

# Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Canva Kelas IV di Sekolah Dasar

Vira Sasmita<sup>1\*</sup>, Sukri<sup>2</sup>, Sudirman<sup>3</sup>, I Wayan Karta<sup>4</sup>, Moh Irawan Zain<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Magister Pendidikan Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

Corresponding Author's e-mail: [sasmitavira180@gmail.com](mailto:sasmitavira180@gmail.com)

**ARMADA**  
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 05 Mei, 2026

Page: 1067-1078

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i5.2348>

#### Article History:

Received: April 21, 2026

Revised: Mei 02, 2026

Accepted: Mei 17, 2026

**Abstract** : Indonesian language learning in elementary schools is still largely dominated by conventional methods, which results in low student understanding, especially in writing Subject–Predicate–Object–Complement (SPOK) sentences. This study aims to develop Canva-based teaching materials that are valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, involving fourth-grade students of SDN Gelampar as the research subjects. The instruments used included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, observation, and learning outcome tests. The results showed that the teaching materials achieved a very high level of validity, with scores of 90.5% from media experts and 96% from material experts, as well as instrument validity scores of 93% from teachers and 92% from students. The practicality of the teaching materials was also categorized as very high, with a small group trial result of 93.7%, teacher responses of 95.9%, and a large group trial result of 95%. In terms of effectiveness, the use of the teaching materials increased student engagement and participation in learning, where previously only about 40% of students met the minimum achievement criteria. In conclusion, the Canva-based teaching materials are valid, practical, and effective, and are suitable to be used as an innovative learning medium to improve the quality of Indonesian language learning, particularly in teaching SPOK sentence writing at the elementary school level.

**Keywords** : Teaching Materials, Indonesian Language and Literature, Canva

**Abstrak** : Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa, khususnya pada materi menulis kalimat SPOK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, melibatkan siswa kelas IV SDN Gelampar sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, observasi, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase 90,5% (ahli media) dan 96% (ahli materi), serta validitas instrumen sebesar 93% (guru) dan 92% (siswa). Kepraktisan bahan ajar juga tergolong sangat tinggi, dengan hasil uji kelompok kecil sebesar

93,7%, respon guru 95,9%, dan uji kelompok besar 95%. Dari aspek efektivitas, penggunaan bahan ajar menunjukkan peningkatan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, yang sebelumnya sekitar 40% siswa berada pada capaian minimum. Dengan demikian, bahan ajar berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi SPOK di sekolah dasar.

**Kata Kunci** : Bahan Ajar, Bahasa dan Sastra Indonesia, Canva

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi fundamental dalam praktik pembelajaran untuk menghasilkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap kompleksitas global. Keterampilan seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah menjadi kompetensi esensial yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran (Nurlatifah *et al.*, 2018). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran konvensional masih dominan, yang cenderung membatasi partisipasi aktif peserta didik dan menghambat pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Rahmawati & Taylor, 2015). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan analitis dan penilaian ilmiah peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Dalam konteks ini, penggunaan bahan ajar menjadi komponen strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan menarik terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik (Irawati, 2018; Prastowo, 2018).

Secara konseptual, bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Bahan ajar yang efektif harus memenuhi prinsip relevansi, ketercernaan, sistematis, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik (Aini & Hidayati, 2017). Selain itu, bahan ajar interaktif yang mengintegrasikan berbagai media (teks, visual, audio) mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan retensi informasi (Jamilah, 2020). Namun demikian, permasalahan utama di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menggunakan bahan ajar instan seperti buku paket atau materi unduhan tanpa penyesuaian dengan karakteristik peserta didik. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang kontekstual. Studi pendahuluan di SDN Gelampar mengindikasikan bahwa pembelajaran masih bersifat monoton, dengan dominasi metode ceramah dan pencatatan. Dampaknya, sekitar 60% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), khususnya pada materi menulis kalimat dengan struktur SPOK. Rendahnya variasi sumber belajar dan minimnya inovasi bahan ajar menjadi faktor utama rendahnya pemahaman peserta didik.

