

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE CANVA, MATA
PELAJARAN PANCASILA PADA MATERI LAMBANG-LAMBANG DI KELAS II
DI MI/SD**

Muhammad syabrina¹, Endah Fitriani², Iin Rahmayanti³, Abdul Gofur⁴

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Alamat e-mail syabrina@iain-palangkaraya.ac.id, endahf36@gmail.com,

iinrahmayanti221@gmail.com, abdul.gofur@uin-palangkaraya.ac.id²

ABSTRACT

In the learning process, of course, students often have difficulty remembering two things at once, such as symbols and their names, so that learning in the classroom will be a challenge for a teacher in the learning process. For this reason, teachers can utilize media in the learning process. The development of digital teaching materials in Canva focuses on solutions to create visually attractive and interactive materials. The method applied in the development of teaching materials is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), which serves as a systematic framework for the learning development process. This research was conducted on October 22 at Mis Islamiyah, Palangka Raya City. There were 12 students in the second grade. Data was collected based on evaluations on expert validation sheets and responses from students and teachers. A questionnaire was given to the evaluating experts. The results of the validation of material experts were 94%, the results of the design validation were 87%, the results of the teacher's assessment were 74%, the field trial which obtained 100% results showed that the teaching materials were very effective and liked by students. It can be concluded that various assessment results, this teaching material was stated to have good to very good feasibility. Assessments from material experts and design experts showed that the content and appearance of the teaching materials were appropriate, although there were still a few parts that could be improved. Teachers assessed this teaching material as good, so several aspects needed to be improved.

Keywords: Teaching materials, learning media, Pancasila education, assessment.

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran tentunya siswa-siswa sering kesusahan dalam mengingat dua hal sekaligus seperti lambang dan Namanya, sehingga pembelajaran didalam kelas akan menjadi tantangan untuk seorang guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar digital di Canva berfokus pada solusi untuk membuat materi yang menarik secara visual dan interaktif. Metode yang

diterapkan dalam pengembangan bahan ajar adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang berfungsi sebagai kerangka kerja sistematis untuk proses pengembangan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Oktober di Mis Islamiyah Kota Palangka Raya.terdapat 12 siswa di kelas dua, Data dikumpulkan berdasarkan evaluasi pada lembar validasi ahli dan respon dari siswa maupun guru. Sebuah kuesioner diberikan kepada para ahli mengevaluasi. Hasil Validasi ahli materi sebesar 94%,hasil validasi desain sebesar 87%,hasil penilaian guru sebesar 74%, Uji coba lapangan yang memperoleh hasil 100% menunjukkan bahwa bahan ajar sangat efektif dan disukai oleh siswa. dapat disimpulkan berbagai hasil penilaian, bahan ajar ini dinyatakan memiliki kelayakan yang baik hingga sangat baik. Penilaian dari ahli materi dan ahli desain menunjukkan bahwa isi dan tampilan bahan ajar sudah tepat, meskipun masih ada sedikit bagian yang bisa diperbaiki. Guru menilai bahan ajar ini baik, sehingga beberapa aspek perlu ditingkatkan.

Kata Kunci: Bahan ajar, Media pembelajaran, Pendidikan Pancasila,penilaian.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. PENDAHULUAN

Di era perkembangan zaman yang pesat serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami perubahan signifikan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan interaktif. Kehadiran teknologi memberikan peluang besar untuk menciptakan metode belajar yang kreatif dan lebih efektif. Salah satu penerapan yang terlihat jelas adalah penggunaan media website canva sebagai alat pembelajaran. Dari website canva memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu

siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Melati et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran tentunya siswa-siswa sering kesusahan dalam mengingat dua hal sekaligus seperti lambang dan Namanya,sehingga pembelajaran didalam kelas akan menjadi tantangan untuk seorang guru dalam proses pembelajaran.untuk itu guru dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.Dalam mengembangkan bahan ajar ini dapat dimanfaatkan aplikasi salah satunya canva, canva merupakan sebuah website aplikasi yang

melingkupi bidang desain grafis dan brand building dan merupakan salah satu website dan aplikasi populer saat ini, dengan bantuan canva dapat mempermudah setiap orang untuk bisa membuat desainnya sendiri, sebagaimana yang dipaparkan. Penggunaanya dapat membuat berbagai desain dengan memanfaatkan berbagai fitur di dalamnya, dan dibuat sekreatif mungkin sesuai dengan materi yang akan dimuat di dalamnya (Ariawan et al., 2014).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva yang dirancang secara pedagogis dan kontekstual, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dimanfaatkan sebagai media pengembangan bahan ajar pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga dapat

membantu pendidik dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. (Ardhani et al., 2021).

