menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan pembelajaran siswa. Dalam mengembangkan bahan ajar diperlukan desain yang tepat. Seorang guru harus memiliki kemampuan mendesain bahan ajar yang baik agar dapat dipergunakan untuk kegiatan mengajar. Sebagaimana yang ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya, dari bahan ajar yang dibuat harus berhasil melewati dari tahap validasi sebelum digunakan dalam proses Pendidikan (Ernawati, 2017).

1. Ahli Materi

Selanjutnya hasil yang didapatkan dari validasi ahli desain menunjukkan pencapaian relevan. Hasil yang didapatkan seperti diagram dibawah ini, menunjukkan penilaian dari ahli materi terhadap bahan ajar book creator. Hasil dari validasi ahli materi tersebut, bahwa pengembangan bahan ajar digital ini merupakan media pembelajaran yang interaktif materi pendidikan pancasila tentang aku patuh aturan dikelas III di MIN 2 kota palangka raya sebesar 90.00% sangat valid atau layak. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli digunakan peneliti sebagai perbaikan produk.

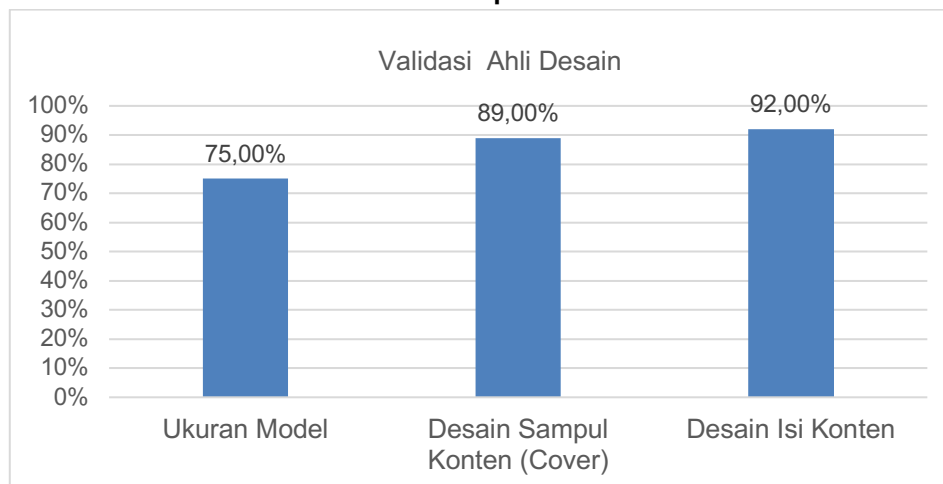
Gambar 1. Grafik Penilaian Ahli Materi



2. Ahli Desain

Kedua, dilakukan validasi ahli desain seperti diagram dibawah ini yang menggambarkan penilaian dari oleh ahli desain terhadap bahan ajar book creator. Dari hasil validasi ahli desain pengembangan bahan ajar book creator materi aku patuh aturan kelas III di MIN 2 kota palangka raya sebesar 86,00 % sangat valid atau layak.

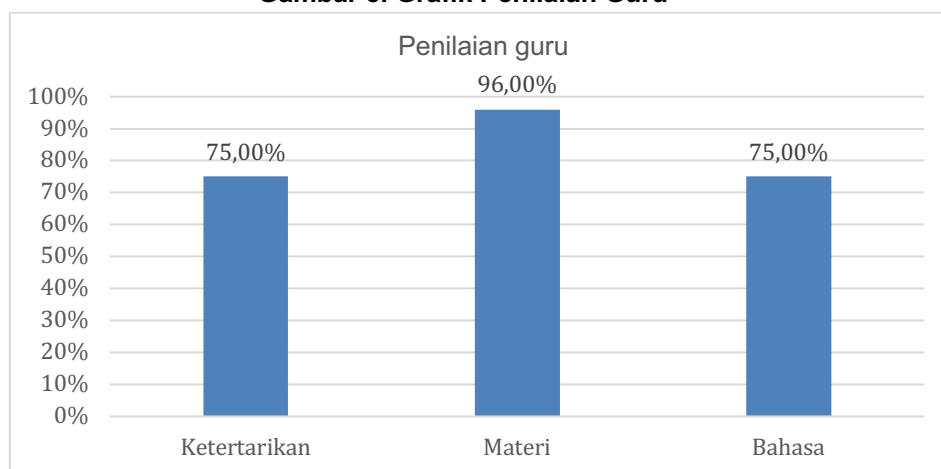
Gambar 2. Grafik penilaian ahli desain



3. Hasil Penilaian Guru

Ketiga ini dilakukan oleh validasi penilaian guru seperti diagram dibawah ini, dari hasil uji lapangan langsung dikelas. Penilaian guru kelas III MIN 2 kota palangka raya tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar book creator memperoleh kualifikasi sangat layak sebesar 95,85 % sehingga dapat di uji coba lapangan.