Dalam konteks ini, integrasi teknologi digital menjadi solusi potensial. Salah satu platform yang relevan adalah Canva, yaitu aplikasi desain grafis berbasis digital dengan fitur drag-and-drop yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran secara mudah, menarik, dan interaktif. Canva menyediakan berbagai template visual, elemen grafis, dan fitur kolaboratif yang dapat meningkatkan kreativitas serta efisiensi guru dalam mengembangkan bahan ajar (Astutik, 2023; Durrotunnisa & Nur, 2020). Penggunaan Canva dalam pembelajaran memungkinkan integrasi teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Misalnya, penelitian Shelly *et al.* (2022) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Canva efektif meningkatkan keterampilan menulis siswa. Demikian pula, Royani (2024) dan Suwanti *et al.* (2022) menemukan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan literasi

dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada aspek tertentu, seperti literasi membaca atau keterampilan menulis puisi, serta belum secara spesifik mengembangkan bahan ajar pada materi struktur kalimat SPOK dalam konteks Bahasa dan Sastra Indonesia.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis Canva yang dirancang secara khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan fokus pada materi menulis kalimat SPOK. Bahan ajar ini dikembangkan dengan pendekatan visual-interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan bahan ajar berbasis Canva yang valid, (2) menguji kepraktisan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran, dan (3) mengevaluasi keefektifan bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas IV sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Gelampar pada siswa kelas IV sebagai subjek utama, dengan melibatkan guru kelas serta validator ahli materi dan ahli media. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis Canva pada materi SPOK. Tahap penelitian diawali dengan analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan perancangan bahan ajar, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, implementasi pembelajaran, dan evaluasi akhir produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta soal evaluasi hasil belajar. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil observasi, wawancara, serta saran validator, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Produk dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia materi SPOK kelas IV SD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis Canva pada materi menulis kalimat dengan struktur Subjek–Predikat–Objek–Keterangan (SPOK) untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan melalui tahapan model ADDIE.

### Validitas Isi Bahan Ajar

Validitas isi bahan ajar diperoleh melalui analisis kesesuaian materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, indikator, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik pada Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis Canva pada materi menulis kalimat SPOK telah memenuhi aspek validitas isi dengan kategori sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis kurikulum yang menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran fase C pada Kurikulum Merdeka, yaitu kemampuan menulis kalimat menggunakan struktur SPOK dengan penggunaan tanda baca dan kosakata yang tepat. Materi yang disusun dalam bahan ajar juga telah memuat indikator pembelajaran secara sistematis, mulai dari kemampuan mengidentifikasi unsur SPOK, menyusun kalimat sederhana, menggunakan tanda baca, memilih kosakata sesuai konteks, hingga merancang kalimat sederhana secara runtun dan benar.

Selain itu, validitas isi juga diperkuat oleh hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Validator menilai bahwa isi materi telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta mampu membantu siswa memahami konsep SPOK secara lebih mudah dan menarik. Penyajian materi dalam bahan ajar juga dinilai telah sesuai dengan kebutuhan siswa karena

menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi menarik, dan contoh-contoh yang kontekstual. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Canva memiliki validitas isi yang sangat baik karena telah sesuai dengan tuntutan kurikulum, kebutuhan pembelajaran siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi menulis kalimat SPOK.

#### **Validitas Konstruk**

Validitas konstruk pada penelitian ini diukur melalui instrumen angket respon guru dan angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui tanggapan, persepsi, serta tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis Canva. Validitas konstruk bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang ingin diukur, yaitu respon pengguna terhadap kualitas bahan ajar. Berdasarkan hasil validasi angket respon guru, diperoleh persentase keseluruhan sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen angket respon guru telah mampu mengukur aspek-aspek penting dalam penggunaan bahan ajar, seperti kesesuaian dengan capaian pembelajaran, integrasi materi SPOK, tampilan media, relevansi isi, kemudahan penggunaan, efisiensi, serta implementasi dalam pembelajaran. Validator menyatakan bahwa seluruh indikator pada angket telah tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pengukuran.