Pengembangan bahan ajar digital di Canva berfokus pada solusi untuk membuat materi yang menarik secara visual dan interaktif. Dengan memanfaatkan berbagai template, ikon, dan alat desain grafis, pendidik dapat membuat materi seperti presentasi, infografis, e-modul, hingga multimedia pembelajaran interaktif yang lebih efektif, hemat waktu, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Komponen tersebut merupakan sistematisasi yang mempermudah pendidik dalam menyusun dan menciptakan bahan ajar yang sesuai dan mendasar pada karakteristik peserta didik (Novitasari et al., 2023)

Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, karena memiliki fitur-fitur dan menyediakan banyak template menarik yang mudah untuk digunakan berpendapat sama

memilih canva sebagai aplikasi yang cocok digunakan untuk menjelaskan materi ajar, disamping berbasis visual juga lebih mutakhir karena ada kolaborasi antara pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sesuai yang dibutuhkan.(Nita et al., 2025)

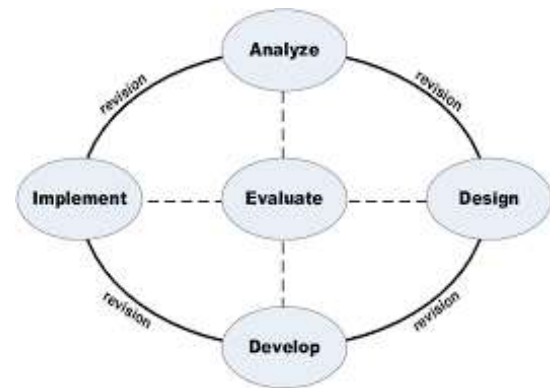
B. METODOLOGI

Penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) adalah bentuk penelitian yang terstruktur secara sistematis, yang bertujuan untuk menciptakan dan menilai produk serta proses dengan maksud menghasilkan serta memverifikasi keefektifan produk tertentu. Produk tersebut dapat berupa perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum, atau model instruksional. Pendekatan ini menyoroti pengembangan yang didasarkan pada data empiris yang telah diverifikasi melalui rangkaian langkah sistematis.(Ade Rahayu, 2025)

Metode yang diterapkan dalam pengembangan bahan ajar adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang berfungsi sebagai kerangka kerja sistematis untuk

proses pengembangan pembelajaran. Selanjutnya, langkah-langkah pengembangan produk melalui metode ADDIE (Mawarni & Hendriyani, 2021)

dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1.

Dalam penelitian ini, beberapa metode diterapkan, yang meliputi pengumpulan data melalui observasi di lingkungan sekolah serta pemanfaatan angket.(Eli & Fajari, 2020) Penelitian ini dilakukan di sekolah Mis Islamiyah Palangka Raya, pada tanggal 22 oktober, terdapat 12 siswa pada ruang kelas dua, Informasi dikumpulkan berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh para ahli serta tanggapan siswa dan guru melalui lembar respon. Para ahli menerima kuesioner untuk menilai dan mengukur kecocokan pada bahan ajar

berbasis Website Canva yang digunakan.

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk tertulis kepada responden untuk dijawab.(Nafisatur, 2024)

Selama tahap validasi oleh ahli, data yang dikumpulkan mencakup kritik, saran, dan komentar dari para pakar mengenai bahan ajar untuk materi pendidikan Pancasila, yang dianggap sebagai proses paling penting. Kuesioner berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini. Angket tersebut disampaikan kepada subjek yang sedang diuji coba. Angket yang diperlukan meliputi:

- (a) Angket Evaluasi Ahli Materi,
- (b) Angket Evaluasi Ahli desain,
- (c) Angket penilaian bahan ajar oleh Guru Kelas II Mis Islamiyah Kota Palangkaraya;
- (d) Angket evaluasi siswa uji coba lapangan

