



Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru SMP Islam Addrain Nahdatul Wathan Lombok Timur

Kholisussa'di¹, Rila Hardiansyah², Muhammad Arief Rizka³, Hardiansyah⁴

¹⁻³ Pendidikan Luar Sekolah. FIPP. Universitas Pendidikan Mandalika

⁴ Administrasi Pendidikan. FIPP. Universitas Pendidikan Mandalika

e-mail: kholisussakdi@undikma.ac.id

Abstract

In order to carry out holistic teaching, the principal of Addrain Nahdatul Wathon Islamic Junior High School (SMP) East Lombok Regency initiated to organize training on the use of the Canva application to improve the competence of teachers. This training aims to equip teachers with graphic design skills that are not only relevant to the needs of the world of work, but also useful in their daily lives. This training also reflects the school's commitment to providing relevant and quality education for all its students. The method used is the lecture method, and the practice of creating a design using the Canva application while playing. The result of this training is that the training carried out has succeeded in improving teachers' competence in graphic design, which is very relevant to the needs of education in the digital era. Through this training, teachers not only gain technical skills in creating engaging and effective learning media, but also increase their creativity and confidence in using technology to support the teaching and learning process. This training not only enriches their professional abilities, but also opens up opportunities to develop their careers and be creative outside the classroom.

Abstrak

Dalam rangka melaksanakan pembelajaran secara holistik kepala sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Addrain Nahdatul Wathon Kabupaten Lombok Timur berinisiasi agar menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kompetensi para guru. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para guru dengan kemampuan desain grafis yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan dunia kerja, tetapi juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-harinya. Pelatihan ini juga mencerminkan komitmen sekolah dalam menyediakan pendidikan yang relevan dan berkualitas bagi seluruh peserta didiknya. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, dan praktik membuat desain menggunakan aplikasi *Canva* sambil bermain. Hasil dari pelatihan ini adalah pelatihan yang dilaksanakan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam desain grafis, yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Melalui pelatihan ini, para guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Pelatihan ini tidak hanya memperkaya kemampuan profesional mereka, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan karier dan berkreasi di luar kelas.

Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam konteks ini adalah *Canva*, sebuah

Article History

Received: 06-12-24

Reviewed: 09-01-25

Published: 14-01-25

Key Words

Training, Learning Media, Canva App, SMP Teachers

Sejarah Artikel

Diterima: 06-12-24

Direview: 09-01-25

Disetujui: 14-01-25

Kata Kunci

Pelatihan, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Guru SMP



platform desain grafis yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Gagne dan Briggs dalam Hamid (2020: 4) menyatakan bahwa alat untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, disebut lingkungan belajar. Ramli. Abdullah (2021: 9) mengatakan bahwa media pembelajaran juga merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Pendapat lain dari Wulandar (2022: 105) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Sementara itu, Mahardika menjelaskan dalam Tri Wulandari (2022: 105) bahwa lingkungan belajar merupakan wadah untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi kepada penerima, agar pembelajaran yang terarah dan terencana dapat berlangsung secara efektif dan efisien, serta suasana belajar lingkungan dapat diciptakan. Mereka dapat mempromosikan dan memfasilitasi pemahaman siswa tentang mata pelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Canva dapat dikatakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan tenaga pendidik/guru untuk membuat sumber daya pendidikan. Canva merupakan aplikasi desain online yang menawarkan berbagai macam fitur desain grafis yang terdiri dari: presentasi, poster, flyer, grafis, spanduk, dan edit foto. Dengan Canva sangat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Menurut Triningsih (2021: 336) mengatakan bahwa Canva memudahkan proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas dan kelebihan lainnya karena hasil desain dengan Canva dapat meningkatkan Engage siswa. Minat dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan menyajikan bahan dan sumber ajar dengan cara yang menarik. Dari pandangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi desain online yang membantu guru membuat media pembelajaran lebih menarik, seperti presentasi, poster, dan lainnya. Canva juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan memotivasi mereka dengan penyajian materi yang menarik.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Addrain Nahdatul Wathon sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas, perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi ini. Guru-guru di sekolah ini dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Namun, masih banyak guru yang belum mengenal atau mahir menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam pembuatan materi pembelajaran.