Selanjutnya, hasil validasi angket respon siswa memperoleh persentase keseluruhan sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan redaksi, relevansi dengan konteks siswa, keterbacaan media, tingkat pemahaman, struktur kalimat, kejelasan instruksi, desain visual, tata letak, integrasi media, daya tarik isi, motivasi belajar, dampak terhadap pemahaman siswa, dan aktivitas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa angket respon siswa mampu mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan bahan ajar berbasis Canva secara tepat. Validitas konstruk juga diperkuat melalui hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji kelompok kecil diperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,7% dengan kategori sangat praktis, sedangkan pada uji kelompok besar memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan mampu menggambarkan kondisi sebenarnya mengenai respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validitas konstruk dalam penelitian ini telah terpenuhi karena instrumen angket respon guru dan siswa mampu mengukur aspek kepraktisan, daya tarik, kemudahan penggunaan, serta efektivitas bahan ajar berbasis Canva secara tepat dan konsisten.

#### **Validitas Prediktif**

Validitas prediktif dalam penelitian ini ditunjukkan melalui kemampuan bahan ajar berbasis Canva dalam memprediksi peningkatan kemampuan belajar siswa pada materi menulis kalimat SPOK. Validitas prediktif dapat dilihat dari hasil implementasi bahan ajar, respon guru dan siswa, serta efektivitas penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, sebelum penggunaan bahan ajar berbasis Canva kemampuan siswa dalam memahami materi SPOK masih tergolong rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa kelas IV masih berada pada pencapaian minimum dalam memahami struktur kalimat SPOK. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam belajar.

Setelah dilakukan implementasi bahan ajar berbasis Canva, terjadi peningkatan minat dan aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tertarik mempelajari materi karena tampilan visual yang menarik, serta antusias dalam mengerjakan latihan dan quiz yang tersedia dalam bahan ajar. Guru juga menyatakan bahwa bahan ajar berbasis Canva sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan interaktif. Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru memperoleh persentase sebesar 95,9% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji kelompok besar pada siswa memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa bahan ajar mampu membantu siswa memahami materi SPOK dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Validitas prediktif juga terlihat dari keberhasilan bahan ajar dalam mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penggunaan ilustrasi, desain menarik, latihan soal, dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman

siswa terhadap materi. Dengan demikian, bahan ajar berbasis Canva dapat memprediksi keberhasilan pembelajaran dan peningkatan kemampuan belajar siswa pada materi menulis kalimat SPOK. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis Canva memiliki validitas prediktif yang baik karena terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, aktivitas, dan kemampuan belajar siswa sekolah dasar pada materi SPOK.

#### Validasi Ahli

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh persentase validitas sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid. Penilaian mencakup aspek tampilan, penyajian media, dan kesesuaian materi. Aspek tampilan memperoleh skor rata-rata 4,59 (91,8%), aspek penyajian media sebesar 4,67 (93,4%), dan aspek materi sebesar 4,33 (86,6%). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki kualitas visual, struktur penyajian, dan integrasi media yang baik.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Ahli Media

Aspek	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
Tampilan	4,59	91,8%	Sangat valid
Penyajian Media	4,67	93,4%	Sangat valid
Materi	4,33	86,6%	Sangat valid
Presentase Keseluruhan		90,5%	Sangat valid

Validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, dengan rata-rata skor 4,8. Penilaian meliputi kelayakan materi, penyajian, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disusun dalam bahan ajar telah sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator, dan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, validasi instrumen angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Instrumen ini mencakup aspek kesesuaian materi, tampilan, relevansi isi, kemudahan penggunaan, serta implementasi dalam pembelajaran. Sementara itu, validasi angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid, yang mencakup aspek kejelasan redaksi, keterbacaan, desain visual, daya tarik isi, serta kemudahan pemahaman.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kelayakan Materi	37
2	Kelayakan Penyajian	10
3	Kesesuaian Materi	25
	Jumlah Total	72
	Rata-Rata Total	4,8
	Hasil Validasi	96%