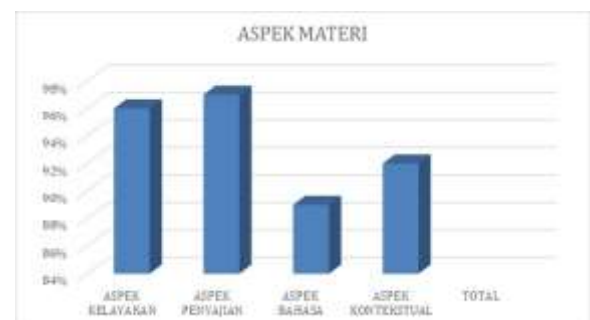
Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan produk yang valid, praktis, serta memberikan

dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Pengukuran kelayakan produk tersebut dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para ahli, yaitu ahli materi dan ahli desain.(Donna et al., 2021). Sementara itu, untuk menilai efektivitas produk, peneliti menerapkan analisis Uji T dan perhitungan N-Gain. Uji T dimanfaatkan untuk mengetahui seberapa layak produk bahan ajar tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ahli Materi

Langkah awal melibatkan validasi materi oleh ahli terkait. Selanjutnya, hasil validasi tersebut dipaparkan dalam diagram berikut, yang menggambarkan penilaian ahli materi terhadap bahan ajar berbasis website.



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil Validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 2, bahwa pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Canva pada, mata Pelajaran

Pendidikan Pancasila kelas II di Mis Islamiyah Kota Palangka Raya sebesar 94% atau sangat layak.

Tabel 1 saran perbaikan dari ahli materi

No	Sebelum	Sesudah
1.		
2.		

Gamabar 3 Grafil Ahli Desain

2. Ahli desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram di bawah ini menggambarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap bahan ajar.

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada gambar 4.

Pengembangan Bahan ajar Berbasis Website canva untuk materi Pendidikan Pancasila kelas II MI/SD Mis Islamiyah kota Palangka Raya sebesar 87% atau sangat layak.

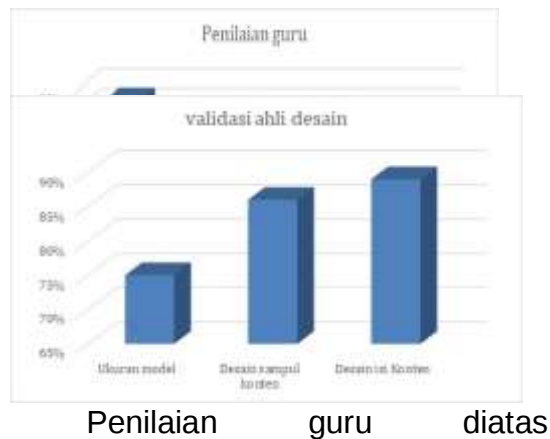
Tabel 2 Saran perbaikan dari Ahli Desain

No	Sebelum	Sesudah
1		
2		

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian pada bahan ajar yang dikembangkan seperti pada gambar. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

Gambar 4 Grafik Penilaian guru



Penilaian guru diatas menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis Website Canva memperoleh hasil sebesar 74% sangat layak. dan dapat digunakan pada uji coba lapangan.

4. Hasil uji coba lapangan

Tes yang diberikan kepada siswa kelas II sebanyak 12 siswa dari hasil uji coba lapangan ditampilkan



dalam diagram dibawah ini.

Gambar 5 Grafik penilain uji coba lapangan

5. Pengembangan Produk

Pendidikan berperan dalam meningkatkan kemampuan individu, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang mulia guna mencerdaskan kehidupan masyarakat. Pendidikan adalah proses utama untuk membimbing atau mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada sekelompok orang melalui kegiatan pengajaran atau pelatihan yang dipandu oleh orang lain, yang sangat esensial bagi manusia(Ardhani et al., 2021).

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi kebutuhan siswa serta minat mereka terhadap proses pembelajaran. Kebutuhan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada intensitas emosi siswa terhadap materi ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti, dengan tujuan agar siswa semakin antusias terhadap aspek-aspek yang terkait proses belajar.(Angelia Putriana et al., 2023)

6. Desain

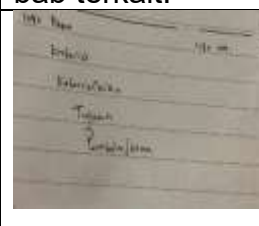
Pada tahap ini, proses dimulai dengan penyusunan rancangan awal dalam bentuk flowchart dan storyboard guna mempermudah pengembangan bahan ajar. Perancangan dilakukan. Hasil dari tahap ini adalah kerangka bahan ajar yang akan dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyusun lembar validasi bahan ajar serta angket untuk mengukur respons siswa, yang mencakup lembar praktikalitas.(Kurnia et al., 2019)

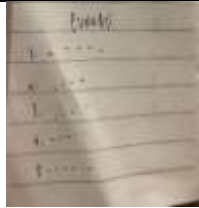
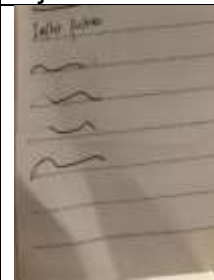
Flowchart



Gambar 6. Flowchart

Storyboard

	
Cover buku, Judul logo, nama penulis, kelas, sekolah	Kata pengantar Berisi deskripsi tentang isi buku
	
Petunjuk penggunaan Berisi tentang petunjuk bagaimana penggunaan buku bahan ajar cetak ataupun bahan ajar web	Daftar isi yang berisi judul bab atau bagian karya tersebut beserta deskripsi singkatnya, yang dilengkapi dengan nomor halaman awal bab terkait.
	
