

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATA PELAJARAN IPAS MODEL ADDIE DI SDN DALEMAN 2

Nurul Azizah, PGRI Adi Buana University Surabaya

Kontak: *nurulazizahmingreco@gmail.com*

Achmad Noor Fatirul, PGRI Adi Buana University Surabaya

Harwanto, PGRI Adi Buana University Surabaya

Abstract

With the development of technology and understanding of how humans learn throughout life that places education as a dynamic and continuous process and involves all aspects of life, learning innovation will be an integral part in improving the education system. Quality education is a learning designed to provide learning experiences to students that not only convey learning facts and concepts, but involves developing skills, attitudes, and building character and values that can support the growth of students as knowledgeable, creative and responsible individuals in society (Habaridota, 2023).

In today's digital and technological era, the use of teaching materials is an important part of the learning process to achieve the expected competencies and increase effectiveness and motivation in learning (Wahyudi, 2022) (Novayana et al., 2021). gaps in the use of teaching materials used in the learning process in conventional science subjects so that learning is still monotonous centered on students, then interactive teaching materials are indispensable in helping the involvement of students in the learning process (Puspasari, 2022).

Based on the gaps that arise in the learning process, researchers will develop canva-based teaching materials to overcome problems in science subjects related to providing interactive teaching material references that can be used in the learning process to encourage students to optimally involve students in the grade 4 science learning process at SDN Daleman 2 Galis District.

In research on the development of Canva-based interactive teaching materials refers to the ADDIE model. Systematically prepared based on the independent curriculum in the grade 4 basic education unit at SDN Daleman 2 Galis District, which is adjusted to the characteristics of the learning material and the characteristics of students.

Keywords: teaching materials, canva, IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat menjadikan tuntutan

dalam bidang pendidikan untuk membuat proses pembelajaran yang berkualitas semakin terbuka dalam

menghasilkan inovasi pembelajaran (Faujiah et al., 2022). Inovasi pembelajaran merujuk pada pengenalan ide-ide baru, metode pembelajaran, ataupun pendekatan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran (Amrina et al., 2022). Inovasi pembelajaran dapat mencakup teknologi, strategi pengajaran, atau pendekatan yang memanfaatkan penemuan baru. Inovasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, keterlibatan dan relevansi pembelajaran dalam menghadapi tantangan dan perubahan dalam dunia pendidikan (Sari et al., 2022).

Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan, ilmu pengetahuan juga mengalami pergeseran yang menjadikan ilmu pengetahuan bersifat dinamis (Darniyanti et al., 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran ilmu pengetahuan diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan kaingin tahunnya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Tambunan & tambunan, 2023).

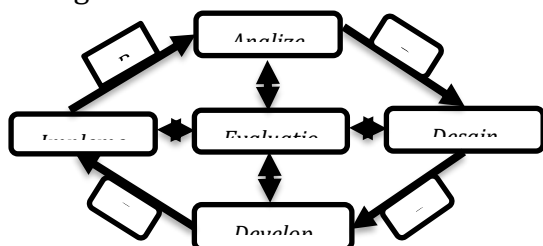
Berdasarkan hasil observasi dan kajian dilapangan pada satuan

pendidikan di SDN Daleman 2 Kecamatan Galis diperoleh informasi dan permasalahan bahwa bahan ajar yang tersedia masih terbatas bahan ajar cetak yang konvensional serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar interaktif dalam penyediaan bahan ajar interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mendorong peserta didik aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran (Fajri et al., 2022). Bahan ajar yang dikembangkan berbasis *Canva* agar lebih menarik yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang dapat membantu pendidik dalam menyediakan bahan ajar interaktif.

METODE PENELITIAN

Model ADDIE merupakan kerangka panduan pengembangan sebuah produk sitematis meliputi *Analyze, Design, Develop, Implementasi dan Evaluation* yang memiliki konsep dan tahapan yang mengubah paradigma “ruang kelas” menjadi “ruang belajar” (Fitri & Ariani, 2023). Ruang belajar merujuk pada lingkungan belajar yang inovatif, luas tidak terbatas ruang dan waktu serta berpusat pada peserta didik (Mukhlis et al., 2020). Prinsip dan tahapan tersebut cocok digunakan untuk pengembangan produk bahan ajar dengan tujuan lebih efektif dan efisien sehingga dapat menghasilkan produk penelitian yang

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Irmawati et al., 2023). Adapun prosedur pengembangan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1 Model pengembangan ADDIE

Analyze (analisis kebutuhan)

Kegiatan utama pada tahapan analisis ini adalah menganalisis tentang perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan kemungkinan solusi untuk mengatasi permasalahan berdasarkan data-data yang diperoleh berdasarkan kajian kurikulum yang berlaku, dan kajian lapangan terhadap kebutuhan bahan ajar yang sesuai.