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar dan instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas yang tinggi dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### Kepraktisan Produk

Kepraktisan bahan ajar diukur melalui uji coba kelompok kecil, angket respon guru, dan angket respon siswa pada uji kelompok besar. Hasil uji kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 93,7% dengan kategori sangat praktis. Penilaian mencakup aspek materi dan media, dengan skor rata-rata masing-masing sebesar 4,6 (93,0%) dan 4,3 (90,6%). Data ini menunjukkan bahwa bahan ajar mudah digunakan dan dipahami oleh siswa dalam skala terbatas.

**Tabel 3.** Hasil Uji Kelompok Kecil

Aspek	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
Materi	4,6	93,0%	Sangat praktis
Media	4,3	90,6%	Sangat praktis
Presentase Keseluruhan		93,7%	Sangat praktis

Hasil angket respon guru pada tahap implementasi menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,9% dengan kategori sangat praktis. Aspek materi memperoleh skor rata-rata 5,00 (100%), aspek media sebesar 4,80 (96,0%), dan aspek penyajian sebesar 4,58 (91,6%). Data ini menunjukkan bahwa bahan ajar dinilai sangat mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mendukung proses pembelajaran di kelas.

**Tabel 4.** Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
Materi	5,00	100,0%	Sangat praktis
Media	4,80	96,0%	Sangat praktis
Penyajian	4,58	91,6%	Sangat praktis
Presentase Keseluruhan		95,9%	Sangat praktis

Pada uji kelompok besar yang melibatkan 22 siswa, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Aspek materi dan media masing-masing memperoleh skor rata-rata sebesar 4,75 (95,0%). Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar dapat digunakan secara efektif dalam skala kelas penuh tanpa kendala berarti.

**Tabel 5.** Hasil Uji Kelompok Besar

Aspek	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
Materi	4,75	95,0%	Sangat praktis
Media	4,75	95,0%	Sangat praktis
Presentase Keseluruhan		95,0%	Sangat praktis

### Efektivitas Produk

Efektivitas bahan ajar diukur berdasarkan hasil implementasi pembelajaran dan respon pengguna. Sebelum penggunaan bahan ajar, hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa berada pada tingkat pencapaian minimum dalam memahami struktur kalimat SPOK. Nilai awal siswa berada pada rentang 50 hingga 80. Setelah implementasi bahan ajar berbasis Canva, data menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan bahan ajar untuk mempelajari materi, mengerjakan latihan, serta mengikuti kegiatan diskusi kelompok. Siswa juga mengerjakan soal latihan dan kuis yang terdapat dalam bahan ajar.

Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 95,9% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respon siswa pada uji kelompok besar menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Data ini menunjukkan bahwa bahan ajar dapat digunakan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, selama implementasi, siswa menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk membaca materi, mengerjakan latihan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk menyusun kalimat sederhana dengan struktur SPOK. Data ini menunjukkan bahwa bahan ajar mendukung pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis.

