

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS WEBSITE CANVA PADA MATERI PEMBELAJARAN PERSATUAN DAN KESATUAN MATA PELAJARAN PANCASILA KELAS III DI MIS NU PALANGKA RAYA

Muhammad Syabrina<sup>1</sup>, Rahmadina Alini<sup>2</sup>, Muhammad Fikri Al-Ghani<sup>3</sup>, Rahmad<sup>4</sup>

Universitas Islam Negeri Palangka Raya

e-mail : [syabrina@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:syabrina@iain-palangkaraya.ac.id), [alinirahmadina@gmail.com](mailto:alinirahmadina@gmail.com), [mfikrialghani11@gmail.com](mailto:mfikrialghani11@gmail.com), [rahmad@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:rahmad@uin-palangkaraya.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini mengarah pada pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva Website buat materi Persatuan dan Kesatuan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MIS NU Palangka Raya. Produk dibuat menggunakan metode ADDIE mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, sampai uji coba langsung di kelas. Data dikumpulkan lewat observasi, wawancara, dan beberapa jenis angket dari ahli materi, ahli desain, guru kelas dan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan kalo bahan ajar yang dikembangkan tegolong sangat layak dipakai, ahli materi memberikan nilai 96,6%, ahli desain 95,9%, guru kelas 97,05%, dan uji coba lapangan dari peserta didik mencapai 91,35%. Selain itu, hasil pretest dan posttest menunjukkan ada peningkatan belajar yang signifikan, terbukti dari uji-t dengan nilai sig 0,00 serta nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi). Secara keseluruhan, bahan ajar digital ini terbukti membantu peserta didik lebih paham pada materi, lebih semangat belajar, dan membuat proses belajar jadi lebih menarik dan sesuai perkembangan teknologi.

Kata kunci: : canva, desain, guru, persatuan dan kesatuan, pancasila, siswa, website

## Abstract

This research led to the development of digital teaching materials based on the Canva website to create material on Unity and Integrity for Pancasila Education for third graders at MIS NU Palangka Raya. The product was created using the ADDIE method, starting with needs analysis, design, development, and direct classroom trials. Data were collected through observation, interviews, and several questionnaires from material experts, design experts, class teachers, and students. Validation results showed that the developed teaching materials were considered very suitable for use, with material experts giving a score of 96.6%, design experts 95.9%, class teachers 97.05%, and field trials with students reaching 91.35%. Furthermore, pretest and posttest results showed significant learning improvements, as evidenced by a t-test with a significant value of 0.00 and an average N-Gain of 0.72 (high category). Overall, this digital teaching material has been proven to help students better understand the material, increase their enthusiasm for learning, and make the learning process more engaging and in line with technological developments.

Keywords: canva, design, teacher, unity and oneness, pancasila, students, website

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era modern kini semakin menyentuh seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemajuan tersebut mendorong munculnya berbagai inovasi yang bertujuan mendukung kinerja pendidik dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru untuk membantu tenaga pendidik dalam dunia pendidikan (Manongga, 2021). Guru sekarang lebih mudah memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian materi maupun sebagai alat pendukung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran sendiri sebenarnya telah diterapkan sejak lama sebagai upaya membantu pendidik emperjelas informasi yang telah disampaikan (Cipta et al., 2023).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tujuan utamanya adalah memperluas pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila hingga mampu

menghayati serta menerapkannya secara nyata dan konsisten dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan & Muhibbin, 2024). Namun, kenyataannya sebagian besar materi pada mata pelajaran ini masih kurang diminati karena dianggap monoton, sehingga berpengaruh pada rendahnya capain pembelajaran siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu menghadirkan proses pembelajaran yang bahkan lebih efektif, menyenangkan dan efisien agar materi bisa diterima secara maksimal (Sultan & Tirtayasa, 2019).

Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi yang mampu menumbuhkan perhatian, minat, dan respon emosional peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bukan lagi hal yang asing, karena berbagai perangkat sederhana hingga kompleks telah banyak mendukung proses belajar di sekolah (Resti et al., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu pilihan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai bentuk media digital, seperti aplikasi edukatif, platform e-learning, maupun video pembelajaran, mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Tak hanya itu, pemanfaatan media tersebut bisa menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam hingga proses pembelajaran menjadi optimal. (Gusti et al., 2024). Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Canva Website*.

Menurut Kurnia & Sunaryati penggunaan aplikasi Canva dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi. Media pembelajaran berbasis Canva membantu menghemat waktu guru dalam merancang materi serta mempermudah penyampaian pelajaran (Nanda et al., 2025). Canva mempunyai banyak fitur dan desain grafis yang mengasyikkan sehingga dapat mempermudah guru dalam menerangkan materi pembelajaran kepada siswa. Canva mempunyai banyak keuntungan bagi siswa maupun guru dapat menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah diberikan dengan menarik maupun menyenangkan serta tidak membosankan, sehingga penggunaan aplikasi canva dapat mempermudah dalam menyampaikan materi serta soal maupun pertanyaan dalam suasana yang menyenangkan. (Putra et al., 2023).

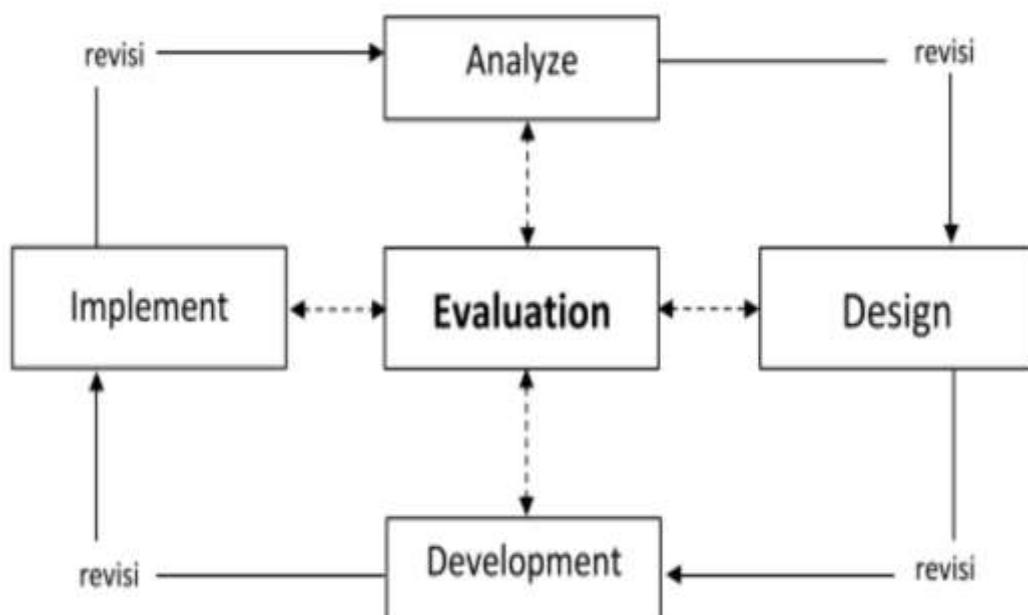
Penggunaan Canva dinilai mampu membantu kemampuan penulis merancang materi dengan lebih cepat sekaligus memanfaatkan kreativitas visual yang tersedia didalamnya disertai dengan karya yang beragam sehingga akan meningkatkan kreativitas peserta didik (Rohmiasih et al., 2023). Canva juga memberikan fitur-fitur seperti kolaborasi yang efektif dan efisien antara guru dan siswa. Melalui fitur berbagai dokumen, siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan kerja kelompok, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas melalui proses belajar yang lebih interaktif. Fitur tersebut juga memudahkan guru dalam memantau perkembangan tugas siswa dan memberikan umpan balik secara cepat dan tepat, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan proses perbaikan dapat dilakukan secara berkelanjutan (Rahman et al., 2025).