Oleh karena itu, pelatihan mengenai penggunaan Canva untuk guru-guru SMP Islam Addrain Nahdatul Wathon sangat diperlukan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva, sehingga mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang berdampak positif pada prestasi dan keterlibatan siswa.

Pelatihan ini juga merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan literasi digital di kalangan guru, yang pada gilirannya akan membawa dampak positif bagi seluruh proses pendidikan di SMP Islam Addrain Nahdatul Wathon. Melalui pemahaman dan penguasaan teknologi, guru dapat lebih mudah beradaptasi dengan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, serta mampu memanfaatkan alat-alat modern untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.



Dari pemaparan di atas maka pebeliti ingin melaksanakan pelatihan media pembelajaran menggunakan Canva diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kompetensi guru dalam hal desain dan teknologi. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, tetapi juga mampu menginspirasi dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih semangat dan antusias.

Metode Pengabdian

Menurut pendapat Kholisussa'di (2024: 28-29) ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam mengimplementasikan pelatihan canva, yaitu sebagai berikut:

A. Persiapan

1. Identifikasi Kebutuhan Peserta
 - a. Melakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan *Canva* serta kebutuhan spesifik mereka.
 - b. Mengumpulkan informasi mengenai perangkat yang dimiliki oleh guru, seperti laptop atau tablet, dan koneksi internet.
2. Penyusunan Materi Pelatihan
 - a. Menyusun modul pelatihan yang mencakup: pengenalan *Canva*, prinsip dasar desain grafis, teknik pembuatan media pembelajaran, dan contoh aplikasi praktis.
 - b. Mempersiapkan bahan ajar berupa presentasi, panduan langkah demi langkah, dan video tutorial.
3. Fasilitasi Teknologi
 - a. Menyediakan perangkat pendukung seperti laptop, koneksi internet, dan proyektor.
 - b. Memastikan semua peserta memiliki akun *Canva* dan telah familiar dengan antar muka *platform* tersebut sebelum pelatihan dimulai.

B. Pelaksanaan Pelatihan

1. Sesi Pembukaan
 - a. Pembukaan oleh kepala sekolah atau koordinator pelatihan.
 - b. Pengantar mengenai tujuan dan manfaat pelatihan.
2. Sesi Teori
 - a. Pengenalan *Canva*:
 - b. Sejarah dan perkembangan *Canva*.
 - c. Fitur dan fungsi dasar *Canva*.
 - d. Prinsip Desain Grafis:
 - e. Dasar-dasar desain grafis.
 - f. Prinsip penggunaan warna, tipografi, dan tata letak.
3. Sesi Praktik
 - a. Praktik Dasar:
 - 1) Panduan membuat desain sederhana menggunakan template *Canva*.
 - 2) Latihan membuat poster dan infografis dasar.
 - b. Praktik Lanjutan:
 - 1) Pembuatan media pembelajaran seperti presentasi, poster, dan infografis yang lebih kompleks.
 - 2) Penggunaan elemen interaktif dan animasi dalam desain.
 - c. Proyek Individu:
 - 1) Setiap peserta membuat media pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan di kelas mereka.
 - 2) Sesi *feedback* dan penilaian hasil karya peserta oleh fasilitator.



4. Evaluasi dan Umpan Balik

- a. Melakukan evaluasi terhadap hasil karya peserta untuk menilai pemahaman dan keterampilan yang diperoleh.
- b. Mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai pelaksanaan dan konten pelatihan.

C. Pendampingan Pasca Pelatihan

1. Dukungan Online

- a. Membentuk grup diskusi *online* di *platform* seperti *WhatsApp* atau *Telegram* untuk mendukung komunikasi dan tanya jawab setelah pelatihan.
- b. Menyediakan akses ke sumber daya tambahan seperti tutorial video, artikel, dan bahan ajar digital.