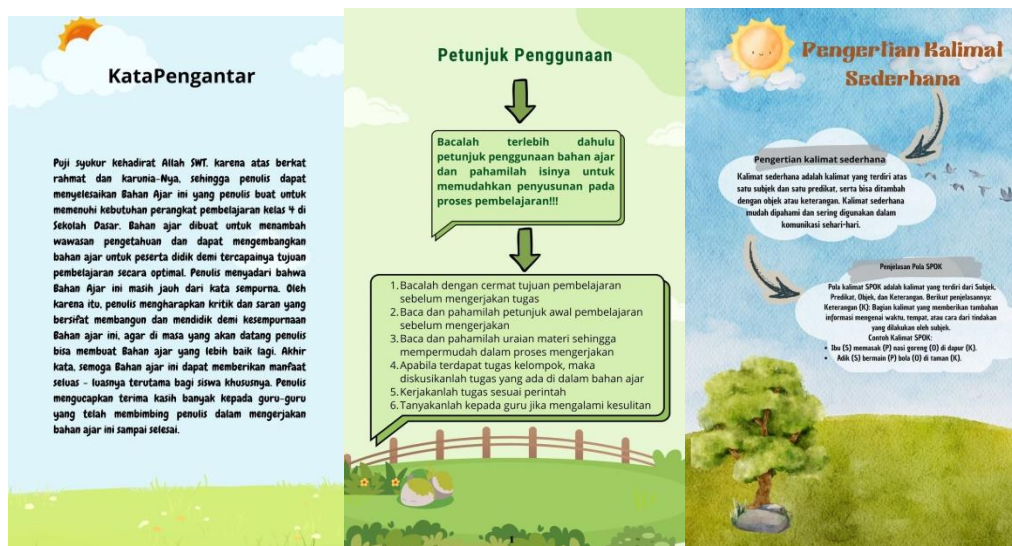
### Temuan Utama

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian, diperoleh beberapa temuan utama. Pertama, bahan ajar berbasis Canva memiliki tingkat validitas yang tinggi berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, dengan persentase masing-masing sebesar 90,5% dan 96%. Kedua, bahan ajar menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, baik pada uji kelompok kecil (93,7%), respon guru (95,9%), maupun uji kelompok besar (95%). Ketiga, bahan ajar menunjukkan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran, ditunjukkan oleh keterlibatan siswa selama pembelajaran

serta peningkatan penggunaan bahan ajar dalam aktivitas belajar. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis Canva pada materi SPOK memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

### Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva dengan Model ADDIE

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis Canva melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Secara interpretatif, keberhasilan ini tidak hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi Canva sebagai alat desain, tetapi juga oleh ketepatan tahapan pengembangan yang dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Tahap analisis yang komprehensif menjadi fondasi utama dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar relevan dengan permasalahan pembelajaran di kelas, khususnya rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun kalimat SPOK.



Gambar 1. Produk Bahan Ajar Cetak

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa sumber belajar memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Samsinar S, 2019). Ketika bahan ajar dirancang berdasarkan kebutuhan nyata siswa dan kondisi pembelajaran, maka produk tersebut cenderung lebih adaptif dan kontekstual. Selain itu, penggunaan metode ceramah yang sebelumnya dominan terbukti kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Mahmudah, 2016), sehingga pengembangan bahan ajar interaktif menjadi solusi yang tepat. Dari sisi desain, penggunaan Canva memberikan kontribusi signifikan terhadap aspek visual dan keterlibatan siswa. Hal ini mendukung argumentasi bahwa bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat mempermudah akses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa (Syah, 2020). Dengan demikian, integrasi model ADDIE dan platform Canva menghasilkan sinergi antara pendekatan sistematis dan inovasi teknologi, yang pada akhirnya memperkuat kualitas pembelajaran. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini konsisten dengan hasil studi Anggraini *et al.* (2023) yang menegaskan bahwa tahap pengembangan merupakan kunci dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat temuan bahwa penggunaan media berbasis digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila dirancang secara sistematis dan sesuai kebutuhan pengguna.

### Validitas Isi dan Konstruk

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Canva memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, baik dari aspek isi maupun konstruk. Secara interpretatif, tingginya validitas isi mengindikasikan bahwa materi yang dikembangkan telah selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran, serta karakteristik siswa sekolah dasar. Penyusunan materi yang

sistematis dari pengenalan hingga penerapan konsep SPOK menunjukkan adanya kesesuaian antara struktur materi dan proses kognitif siswa. Hal ini menguatkan prinsip bahwa bahan ajar yang baik harus memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Validitas yang tinggi juga menunjukkan bahwa proses pengembangan telah memenuhi standar kelayakan materi sebagaimana dikemukakan dalam kriteria penilaian oleh Akbar (2013), di mana rentang 85%–100% termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya benar secara konsep, tetapi juga relevan secara pedagogis.