Peneliti melakukan uji coba bahan ajar di sekolah MIS NU Palangka Raya. Sekolah tersebut dipilih dikarenakan para guru sudah mulai sering memanfaatkan teknologi digital untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan uji coba pada bahan ajar di kelas III A didalam lab komputer. Para siswa sangat antusian dalam mengikuti pembelajaran menggunakan teknologi digital dan memanfaatkan tv interaktif. Peneliti mengembangkan buku bahan ajar menggunakan canva website dengan materi persatuan dan kesatuan. Didalam bahan ajar tersebut

terdapat *barcode* yang dapat discan menggunakan handphone maupun di klik yang diarahkan menuju kepada canva website yang didalamnya terdapat materi terkait persatuan dan kesatuan. Selain itu didalamnya juga terdapat evaluasi untuk menguji seberapa jauh pemahaman mereka setelah mengikuti pembelajaran. Dengan mengembangkan bahan ajar digital canva ini diharapkan dapat menambah serta meningkatkan pemahaman peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.

## 2. METODE

Dalam Penelitian kali ini akan dilaksanakan di sekolah Mis NU Palangka Raya pada hari Sabtu 22 oktober – 11 november 2025. Metode yang akan digunakan adalah metode *Research & Development* (R&D) dan Model ADDIE. Research and Development (R&D) adalah tahapan pada mengembangkan produk yang baru ataupun dalam memperbaiki hasil yang terdahulu (Okpatrioka, 2023). Sedangkan Model ADDIE merupakan singkatan dari kata yaitu, Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate (ADDIE). Dalam konsep ADDIE dapat diterapkan dalam upaya untuk mengembangkan kinerja dasar dalam pembelajaran, yaitu pada proses perancangan produk bahan ajar untuk pembelajaran yang efektif (Zamsiswaya et al., 2024). Model ADDIE dipilih disebabkan model ADDIE biasanya digunakan karena tahaan-tahapan dalam model ADDIE yang menerangkan suatu pendekatan yang sistematis pada pengembangan instruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018). Untuk pelaksanaan metode ADDIE bisa dilihat sebagai berikut :



**Gambar 1.** ADDIE Model

Dalam proses pengumpulan data pada penelitian kali ini dikerjakan dengan melalui tahap maupun metode, yakni wawancara, observasi, serta penyebaran angket. Data yang diterima seluruhnya berupa data kuantitatif. Sumber data tersebut berasal dari hasil-hasil validasi penilaian dari beberapa sumber, yakni validasi dari penilaian ahli materi, validasi penilaian ahli media, respons guru sebagai pelaksana pembelajaran, serta tanggapan peserta didik kelas III A yang menjadi subjek uji coba. Selain memberikan validasi penilaian dari ahli materi dan ahli media juga

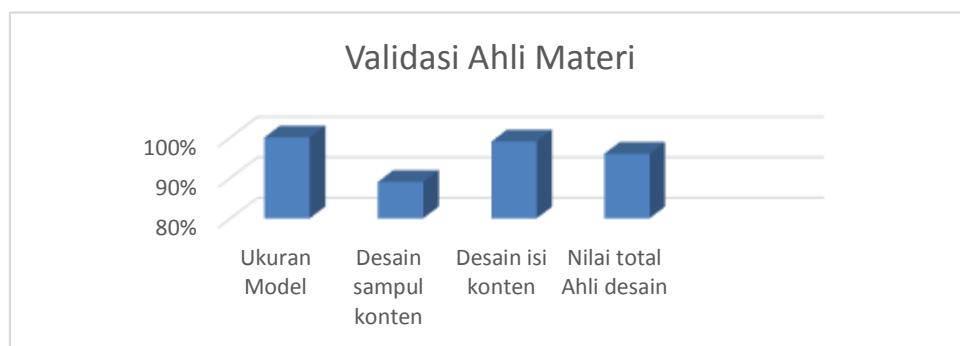
menyampaikan saran serta masukan yang digunakan untuk menyempurnakan bahan ajar Pendidikan Pancasila pada materi "Persatuan dan Kesatuan". Dalam penelitian kuantitatif, anket atau kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang sangat sering ataupun biasa yang dimanfaatkan dalam mengumpulkan data. Oleh karena itu, instrumen penelitian dalam studi ini mencakup angket atau kuesioner, lembar observasi terstruktur, serta alat ukur lainnya yang memungkinkan data diolah secara statistik sehingga hasil penelitian dapat diuji secara objektif (Jailani, 2023). Angket yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Kuisioner validasi penilaian dari ahli materi,
2. Kuisioner validasi penilaian dari ahli media pembelajaran,
3. Kuisioner validasi penilaian dari pembelajaran guru kelas III MIS NU Palangkaraya,
4. Kuisioner validasi penilaian dari siswa uji coba lapangan (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