2. Sesi Pendampingan

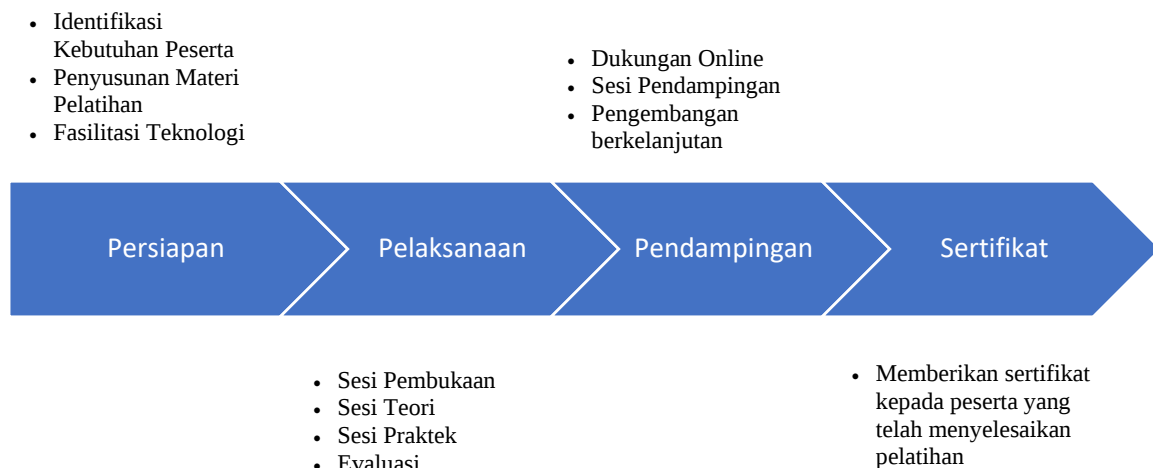
- a. Menyediakan sesi konsultasi *online* atau tatap muka bagi siswa program paket C yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam menggunakan *Canva*.
- b. Mengadakan pertemuan berkala untuk mengevaluasi penerapan keterampilan yang telah diperoleh dalam pembelajaran di kelas.

3. Pengembangan Berkelanjutan

- a. Mengadakan *workshop* lanjutan atau sesi pelatihan tambahan untuk memperdalam keterampilan dan memperkenalkan fitur-fitur baru dari *Canva*.
- b. Mendorong siswa untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dengan mengikuti tren desain grafis dan inovasi dalam media pembelajaran.

D. Sertifikat

Memberikan sertifikat kepada peserta yang telah menyelesaikan pelatihan sebagai pengakuan atas partisipasi dan keterampilan yang diperoleh. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada visualisasi gambar dibawah ini:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Hasil Pengabdian

Dalam rangka melaksanakan pembelajaran secara holistik kepala sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Addrain Nahdatul Wathon Kabupaten Lombok Timur ber inisiasi agar menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan kompetensi para guru. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para guru dengan kemampuan desain grafis yang



tidak hanya relevan dengan kebutuhan dunia kerja, tetapi juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-harinya. Melalui pelatihan ini, Guru sebagai tenaga pendidik diajarkan cara membuat desain menarik seperti poster, presentasi, dan konten visual lainnya, yang dapat diterapkan untuk keperluan usaha mandiri, promosi, atau kebutuhan akademik. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan teknologi, dan motivasi belajar siswa, sehingga dalam proses pembelajaran lebih terasa menarik guna menjadikan siswa yang cerdas dan kritis menghadapi tantangan di dunia modern saat ini. Upaya ini juga sejalan dengan visi SMP Islam Addrain Nahdatul Wathon untuk menciptakan generasi yang terampil, produktif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi.

Pelatihan ini berhasil membekali para guru dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis, yang menjadi bekal penting untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Selama pelatihan, para guru mempelajari prinsip-prinsip desain seperti komposisi, penggunaan warna, tipografi, dan tata letak, yang membantu mereka memahami bagaimana menyusun elemen visual agar menarik secara estetika sekaligus komunikatif. Selain itu, mereka juga diperkenalkan pada berbagai elemen desain, seperti ikon, ilustrasi, gambar, dan pola, yang dapat digunakan untuk meningkatkan estetika dan memperkuat pesan visual dari karya mereka. Dengan kombinasi teori dan praktik, pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis tetapi juga mendorong kreativitas para guru dalam mengaplikasikan desain grafis pada kebutuhan pembelajaran di kelas, menjadikan proses belajar mengajar lebih interaktif dan memotivasi siswa.