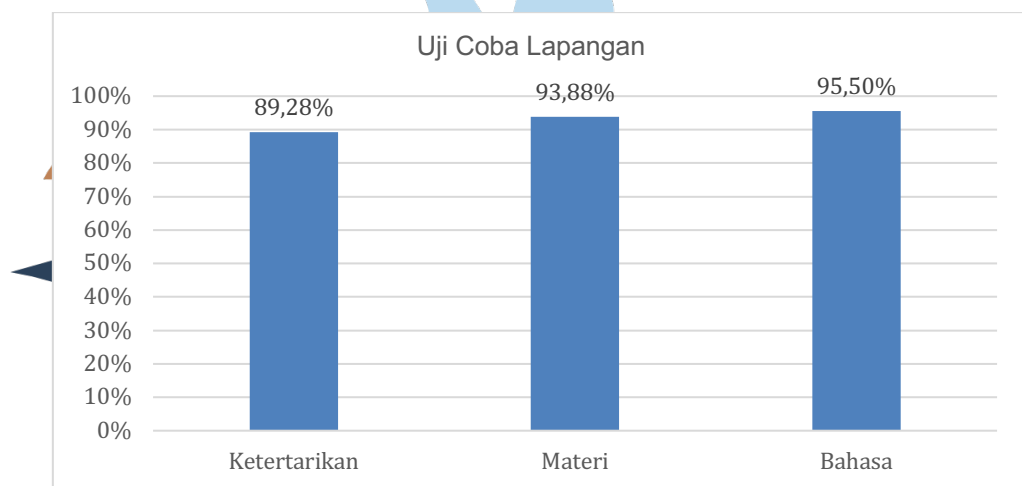
Gambar 3. Grafik Penilaian Guru



4. Hasil Uji Coba Lapangan

Dan keempat ini dilakukan oleh validasi uji coba lapangan siswa kelas III sebanyak 28 siswa seperti hasil diagram ini. Dari hasil uji coba lapangan siswa tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar book creator memperoleh kualifikasi sangat layak sebesar 97,54 %, yang menunjukkan bahwa siswa dapat mendapatkan keuntungan yang relevan dari book kreator sebagai bahan ajar pada sepanjang pembelajaran dikelas.

Gambar 4. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan



Pembahasan

Tahap Analisis

Tahap ini melakukan analisis seperti materi dan dari kepribadian dari siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dari koonten dan elemen di bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran dari analisis kebutuhan. Dari hasil analisis itu akan di buat sebagai landasan untuk mengembangkan bahan ajar Book Creator berbasis website canva. Salah satu dari kelebihan book crearor sebagai fitur-fitur interaktif seperti ada teks, gambar, suara, dan video dari youtube, sehingga tidak hanya mendukung pemahaman materi kepada siswa, tetapi juga untuk meningkatkan kreativitas. Dari platfrom ini juga dapat memungkinkan akses pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa. Jadi tidak terdapat batasan waktu untuk mengakses materi dari pembelajaran dan siswa tidak ada batasan waktu dapat belajar di mana saja dan kapanpun sesuai dengan keperluannya. (Rahman, 2021).