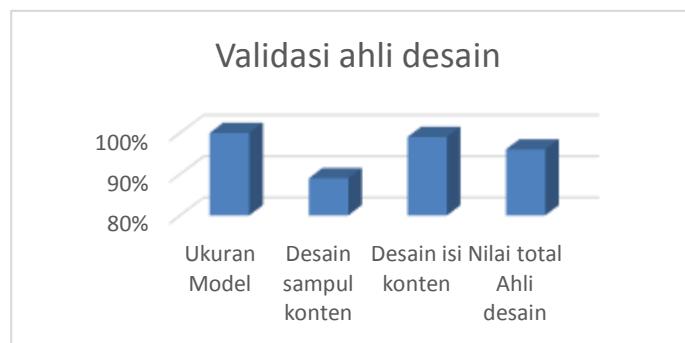
Untuk awalan akan dilaksanakan yaitu penilaian ahli materi. Hasil penilaian akan dipaparkan pada data diagram sebagai berikut, yang akan menunjukkan hasil dari validasi penilaian ahli materi pada buku bahan ajar berbasis canva website.

**Gambar 2.** Grafik validasi Penilaian Ahli Materi



Dari penilaian ahli materi dari gambar 2 diatas menunjukkan, menunjukkan bahwa pengembangan buku bahan ajar digital canva website materi pendidikan pancasila, persatuan dan kesatuan kelas III di MIS NU Palangka Raya menunjukkan angka sebesar 96,6 % sebesar.

Kemudian validasi penilaian dari ahli desain. Pada diagram berikut merupakan hasil penilaian oleh validasi ahli desain buku bahan ajar.



**Gambar 3.** Validasi Peilaian Ahli Desain

Dari penilaian dari ahli desain yang ditunjukkan oleh gambar 3 diatas, pada pengembangan bahan ajar digital berbasis canva web pada pendidika pancasila, pada materi persatuan dan kesatuan di kelas III di MIS NU Palangka Raya menunjukkan hasil

yang didapatkan sebesar 95,9 % yang merangkan yaitu buku bahan ajar berbasis canva website dikatakan sangat layak. Adapun saran maupun masukkan yang diberikan oleh ahli desain yang dimanfaatkan atau digunakan oleh peneliti untuk memperbaik tampilan produk bahan ajar sebagai berikut.

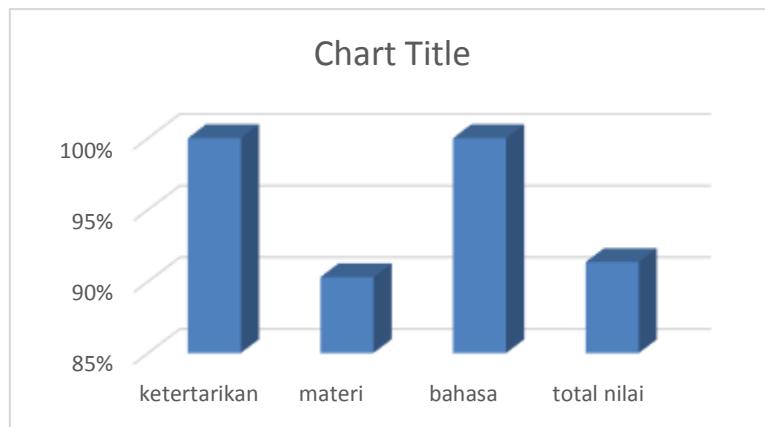
No	Sebelum	Sesudah
1		
2		

Mengubah beberapa desain dari sampul depan dan belakang agar terlihat lebih baik

**Tabel 1.** Saran perbaikan ahli desain

### 3.1 Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai salah satu validasi peilian memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang sedang dikembangkan. Berikut diagram hasil penilaian guru.