Gambar 2. Pembukaan Oleh Kepala Sekolah

Guru menjadi semakin mahir dalam memanfaatkan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Canva untuk memenuhi kebutuhan desain mereka. Mereka tidak hanya mampu menggunakan template yang tersedia, tetapi juga memanfaatkan elemen grafis, teks, dan alat pengeditan untuk menciptakan desain yang profesional dan menarik. Pelatihan ini mengajarkan mereka cara mengkombinasikan elemen-elemen tersebut dengan harmonis, sehingga menghasilkan karya visual yang estetis dan komunikatif. Selain itu, guru belajar menyesuaikan template agar lebih sesuai dengan kebutuhan spesifik, baik untuk membuat media pembelajaran, materi promosi sekolah, maupun desain kreatif untuk keperluan pribadi. Kemampuan ini memberikan mereka fleksibilitas untuk beradaptasi dengan berbagai situasi dan kebutuhan, sekaligus memperkuat keterampilan teknologi yang relevan di era digital. Dengan demikian, para guru tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga membuka peluang untuk menggunakan desain grafis sebagai sarana ekspresi kreatif dan komunikasi yang lebih efektif.

Salah satu hasil signifikan dari pelatihan ini adalah kemampuan guru dalam menghasilkan berbagai materi visual yang menarik, informatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Para guru berhasil menciptakan beragam karya seperti poster edukatif, infografis



interaktif, presentasi visual yang dinamis, hingga konten media sosial yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa maupun masyarakat. Setiap karya tidak hanya memikat secara estetis, tetapi juga dirancang dengan memperhatikan tujuan komunikasi yang jelas, sehingga mampu menyampaikan pesan dengan lebih mudah dipahami oleh audiens. Peningkatan ini mencerminkan lonjakan kreativitas dan keterampilan komunikasi visual para guru, yang kini lebih mampu memanfaatkan teknologi desain untuk memperkuat interaksi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, kemampuan ini juga membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa, menjadikan pelatihan ini sebagai langkah penting dalam mendukung inovasi pendidikan berbasis teknologi.



Gambar 3. Pemaparan Teori Media Pembelajaran

Dengan menguasai keterampilan desain grafis, para guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Keterampilan ini tidak hanya memberikan guru kemampuan teknis dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri mereka dalam berkreasi. Mereka merasa lebih siap menghadapi tuntutan sebagai guru profesional di era digital yang terus berkembang, di mana penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. Kepercayaan diri ini terlihat jelas dalam kemahiran mereka dalam mendesain materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing mata pelajaran yang mereka ampu. Dengan kemampuan tersebut, para guru dapat mengembangkan materi ajar yang lebih interaktif, inovatif, dan relevan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, guru juga lebih mampu menyesuaikan gaya pengajaran mereka dengan tren teknologi terbaru, membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan.



Gambar 4. Praktik Menggunakan Canva

Selain untuk keperluan akademis, para guru juga mulai menerapkan keterampilan desain grafis yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Mereka kini mampu membuat resume



yang menarik dan profesional, kartu nama yang representatif, serta berbagai materi promosi seperti brosur, pamflet, dan poster untuk keperluan pribadi, komunitas, atau kegiatan sekolah. Keterampilan ini memberi mereka keunggulan tambahan di luar ruang kelas, karena mereka dapat menciptakan desain yang menarik dan efektif untuk mendukung berbagai tujuan, baik itu untuk kegiatan pribadi, organisasi, atau bisnis kecil yang mereka jalani. Hal ini tidak hanya memperkaya kemampuan profesional mereka, tetapi juga membuka peluang untuk berkreasi dan memperluas jaringan di dunia kerja. Dengan kemampuan desain grafis, para guru dapat lebih bersaing di pasar kerja yang semakin membutuhkan keterampilan berbasis teknologi dan kreativitas. Penerapan keterampilan ini dalam berbagai aspek kehidupan menunjukkan bahwa pelatihan yang mereka ikuti tidak hanya bermanfaat dalam konteks pendidikan, tetapi juga memberikan dampak positif bagi pengembangan karier dan kehidupan mereka secara keseluruhan.