Pada bagian ini terdapat identitas bahan ajar dilanjutkan CP,TP	Pada bagian ini terdapat identitas bahan ajar dilanjutkan KKTP.

	
Materi berisi tentang Lambang Garuda, sila pertama, sila kedua, sila ketiga, sila keempat, sila ke lima	Desain Sub Bab Dalam setiap sub bab ada desain yang sama setiap sub babnya
	
Kesimpulan Berisi intisari dari tulisan yang telah dijelaskan.	Evaluasi (evaluasi ada yang di bahan ajar cetak)
	
Daftar pustaka berisi informasi mengenai judul buku, nama pengarang, penerbit, dan sebagainya.	Profil pembuat bahan ajar

	Cover belakang (Berisi tentang ucapan terimakasih)
--	--

7. Pengembangan

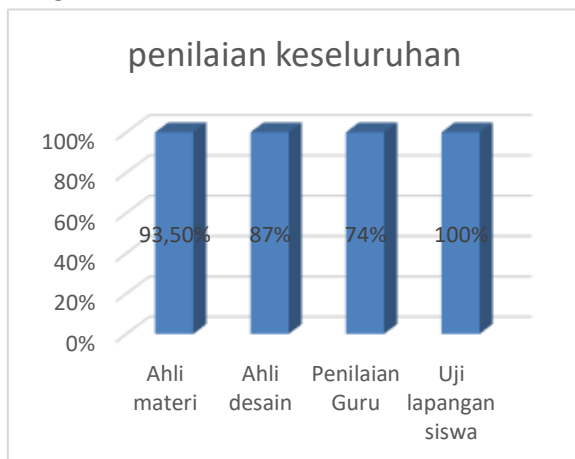
Pengembangan bahan ajar diawali dengan tahap analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk memahami keperluan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini mencakup pengidentifikasian materi yang sulit dipahami siswa, minat mereka pada topik tertentu, serta cara bahan ajar dapat membantu mencapai standar kurikulum. Analisis tersebut dilakukan dengan menggunakan wawancara, survei, dan observasi langsung di kelas. Tahap pengembangan merupakan langkah di mana rancangan yang sudah disiapkan diwujudkan menjadi produk konkret. Bahan ajar cetak diproduksi dalam format buku atau modul, sementara bahan ajar berbasis web dikembangkan melalui platform digital dengan bantuan perangkat lunak yang sesuai. Produk akhir meliputi materi pembelajaran, alat evaluasi, serta

komponen multimedia yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan interaktivitas proses belajar. (Muhammad Syabrina et al., 2025)

8. Implementasi

Setelah produk bahan ajar berbasis website Canva selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah tahap implementasi. Proses validasi melibatkan ahli media, ahli materi, serta praktisi lapangan. Data uji coba pada pengembangan bahan ajar ini dikumpulkan melalui penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi, dan pengguna. Pengambilan data oleh pengguna dilakukan setelah bahan ajar dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan. (Anafi et al., 2021)

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan

Data yang ditampilkan menunjukkan bahwa hasil penilaian keseluruhan memiliki tingkat kelayakan yang baik berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli desain, guru, dan uji coba lapangan. Ahli materi memberikan skor 93%, yang menandakan bahwa produk ini sangat baik dari segi keakuratan. Penilaian dari ahli desain mencapai 87%, menunjukkan bahwa aspek visual dan tata letaknya sudah baik, meskipun masih memerlukan sedikit penyempurnaan. Guru memberikan skor 74%, yang termasuk kategori cukup baik dan mengindikasikan adanya beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Pada uji coba lapangan, produk memperoleh nilai 100%, menandakan bahwa bahan ajar ini sangat efektif dan diterima dengan baik oleh pengguna di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, grafik memperlihatkan bahwa produk dinilai sangat baik pada hampir seluruh aspek, meskipun beberapa bagian tertentu masih dapat ditingkatkan.

9. Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan langkah akhir yang sangat penting dalam

model pengembangan pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan program serta menemukan kekurangan yang perlu ditingkatkan. Evaluasi tidak hanya menjadi tahap penutup, tetapi juga menjadi titik awal bagi proses pengembangan berikutnya secara berkelanjutan. (Hasil et al., 2025)

10. Uji T Pretest dan Posttest

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-12.5000	4.52267	1.30558	-15.37357	-9.62643	-9.574	11	.000

Nilai signifikansi sebesar 0,00 berdasarkan hasil Uji T menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini berarti bahwa perbedaan perlakuan yang diberikan berpengaruh terhadap masing-masing variable.

11. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan agar Menilai sejauh mana hasil belajar meningkat setelah proses pembelajaran menggunakan bahan ajar Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Berikut ini adalah data peningkatan hasil belajar siswa yang ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 7. Perolehan Nilai Pretest, Posttest, N-gain

No	pretest	posttest	A - Gain	Kategori
1	70	80	0,33	Sedang
2	80	90	0,50	Sedang
3	60	70	0,25	Rendah
4	60	70	0,25	Rendah
5	70	80	0,33	Rendah

6	80	100	1,00	Tinggi
7	60	80	0,50	Sedang
8	80	90	0,50	Sedang
9	60	70	0,25	Rendah
10	80	100	1,00	Tinggi
11	70	80	0,33	Sedang
12	80	90	0,50	Sedang
Max	80	100	1,00	Tinggi
Min	60	70	0,25	Rendah
Rata-rata	70,8	83,3	0,48	

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

E. Kesimpulan

Dalam penelitian ini Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contoh yang menonjol adalah penggunaan media website canva sebagai alat pembelajaran. Dari website canva memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. dapaun metode yang digunakan Adalah Metode yang diterapkan dalam pengembangan bahan ajar adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation,

Evaluation), yang berfungsi sebagai kerangka kerja sistematis untuk proses pengembangan pembelajaran. dapat disimpulkan berbagai hasil penilaian, bahan ajar ini dinyatakan memiliki kelayakan yang baik hingga sangat baik. Penilaian dari ahli materi dan ahli desain menunjukkan bahwa isi dan tampilan bahan ajar sudah tepat, meskipun masih ada sedikit bagian yang bisa diperbaiki. Guru menilai bahan ajar ini cukup baik, sehingga beberapa aspek perlu ditingkatkan. Uji coba lapangan yang memperoleh hasil 100% menunjukkan bahwa bahan ajar sangat efektif dan disukai oleh siswa. Secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Development of Learning Media Using the ADDIE Model with Unity 3D Software. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Angelia Putriana, Apriliani Lase, Siti Aisyah, & Apriliana Lase. (2023). Peran Quality Control terhadap Produk Usaha Chika Cake & Bakery di Kota Tarutung. *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality and Destination*, 2(2), 50–56.
<https://doi.org/10.55123/toba.v2i2.4069>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ariawan, I. G., Wahyuni, D. S., Wirawan, I. M. A., & Sugihartini, N. (2014). Pengembangan Modul Ajar Simulasi Digital Pokok Bahasan Animasi 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran SAVI untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3, 382–388.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Eli, W., & Fajari, L. E. W. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Pendekatan Lingkungan Alam Sekitar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(1),

- 58–66.
<https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i1.3499>
- Hasil, J., Jhpp, P., Pengembangan, I., & Addie, M. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85–100.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanto, A. (2019). Model addie untuk pengembangan media pengembangan berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3d pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/90831393/844-1705-1-PB-libre.pdf?1662724662=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Aja.pdf&Expires=1739586438&Signature=XrWiE7xXSZPmMl~d8qHLYPS0AD7Lvtgw1u7KcX~QL5bxO1r
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 1–8.
<https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.67>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muhammad Syabrina, Ika Prima Susila, Wina Shella Andarista, Milda Anggraini, & Mah Mudah. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbantu Website Digital pada Mata Pelajaran PAI Kelas II di MI/SD. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 256–264.
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v5i1.3844>
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Nita, S., Untari, E., Sussolaikah, K., & Rifai, M. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring. *Digital Transformation Technology*, 5(1), 354–359.
<https://doi.org/10.47709/digitech.v5i1.6204>
- Novitasari, M., Susanti, R., & Kartikawati, E. R. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Handout Digital Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Dengan Model Pembelajaran Ricosre Di Sekolah Dasar. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 10(2), 252–265.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v10i2.22270>