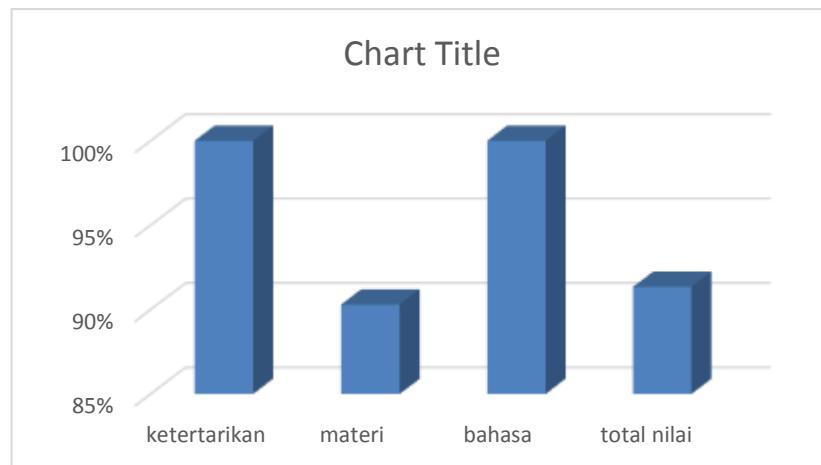


**Gambar 4.** validasiPenilaian Guru

Dari validasi guru diatas mengambarkan bahwa buku bahan ajar digital canva website mendapatkan hasil “sangat layak” yakni 97,05% sehingga bisa dilanjutkan untuk uji coba lapangan.

### 3.2 Uji Coba Lapangan

Lembar Respon dibagikan kelas III A Mis NU Palangka Raya Sebanyak 28 siswa yang ada dikelas 3 tidak hadir dan 2 tidak mengisi jadi hanya ada 23 respon siswa. Dari hasil uji lapangan diperoleh hasil diagram sebagai berikut .



**Gambar 5.** Validasi penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan dari diagram diatas dapat dilihat bahwa buku bahan ajar berbasis canva websteb mendapatkan hasil “sangat layak” Sebesar 91,35% yang memperlihatkan serta menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan buku bahan ajar berbasis canva website.

Penulis melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa Pertama mengidentifikasi kebutuhan siswa seperti menganalisis gaya belajar siswa (visual, auditorial, dan kinestetik) untuk menentukan format bahan ajar yang disesuaikan. Untuk itu diperlukan observasi di sekolah untuk melihat kesulitan mana yang ada di dalam pembelajaran, kemudian memeriksa bagian bahan ajar (evaluasi) apakah bahan ajar akan digunakan sudah lengkap untuk pemahaman siswa dan memberikan materi yang ingin diajarkan dan selanjutnya mengidentifikasikan kembali bahwa bahan ajar memiliki banyak kekurangan (masih belum sempurna) seperti pembelajaran bersifat konvensional, kurang bervariasi, atau belum terintegrasi dengan pendekatan-pendekatan terbaru seperti pembelajaran yang berbasis dengan teknologi.

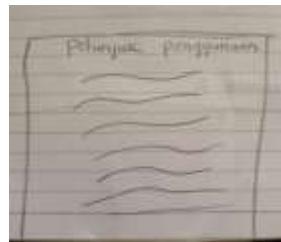
Kemudian memastikan pengembangan bahan ajar sejalan dengan tujuan pembelajaran dan standar kelas yang berlaku dan mempertimbangkan kompetensi perkembangan dan kebutuhan yang ada di masa depan, untuk itu diperlukan analisis lebih mendalam untuk menyempurnakan bahan ajar ini agar pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna dengan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas atau menggunakan teknologi baik perangkat keras maupun lunak untuk mempermudah pembelajaran yang ada di kelas.