Analisis ini meliputi (1) analisis kinerja; (2) analisis peserta didik (3) analisis tujuan pembelajaran terhadap capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar; (4) analisis fakta yaitu dengan menganalisis bagian utama materi pembelajaran dan menyusun secara sistematis sebagai acuan dalam pembelajaran.

Analisis kinerja hasil observasi pembelajaran dilakukan agar relevan dengan pengembangan bahan ajar interaktif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa permasalahan yang terjadi di SDN Daleman 2 Kecamatan Galis yaitu terbatasnya alat, metode dan sumber belajar dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS. Terbatasnya sumber belajar yang tersedia sehingga pembelajaran masih dilakukan secara konvensional.

Analisis peserta didik merupakan mengidentifikasi karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangan, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang beragam. Analisis peserta didik meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif dapat dijadikan gambaran dalam pengembangan bahan ajar interaktif. dari hasil observasi didapatkan bahwa sebagian besar peserta didik masih pasif dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada pendidik maka bahan ajar berbasis canva cocok untuk dikembangkan sebagai bahan ajar interaktif.

Analisis tujuan pembelajaran terhadap capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar, Keterbatasan bahan ajar serta pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan peserta didik merasa

kesulitan dalam memahami materi maka dibutuhkan bahan ajar interaktif dengan berbagai macam strategi dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan kajian dilapangan yang melibatkan karakteristik peserta didik kelas 4 di SDN Daleman 2 peserta didik pada kelas 4 berada pada fase rentang rentang usia 9-10. Pada fase ini kemampuan kognitif sudah mulai bisa menggunakan logika dalam menalar (tahap operasional kongkrit). Tahap operasional kongkrit peserta didik belajar untuk berfikir menggunakan bantuan benda kongkrit serta menyukai kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi sebagian besar dari mereka belum mampu menerima dan menyerap materi pembelajaran yang diberikan, sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien hal ini disebabkan karena bahan ajar yang tersedia masih konvensional.

Analisis fakta dilakukan dengan menganalisis bagian utama materi pembelajaran dan menyusun secara sistematis sebagai acuan dalam pembelajaran. Ketersediaan bahan ajar yang memadai sangat dibutuhkan agar pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Ketersediaan bahan ajar yang memadai juga dapat membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep dasar IPAS dengan

nyata dan relevan dalam kehidupan sehari-hari maka diperlukan bahan ajar interaktif agar menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Desain (Desain)

Tahapan desain meliputi menyusun dan membuat beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar interaktif diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: (1) mendesain bahan ajar yang dikembangkan agar dapat digunakan secara efektif dan efisien, penyusunan bahan ajar interaktif berdasarkan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, dan prosedur, (2) menyusun instrumen validasi meliputi validasi ahli, validasi materi dan validasi media, (3) menyusun instrumen respon peserta didik; (4) menyusun pedoman penialaian kelayakan produk menggunakan skala likert.

Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain bahan ajar interaktif yang telah di desain ditelaah dan revisi secara berkelanjutan sebelum bahan ajar dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan bahan ajar berdasarkan struktur dan sistematika yang sudah di tetapkan pada tahap desain. Proses telaah dan revisi dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik bahan ajar yang relevan

dan dapat digunakan secara efektif dan efisien.

Pada tahapan ini kegiatan realisasi pengembangan produk bahan ajar interaktif berbasis canva pada mata Pelajaran IPAS. Yang selanjutnya akan di validasi oleh tim ahli materi, media dan desain kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran validator.

Implementations (implementasi)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan pada situasi dikelas. Untuk mendapatkan data yang akurat maka dilakukan peninjauan agar bahan ajar yang dikembangkan lebih efektif dan efisien serta mengetahui kepraktisan produk yang akan dikembangkan.

Proses ini meliputi; (1) Uji coba kelompok kecil; uji coba kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh masukan dan evaluasi awal dari perwakilan responden untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 3 responden dengan tingkat kemampuan yang beragam. (2) Uji coba kelompok sedang; uji coba kelompok sedang dilakukan setelah mendapatkan masukan dan evaluasi dari uji coba kelompok kecil tentang keefektifan dari bahan ajar yang telah di uji untuk memberikan umpan balik selanjutnya pada penerapan pengembangan bahan ajar. Uji coba

kelompok sedang sebanyak 9 responden dengan kemampuan yang beragam. (3) Uji coba kelompok besar; uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar yang telah dikembangkan dapat digunakan secara efektif setelah dilakukan umpan balik pada uji coba sebelumnya. Uji coba kelompok besar diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik kelas 4 di SDN Daleman 2 yang berjumlah 21 responden.