Dari aspek konstruk, validitas instrumen angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan mampu merepresentasikan variabel yang diteliti secara akurat. Tingginya skor validitas konstruk mengindikasikan bahwa indikator yang digunakan telah mencerminkan aspek kepraktisan, daya tarik, dan efektivitas bahan ajar. Hal ini penting karena kualitas instrumen akan sangat menentukan akurasi data yang dihasilkan dalam penelitian. Temuan ini didukung oleh Lestari *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa validasi instrumen merupakan langkah krusial dalam memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi yang diukur. Selain itu, hasil validasi media yang tinggi juga sejalan dengan temuan Erfan *et al.* (2020) yang menegaskan bahwa uji validitas diperlukan untuk memastikan kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini menunjukkan konsistensi bahwa media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan secara sistematis cenderung memiliki validitas tinggi. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa integrasi antara konten yang tepat dan desain yang menarik merupakan faktor utama dalam menghasilkan bahan ajar yang berkualitas.

#### **Kepraktisan Bahan Ajar dalam Mendukung Pembelajaran**

Kepraktisan bahan ajar berbasis Canva dalam penelitian ini berada pada kategori sangat tinggi, baik berdasarkan respon guru maupun siswa. Secara analitis, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah digunakan dalam praktik pembelajaran. Kepraktisan yang tinggi mengindikasikan bahwa bahan ajar mampu mengurangi beban kognitif siswa dalam memahami materi, serta mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Tingginya tingkat kepraktisan ini dapat diinterpretasikan sebagai hasil dari desain bahan ajar yang sederhana, sistematis, dan menarik. Penggunaan elemen visual seperti gambar, warna, dan layout yang terstruktur membantu siswa dalam memahami konsep abstrak seperti SPOK. Selain itu, fitur interaktif dalam bahan ajar juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Saparudin (2022) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang praktis dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan belajar mandiri siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, kriteria kepraktisan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada standar Akbar (2013), di mana skor di atas 85% menunjukkan kategori sangat praktis. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini memperkuat temuan bahwa media berbasis digital memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya. Bahan ajar berbasis Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif, sehingga pembelajaran tidak monoton. Hal ini menjadi keunggulan dibandingkan bahan ajar konvensional yang cenderung statis dan kurang menarik. Dengan demikian, kepraktisan bahan ajar tidak hanya berdampak pada kemudahan penggunaan, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas interaksi pembelajaran di kelas.

#### **Validitas Prediktif**

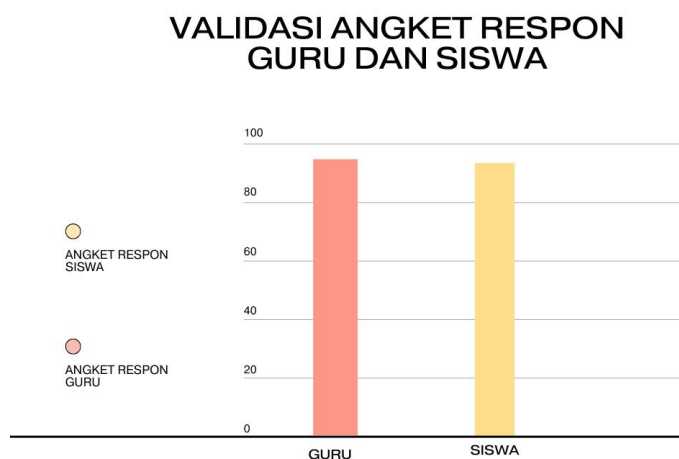
Validitas prediktif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Canva memiliki kemampuan yang baik dalam memprediksi keberhasilan pembelajaran. Secara interpretatif, hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sebelum penggunaan bahan ajar, pembelajaran cenderung pasif dan didominasi oleh metode ceramah, yang menyebabkan rendahnya partisipasi siswa. Setelah implementasi bahan ajar berbasis Canva, terjadi perubahan signifikan dalam dinamika pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan latihan. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif

dan student-centered. Peningkatan aktivitas ini menjadi indikator penting bahwa bahan ajar tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotor.