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun konsep produk yang akan dikembangkan, yaitu bahan ajar digital bersifat interaktif. Pada proses ini, peneliti membuat rancangan awal dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* digunakan sebagai ilustrasi grafis yang menunjukkan alur, langkah-langkah, serta urutan prosedur dalam suatu program. Diagram tersebut membantu dalam proses analisis, perencanaan, dengan cara memecah permasalahan menjadi bagian-bagian kecil sehingga lebih mudah dan diselesaikan (Malabay, 2016). *Flowchart* dapat membuat suatu gambaran untuk dilakukannya suatu proses analisi, perancangan, dalam memyelesaikan suatu masalah yang lebih rinci pada suatu proses operasional kegiatan (Listyoningrum et al., 2023). Sementara itu, *Storyboard* berperan sebagai acuan visual

yang digunakan dalam tahap penerapan sistem. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk menggambarkan alur penyajian materi termasuk urutan cerita, tampilan sudut pandang, perpindahan antarbagian, serta keterhubungan setiap elemen agar alurnya jelas dan konsisten. (Ariyana et al., 2022). Menurut dhimas stryboard merupakan suatau racangan umum aplikasi , kemudian dilengkapi penjelasan serta spesifikasi pada setiap gambar teks dan layar. Storyvoard dimanfaatkan untuk perancangan dalam pertemuan antermuka (Suparni, 2016).

*Flowchart dan Storyboard Sebagai Berikut :*

No	Flowchart
1.	
2	
	Berisi gambar Garuda Pancasila dan juga anak-anak dengan berbeda agama, dengan tulisan "PERSATUAN DAN KESATUAN"
	Berisi beberapa daftar isi dari materi-materi yang ada dibuku
	Berisi ucapan pembukaan dan terima kasih



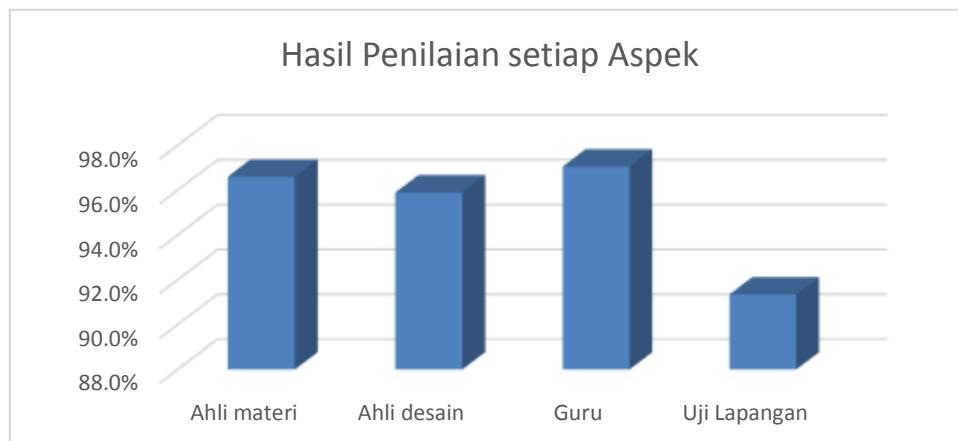
Petunjuk penggunaan:  
Berisi petunjuk cara  
menggunakan bahan ajar

**Tabel 2.** Flowchart dan Storyboard

Pada tahap pengembangan seluruh elemen dari bahan ajar diolah dan disesuaikan berdasarkan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Salah satu alternatif dari solusi yang diberikan oleh peneliti dari suatu permasalahan yang ada, yaitu melalui pengembangan bahan ajar digital berbasis multimedia (Multifah et al., 2023). Bahan ajar ini dapat diakses dengan menggunakan barcode dan dapat diupdate terus dan penggunaanya yang mudah dapat diakses kapan saja, selain barcode didalamnya ada juga kata klik dibawah barcode untuk pengguna handphone dapat langsung menekan tombol klik yang ada dibawah barcode.