Tujuan utama dalam tahap implementasi antara lain; (1) membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran, (2) mengatasi kesenjangan yang memungkinkan dalam pembelajaran, (3) memastikan peserta didik mempunyai kompetensi yang sesuai tujuan pembelajaran pada akhir program pembelajaran. (4) mengetahui kepraktisan produk yang akan dikembangkan.

Evaluation (evaluasi)

Langkah terakhir pada pengembangan model ADDIE adalah evaluasi dari serangkaian tahap uji coba produk dan respon dari teman sejawat dan peserta didik. Respon dari peserta didik dan tim ahli terhadap produk yang diuji coba dilakukan observasi sebagai bahan pertimbangan perbaikan

dan penyempurnaan produk yang dikembangkan untuk meningkatkan seberapa efektif dan efisien produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara bertahap dan komprehensif demi mendapatkan produk yang efektif dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data validitas dan kepraktisan bahan ajar kemudian dianalisis dengan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan. Analisis data terhadap keseluruhan aspek disajikan dalam bentuk tabel menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan dalam pengukuran pendapat, sikap dan persepsi terhadap suatu kejadian sosial yang digunakan dalam penelitian.

Umpan balik dari validator, angket respon peserta didik dan angket respon teman sejawat selanjutnya menghitung hasil nilai akhir secara keseluruhan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

- \bar{x} : skor rata-rata
- $\sum x$: Jumlah nilai dari tiap validator
- n : Jumlah validator.

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kategori validasi berdasarkan skala penilaian:

Nomor	Skor dalam persen	Kategori
5	80-100%	Sangat valid/sangat layak/sangat sesuai
4	61-80%	Valid/layak/sesuai
3	41-60%	Cukup valid/cukup layak/cukup sesuai
2	21-40%	Kurang valid/kurang layak/kurang sesuai
1	1-20%	Sangat tidak valid/sangat tidak layak/tidak sesuai

Tabel 1 Skala penilaian

VALIDASI AHLI

Uji validasi ahli melibatkan 3 validator ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli desain. Uji validasi dari teman sejawat dilakukan oleh 2 responden. Uji validasi ahli dan teman sejawat dimaksudkan untuk mendapatkan masukan dan umpan balik sebagai dasar perbaikan dan kelayakan rancangan produk yang dikembangkan.

Hasil perhitungan rata-rata presentase untuk mengetahui tingkat pencapaian dari hasil validasi pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *canva* mata Pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di

bumi. Adapun data presentase penilaian validator ahli sebagai berikut:

Validator	Presentase	Rata-rata	Kategori
Ahli media	85%	89%	Sangat valid
Ahli materi	92%		
Ahli desain	91%		

Tabel 2
Prosentase penilaian validator

Data yang dihimpun menggunakan angket yang berisi saran dan umpan balik dari teman sejawat selanjutnya menghitung rata-rata presentase untuk mengetahui tingkat pencapaian dari hasil angket penilaian teman sejawat. Adapun data presentase penilaian teman sejawat sebagai berikut:

Indikator	Presentase	Rata-rata	Kategori
Q1	100%	90%	Sangat sesuai
Q2	90%		
Q3	100%		
Q4	80%		
Q5	80%		

Tabel 3 Prosentase penilaian teman sejawat

Hasil perhitungan presentase tingkat pencapaian dari hasil penilaian teman sejawat yang dilakukan pada pengembangan bahan ajar interaktif

berbasis canva mata Pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi adalah sebesar 90% berada dalam kualifikasi sangat layak /sangat baik. Maka bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan dapat diberikan kepada peserta didik untuk dijadikan acuan dalam proses pembelajaran IPAS, namun harus melakukan revisi agar lebih sempurna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Uji validitas dilakukan dengan dua cara yaitu 1) membandingkan nilai pearson correlation atau nilai rhitung dengan nilai rtabel, nilai rhitung harus lebih besar dari nilai rtabel (rhitung > rtabel). 2) Mengkombinasikan nilai pearson correlation dengan signifikansi yang diperoleh, nilai yang diperoleh harus positif dan didukung nilai signifikansi

kode soal	r hitung	Nilai signifikan	Keterangan
Q1	0.611	0.000	Valid
Q2	0.851	0.000	Valid
Q3	0.432	0.012	Valid
Q4	0.765	0.000	Valid
Q5	0.851	0.000	Valid
Q6	0.531	0.001	Valid
Q7	0.756	0.000	Valid
Q8	0.851	0.000	Valid
Q9	0.477	0.005	Valid
Q10	0.477	0.005	Valid