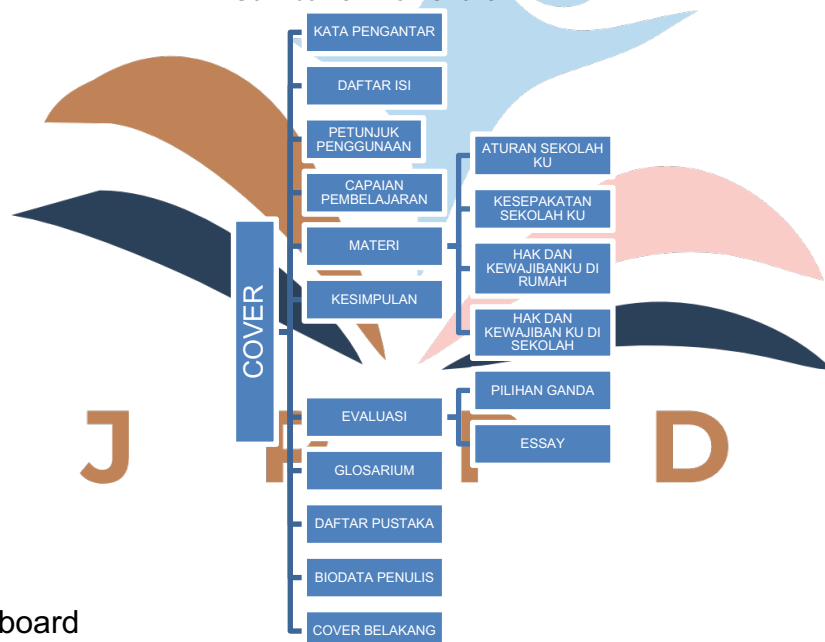
Tahap Desain

Pada tahap desain atau perancangan ini, peneliti menyusun bahan ajar yang dikembangkan seperti bahan ajar digital berupa book creator. Perancangan dan pengembangan Pengembangan bahan ajar disusun dengan membuat flowchart serta storyboard untuk memudahkan dalam pembuatan bahan ajar book creator. Flowchart dibuat untuk petunjuk supaya pembuatan produk bahan ajar lebih tepat sasaran/terarah (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Berikut ini ada flowchart dan storyboard book creator yang dikembangkan:

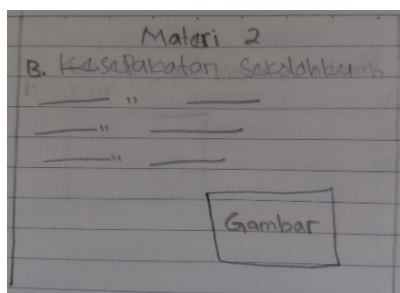
1. Flowchart

Gambar 5. Flowchart

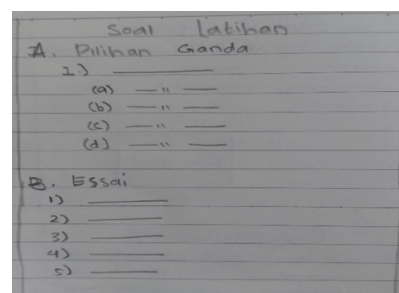


2. Storyboard

Gambar 6. Storyboard



Pada isi bagian bahanajar terdapat materi pelajaran dan ada gambar dari setiap isi materi . Link materi tambahan ada pada video pembelajaran yang terbuat berupa link/ QR code.



Dan pada bahan ajar ada soal latihan atau evaluasi materi tentang aku patuh aturan. Dan juga ada glosarium serta daftar rujukan yang digunakan.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, setiap elemen bahan ajar yang telah dibuat berdasarkan desain yang sudah disusun sebelumnya dan sudah melalui tahapan koreksi oleh ahli desain. Pada bahan ajar yang dibuat berisi link atau QR code yang menampilkan website atau video dari youtube untuk menambahkan penjelasan materi. Pembelajaran yang berbasis web memiliki kekayaan sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beraneka ragam dan menjangkau siswa dalam keterbatasan waktu dan tempat untuk belajar (Yusuf et al., 2019).

Gambar 7. Sampul bahan ajar



Gambar 8. Halaman bahan ajar yang ada link atau QR code



Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi yang dilakukan uji coba di kelas, dengan cara menggunakan laptop untuk membuka link atau QR code supaya siswa dapat melihat secara langsung materi tambahan dan juga soal evaluasi melalui gogle form. Selanjutnya siswa diberi waktu untuk melihat atau memperhatikan penjelasan dari materi tambahan tersebut, kemudian itu siswa dapat memberikan saran atau masukkan melalui lembar angket. Tujuan dari angket penilaian ini atau validasi uji lapangan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang digunakan.

Angket yang digunakan yaitu angket penilaian dengan skor dari 1 sampai 4, terdapat beberapa aspek didalam angket yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil dari angket penilaian uji coba lapangan diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan sangat layak sebesar 97,54 %. Karena dari penilaian siswa diketahui layak atau tidak layak untuk pembuatan bahan ajar book creator ini.

Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir dari model yang digunakan yaitu ADDIE ialah evaluasi pembelajaran, tahap ini melibatkan para siswa melalui soal-soal yang diberikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar (Ardhani et al., 2021). Pada tahap ini soal yang diberikan pada bahan ajar adalah soal yang berbentuk tes formatif dari pre-test da post-test untuk melihat seberapa layak bahan ajar yang digunakan.

Peningkatan Hasil Belajar

1. Uji T Pretest dan Posttest

Uji T ini untuk melihat seberapa relavan dari peningkatan hasil belajar siswa dengan bahan ajar yang diguakan. Serta uji T ini digunakan untuk melihat hipotesis yang didapatkan oleh peneliti.