Peserta pelatihan memberikan umpan balik yang sangat positif, mengungkapkan bahwa mereka merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka, baik dalam konteks pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Banyak dari mereka menyatakan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran mereka, tetapi juga memberikan mereka peluang untuk berkreasi lebih bebas. Salah satu guru menyatakan, "Pelatihan Canva memberikan saya keterampilan baru yang sangat berguna. Sekarang saya bisa membuat desain yang menarik dalam proses belajar mengajar dan bahkan untuk proyek-proyek pribadi." Umpan balik ini mencerminkan bahwa para guru merasa lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, serta memanfaatkan desain grafis dalam berbagai keperluan lainnya, seperti pembuatan materi promosi, presentasi untuk acara, atau bahkan media sosial untuk keperluan pribadi dan profesional. Mereka merasa bahwa pelatihan ini telah memperluas kemampuan mereka, meningkatkan kreativitas, dan membuat mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia pendidikan yang semakin bergantung pada teknologi digital.

Kesimpulan

Kesimpulan dari pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi para guru di SMP Islam Addrain Nahdatul Wathon adalah bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam desain grafis, yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Melalui pelatihan ini, para guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain untuk keperluan akademis, keterampilan desain grafis ini juga memberi manfaat bagi kehidupan sehari-hari para guru, seperti dalam pembuatan resume, kartu nama, dan materi promosi. Pelatihan ini tidak hanya memperkaya kemampuan profesional mereka, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan karier dan berkreasi di luar kelas. Umpan balik yang positif dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran, memperkuat kemampuan komunikasi visual, dan memotivasi siswa. Dengan demikian, pelatihan ini sejalan dengan visi SMP Islam Addrain Nahdatul Wathon untuk menciptakan generasi yang terampil, produktif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.



Saran

Berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan dampak dan efektivitas kegiatan pengabdian yang telah dilakukan:

1. Variasi Metode Pelatihan:

- Metode kegiatan pengabdian dapat di kombinasikan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok dan studi kasus untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta pelatihan.
- Menggunakan pendekatan "learning by doing" dengan lebih banyak sesi praktik langsung yang terarah.

2. Pembelajaran Kolaboratif:

- Mendorong kolaborasi antar peserta dengan mengadakan proyek kelompok yang melibatkan pembuatan media pembelajaran.
- Buat kompetisi desain kecil sebagai cara untuk memotivasi peserta dan menampilkan hasil terbaik mereka.

3. Feedback dan Evaluasi:

- Melakukan evaluasi setelah setiap sesi pelatihan untuk menilai pemahaman dan keterampilan peserta.
- Memberikan umpan balik konstruktif dan personal kepada peserta, membantu mereka memahami area yang perlu ditingkatkan.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ramli. (2016). *"Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran."* Journal, Lantanida 4, no. 1 (2016): 35–49.
- Abi Hamid, Mustofa. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Diah Erna Triningsih. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. CENDEKIA, 128-144.
- Sa'di. K. (2024). *Pelatihan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Life Skill Siswa Program Paket C di PKBM Mandiri Kabupaten Lombok Utara*. Jurnal Dedikasi Madani: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 3 No. 1 (2024). 26-31. DOI: <https://doi.org/10.33394/jdm.v3i1.12248>
- Sa'di. K. dkk (2023) *Pelatihan Pemanfaatan Sampah An-Organik untuk Meningkatkan Life Skill Santriwati di Pondok Putri Anwarul Halimy*. Jurnal Dedikasi Madani: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 1, No 2 (2023). 59-62. <https://doi.org/10.33394/jdm.v1i2.7086>
- Tri Wulandari, And Adam Mudinillah. (2022). *"Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD."* Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA) 2(1): 102–18.