Tabel 4 Uji validitas

Pada penelitian ini berdasarkan data diatas dapat dinyatakan bahwa uji validitas soal dikategorikan valid dan reliabel dengan nilai tinggi reabilitas sebesar 0.851 dan nilai signifikan paling tinggi adalah 0.012 sehingga instrumen tersebut layak untuk digunakan sebagai alat ukur dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada pelajaran IPAS.

Uji reliabilitas berdasarkan *chronbach alpha* membandingkan antara nilai hasil uji dengan besaran 0.06. Apabila nilai hasil uji lebih besar dari 0.06 maka butir soal dinyatakan reliabel. Data ditampilkan yang dinyatakan pada tabel berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	10

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan data diatas dapat dinyatakan bahwa uji reliabel soal dikategorikan reliabel dengan nilai 0.851 sehingga instrumen tersebut konsistensi dan layak untuk digunakan sebagai alat ukur dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada pelajaran IPAS.

Pada penelitian ini berdasarkan data diatas dapat dinyatakan bahwa uji

validitas soal dikategorikan valid dan reliabel dengan nilai tinggi reabilitas sebesar 0.868 dan nilai signifikan paling tinggi adalah 0.013 sehingga instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat ukur dalam mengevaluasi pembelajaran IPA kelas 4 SD. Uji reliabilitas berdasarkan *chronbach alpha* membandingkan antara nilai hasil uji dengan besaran 0.06. Apabila nilai hasil uji lebih besar dari 0.06 maka butir soal dinyatakan reliabel. Data ditampilkan yang dinyatakan dalam tabel

UJI COBA KELOMPOK

Uji coba kelompok meliputi uji cob kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat agar bahan ajar yang dikembangkan lebih efektif dan efisien serta mengetahui kepraktisan produk yang akan dikembangkan. Setelah dilakukan uji coba kelompok dan mendapatkan respon serta umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar interaktif, maka dilakukan perhitungan presentase untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil uji coba kelompok. Berikut data perhitungan presentase uji coba kelompok kecil, sedang dan besar:

Uji coba	Presentase	Rata-rata	Kategori
Kelompok kecil	94%	89,3%	Sangat layak
Kelompok sedang	86%		
Kelompok besar	88%		

Tabel 6 Prosentase penilaian teman sejawat

Hasil perhitungan presentase tingkat pencapaian dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil, sedang dan besar yang dilakukan pada pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva mata Pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi adalah sebesar 89,3% berada dalam kualifikasi sangat layak /sangat baik. Maka bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan dapat diberikan kepada peserta didik untuk dijadikan acuan dalam proses pembelajaran IPAS, namun harus melakukan revisi agar lebih sempurna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan tentang penggunaan bahan ajar interaktif berbasis canva mata Pelajaran IPAS dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil presentase penilaian ahli media 85%, ahli materi 92%, ahli desain 91% hasil

penilaian validator pada produk pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva mata Pelajaran IPAS mendapat kriteria sangat layak dan sesuai. Sedangkan presentase penilaian dari teman sejawat 90% dan uji coba kelompok dengan rata-rata 89,3% maka bahan ajar interaktif berbasis canva dinyatakan sangat layak dan sesuai.

2. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva mata Pelajaran IPAS dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan pendidik. Berdasarkan hasil presentase penilaian, produk yang dikembangkan dapat digunakan dan layak berkontribusi dalam penyediaan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Adam Mudinillah, & Isnain, D. N. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Peserta didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva

- Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fitri, A. R. U., & Ariani, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah ...*, 11, 400–410. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14502>
- Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI. *JOTE: Journal OnTeacher Education*, 4(3).
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 145–152. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Mukhlis, M., Asnawi, A., & Rasdana, O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbasis Tunjuk Ajar Melayu. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(2), 97–102. <https://doi.org/10.15294/jsi.v9i2.39120>
- Novayana, I. G., Margunayasa, I. G., & Renda, N. T. (2021). Validitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Muatan Ipa Materi Zat Tunggal Dan Campuran. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.34315>
- Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sigil pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10311–10322. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4042>
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>
Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023).

Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029–1038. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2212>