Tabel 1. Paired Samples Test

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	61.364	27	.000	80.35714	77.6702	83.0441
Posttest	99.935	27	.000	93.92857	92.0001	95.8571

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain ini digunakan untuk melihat seberapa besar dari peningkatan hasil belajar pada penggunaan bahan ajar. Hasil dari pretest dan posttest terlihat bahwa ada peningkatan oleh siswa dari hasil belajarnya. Dibawah ini data peningkatan dari hasil belajar siswa, sebagai berikut,

Tabel 2. Perolehan Nilai Pretest, Posttest, dan N-gain

No. Siswa	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kriteria
1	80.00	100.00	1.00	Tinggi
2	70.00	100.00	1.00	Tinggi
3	80.00	100.00	1.00	Tinggi
4	70.00	90.00	0.60	Sedang
5	80.00	90.00	0.50	Sedang
6	80.00	100.00	1.00	Tinggi
7	90.00	100.00	1.00	Tinggi
8	80.00	90.00	0.50	Sedang
9	80.00	90.00	0.50	Sedang
10	90.00	100.00	1.00	Tinggi
11	90.00	100.00	1.00	Tinggi
12	90.00	100.00	1.00	Tinggi
13	80.00	100.00	1.00	Tinggi
14	90.00	100.00	1.00	Tinggi
15	80.00	90.00	0.50	Sedang
16	70.00	90.00	0.60	Sedang
17	80.00	90.00	0.50	Sedang
18	70.00	90.00	0.60	Sedang
19	70.00	90.00	0.60	Sedang
20	80.00	90.00	0.50	Sedang
21	70.00	90.00	0.60	Sedang
22	80.00	90.00	0.50	Sedang
23	80.00	90.00	0.50	Sedang
24	80.00	90.00	0.50	Sedang
25	80.00	90.00	0.50	Sedang
26	90.00	90.00	0.50	Sedang
27	80.00	100.00	1.00	Tinggi
28	90.00	90.00	0.50	Sedang
Maksimum	90.00	100	1.00	
Minimum	70.00	90	0.50	
Rata-rata	80.00	95	0.75	

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

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis Book Creator melalui website Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD/MI berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE secara sistematis. Hasil validasi ahli materi dan ahli desain menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan. Respon guru dan siswa juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga bahan ajar mudah digunakan dan menarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui pre-test dan post-test membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan nilai N-Gain berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Book Creator berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi “Aku Patuh Aturan”.

Sebagai saran, bahan ajar ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi Pendidikan Pancasila lainnya maupun pada mata pelajaran berbeda agar manfaatnya semakin luas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih besar serta mengkaji pengaruh penggunaan bahan ajar digital terhadap aspek sikap dan karakter siswa dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrazi, M. S., & Syabrina, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Ajar Media Pembelajaran Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI/SD SDIT Cahaya Harati Palangka Raya. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 531-540.
- Bensi, E. I. W., Supriyono, S., & Rahayuningsih, S. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Bookcreator Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 9(2), 129-135.
- BERLIAN, DA (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK CERDAS BERBASIS QR CODE PADA MATERI SILA PERTAMA PANCASILA UNTUK MEMBEKALKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD NEGERI CAMPUREJO II (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI).
- Dilla, PG, Putera, RF, & Amini, R. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR DENGAN BANTUAN CANVA DI KELAS V PADA PENDIDIKAN PEMBELAJARAN PANCASILA GUGUS 2 LUBUK KILANGAN KOTA PADANG. *PENELITIAN PENDIDIKAN*, 6 (2), 790-797.
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan e-modul berbantu book creator pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk mendukung kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 217-228.
- Habibullah, M., & Suyanti, I. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis e-book menggunakan aplikasi Book Creator pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi Aku Mengenal Indonesia kelas I MI. Wulang: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 14-21.
- Nirwana, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Book Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Sila Pancasila Di Kelas 2 SD Gugus III Kota Sawahlunto. *Journal of Basic Education Studies*, 8(1), 42-53.
-

- Ndare, N., Putera, R. F., Anita, Y., & Wulandari, F. T. (2025). PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 321-331.
- Persada, A. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website. *EduMa: Mathematics education learning and teaching*, 6(1), 62-76.
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>.
- Sari, R. P., & Putera, R. F. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA BOOK CREATOR DI KELAS IV SDN 13 BATU GADANG KOTA PADANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 221-231.
- Sulistiyowati, Mahmudah, I., Syabrina, M., Syar, N. I., Rahmad, & Wahid, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Mi/Sd. *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam*, 7(1), 35–52.
- Syafina, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ecobrick Outdoor Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 144 Palembang. 6(2), 605–616. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1725>
- Syabrina, M., & Sulistiyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan*
- Syabrina, M., Dewi, MF, Sabila, N., & Rahmasari, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD IT Al Furqan. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7 (1), 301-312.
- Tiningrum, A., Suciptaningsih, O. A., & Pristiani, R. (2025). Microsite s. id sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dengan Model ADDIE. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5081-5087.