Pada tahap ini, rancangan serta metode pembelajaran yang telah dikembangkan mulai diterapkan dalam kondisi nyata, yaitu pada proses pembelajaran di kelas (Rawe, 2022). Implementasi dilakukan setelah bahan ajar memperoleh validasi dari ahli materi dan ahli media, sehingga produk dipastikan layak untuk digunakan dalam uji lapangan. Selanjutnya bahan ajar tersebut diuji coba oleh peneliti kepada peserta didik kelas III yang berjumlah 25 orang sebagai subjek penelitian. Pada tahap inilah Hasil pengembangan diimplementasikan didalam proses belajar mengajar dalam upaya yaitu dampak pada kualitas proses belajar mengajar, termasuk efektifitas, kemenarikan. (Syahid et al., 2024).

Berikut tabel diagram hasil dari implementasi bahan ajar dilapangan :



**Gambar 5.** Hasil penilaian setiap aspek

Dari data grafik tersebut dapat diketahui bahwa media tersebut mendapatkan Tingkat kelayakan yang sangat bagus.

Saran dan masukkan oleh para ahli untuk memperbaiki beberapa desain yang ada dicover dan sampul belakang. Kemudian untuk huruf-huruf yang ada agar bisa diperbesar agar lebih mudah untuk dibaca selain itu ada beberapa tulisan yang dipindahkan agar terlihat lebih baik.

#### Evaluasi

Tahapan penelitian yang terakhir yaitu tahap evaluasi (Wijayanti et al., 2024). Evaluasi adalah prosedur untuk memantau media pada proses penerapan sesuai dengan harapan awal atau tidak (Wardhani & Asriyanti, 2024). Peneliti menguji bahan

dengan mengimplementasikannya dikelas III MIS NU Palangka Raya. Tujuannya yaitu untuk mengetahui bagaimana hasil dari penerapan bahan ajar, apakah akan ada peningkatan terhadap siswa setelah belajar menggunakan bahan ajar berbasis canva website. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dalam bentuk tes berupa soal, tes formatif terdiri dari pretest dan posttes.

Uji T dimanfaatkan dalam upaya untuk memastikan sejauh mana signifikan suatu perkembangan hasil belajar, menggunakan bahan ajar. Selain itu, Uji T dimanfaatkan dalam upaya menelaah suatu hipotesis yang telah diolah oleh peneliti.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair	Pre-test - post-test	-	11.54701	2.30940	Lower	Upper			
1	Pre-test - post-test	38.00000	42.76637	33.23363	16.454		24	.000	

Tabel 3. Paired sample Test.

Nilai Signifikansi yaitu 0.00, dari Uji T yang menggambarkan yakni, diantara variabel pertama dan terakhir mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini menggambarkan perubahan serta pemberian dari tindakan dapat memberikan efek serta pengaruh terhadap tiap-tiap variabel.

Berikutnya Uji N-Gain dibuat untuk memastikan sejauh mana perubahan peningkatn dan efek dari hasil belajar dengan menggnakan bahan ajar. Dari hasil pretest dan posttest menggambarkan serta menunjukkan perubahan peningkatan serta pengaruh hasil belajar. Berikut merupakan tabel peningkatan pengaruh penggunaan bahan ajar :

No. Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	Kriteria
1	30.00	60.00	0.43	Sedang
2	20.00	70.00	0.63	Sedang
3	20.00	50.00	0.38	Sedang
4	40.00	80.00	0.67	Sedang
5	30.00	70.00	0.57	Sedang
6	50.00	80.00	0.60	Sedang
7	60.00	90.00	0.75	Tinggi
8	60.00	80.00	0.50	Sedang
9	40.00	60.00	0.33	Sedang
10	60.00	100.00	1.00	Tinggi
11	70.00	100.00	1.00	Tinggi
12	40.00	100.00	1.00	Tinggi
13	30.00	60.00	0.43	Sedang
14	30.00	80.00	0.71	Tinggi
15	40.00	90.00	0.83	Tinggi
16	60.00	100.00	1.00	Tinggi
17	50.00	90.00	0.80	Tinggi
18	60.00	90.00	0.75	Tinggi
19	20.00	80.00	0.75	Tinggi
20	70.00	90.00	0.67	Sedang
21	70.00	100.00	1.00	Tinggi
22	40.00	80.00	0.67	Sedang
23	50.00	90.00	0.80	Tinggi

24	30,00	80,00	0,71	Tinggi
25	50,00	100,00	1,00	Tinggi
Maksimum	70	100	1,00	
Minnimum	20	50	0,33	
Rata-Rata	44,8	82,8	0,72	

**Tabel 4.** Uji N-Gain  
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

**Tabel 5.** Kategori pembagian N-Gain Score

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Dalam penelitian pengembangan ini, hasil dari produknya yaitu berupa media bahan ajar interaktif berbasis canva website pada pendidikan pancasila materi persatuan dan kesatuan. Pada bagian validasi materi dan desain para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan valid, atau sangat layak digunakan yang dibuktikan dengan hasil penilaian 96,6% untuk materi dan 95,9% untuk desain. Pada penilaian yang diberikan oleh guru pada bahan ajar mendapatkan validasi nilai sebesar 97,05%. Pada uji coba lapangan mendapatkan validasi nilai sebesar 91,35%. Dari hasil uji coba bahan ajar yang dilaksanakan di MIS NU Palangka Raya di Kelas III A menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis canva website terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. yang dibuktikan dengan peningkatan signifikan posttest menaikkan pretest, dengan hasil uji T 0,00 dan N-Gain menyentuh angka (0,72).

### 4.2 Saran

Pengembangan bahan ajar selain bertujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi namun juga untuk meningkatkan minat motivasi siswa dan memberikan motivasi siswa. dengan memanfaatkan teknologi proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat mempermudah proses pembelajaran di era yang serba teknologi saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Haryani, P., Informatika, P., & Industri, F. T. (2022). *Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif*. 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Cipta, N. H., Rokmanah, S., & Wijayanti, R. S. (2023). *Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 7, 23955–23959.
- Gusti, N. I., Putu, A. Y. U., Puspita, R. D. W. I., Pendidikan, M., Universitas, D., Pendidikan, M., & Ikip, D. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*. 4(4).
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Kurniawan, B., & Muhibbin, A. (2024). *Penerapan media pembelajaran berbasis android dengan*. 09.

- Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). *Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan Sustainable Innovation in Business: Leverage Flowcharts to Optimize the Value of Corporate Waste.* 1(4), 100–112.
- Malabay. (2016). *Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi.* 12, 21–26.
- Manongga, A. (2021). *Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar.* November, 1–7.
- Multifah, S., Yuliana, R., & Andriana, E. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multiliterasi Untuk Melatih Keterampilan Membaca Pemahaman di SD Siti.* 7(3).
- Nanda, D., Kasdriyanto, didit yulian, & Hattarina, S. (2025). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Berbagai Aturan Di Keluargaku Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1 Dea.* 13.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.* 1(1).
- Putra, L. D., Pd, M., Salihah, A. F., & Pratiwi, N. F. (2023). *Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar Lovandri.* 7(4), 2530–2535.
- Rahman, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). *pemanfaatan canva dalam pembelajaran interaktif: meningkatkan kualitas.* 6(1), 441–450.
- Rawe, T. (2022). *Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di EYE.* 3, 164–172.
- Resti, Wati, annisa rizka, Ma'arif, S., & Syarifuddin. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Resti Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Rizka Annisa Wati Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Salamun Ma ' Arif Universitas Sriwijaya , Palembang.* 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan.* 69–73.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional.* 15(2), 277–286.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.* 2(1), 470–477.
- Suparni. (2016). *Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini.* 2(1), 57–63.
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah.* 7(1), 25–36.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.*
- Wardhani, manggar kusuma, & Asriyanti, frita devi. (2024). *Pengembangan Media Sparkol Video Scribe Menulis Tegak Bersambung Tema 6 Subtema 1 Kelas Ii SDN 1 Kradinan.* 09.
- Wijayanti, R. N., Rozie, F., & Trunojoyo, U. (2024). *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Kearifan Lokal Sumenep Kelas IV Sekolah Dasar.* 19(2), 152–163.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). *Pengembangan Model Addie ( Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation ).* 8.