Temuan ini mendukung teori bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dari perspektif pedagogis, validitas prediktif ini menunjukkan bahwa bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor determinan dalam keberhasilan pembelajaran. Dengan kata lain, kualitas bahan ajar memiliki korelasi langsung dengan kualitas hasil belajar siswa.

### **Efektivitas Bahan Ajar dalam Meningkatkan Pemahaman SPOK**

Efektivitas bahan ajar berbasis Canva dalam penelitian ini ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi SPOK serta tingginya respon positif dari guru dan siswa. Secara analitis, efektivitas ini merupakan hasil dari kombinasi antara desain visual yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta adanya latihan dan aktivitas interaktif dalam bahan ajar.



**Gambar. 2** Grafik Angket respon guru dan siswa

Penggunaan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) memberikan gambaran bahwa bahan ajar berbasis Canva memiliki keunggulan dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen, siswa lebih mudah memahami konsep karena materi disajikan secara kontekstual dan visual. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi konsep abstrak seperti SPOK sangat membantu proses internalisasi pengetahuan. Temuan ini sejalan dengan konsep implementasi pembelajaran yang menyatakan bahwa penerapan inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Mulyasa, 2015). Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Kasturi *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa tahap implementasi dalam model ADDIE menjadi penentu utama efektivitas produk pembelajaran. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini menunjukkan konsistensi bahwa bahan ajar berbasis digital lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media digital dalam menyajikan informasi secara multimodal, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, efektivitas bahan ajar berbasis Canva tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil belajar, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis Canva pada materi menulis kalimat SPOK untuk siswa kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut terlihat dari hasil validasi ahli media sebesar 90,5%, ahli materi

sebesar 93%, respons guru sebesar 93%, dan respons siswa sebesar 92%, yang semuanya berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan capaian yang kuat, yaitu 93,7% pada uji kelompok kecil, 90,0% pada uji kelompok besar, dan 95,9% berdasarkan respons guru. Temuan ini menegaskan bahwa bahan ajar berbasis Canva memiliki kualitas yang baik dari aspek isi, desain, bahasa, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan siswa. Selain itu, hasil efektivitas berdasarkan respons guru sebesar 93% dan respons siswa sebesar 92% menunjukkan bahwa produk ini mampu meningkatkan minat, semangat, dan pengalaman belajar siswa secara lebih aktif dan bermakna.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas bahan ajar ini melalui desain eksperimen dengan cakupan sekolah, jumlah siswa, dan konteks pembelajaran yang lebih luas agar hasilnya lebih kuat secara empiris. Guru Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis Canva sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV. Sekolah juga perlu mendukung penggunaan media digital sederhana melalui pelatihan guru, penyediaan sarana teknologi, dan penguatan literasi digital. Pada tingkat kebijakan, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi perlu diarahkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran Kurikulum Merdeka, khususnya untuk memperkuat pembelajaran bahasa yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materil, sehingga kegiatan penelitian dan pengembangan ini dapat terlaksana dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Hidayati, T. (2017). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget*. Jakarta: Prenadamedia Group. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran (Edisi kedua)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Astutik, U. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775-800.
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 168-173. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3923>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Revisi)*. PT. Rineka Cipta.
- Fikriani, T., dan Swetherly Nurva, M. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Tehnologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(1). 11-24.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. 2022. Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Indah, W., dkk. 2019. *Analisis Interaksi Pembelajaran IPS Terpadu Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Kubu Raya (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak)*.
- Irawati, H., & Saifuddin, M. F. 2018. Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar mata kuliah pengantar profesi guru biologi di pendidikan biologi universitas ahmad dahlan yogyakarta. *Bio-Pedagogi: Jurnal Pembelajaran Biologi*, 7(2), 96-99.
- Lamis, L., Rustinar, E., & Suyuthi, H. (2024). Penggunaan Media Teknologi Digital Canva Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Tema Literasi di Kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 6(2), 312-320.
- Lestari, F., Ego, A. S., & Febriandi, R. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255-269.

- Magdalena, I., Kurniawati, A., & Pertiwi, D. 2020. Mengembangkan Bahan Instruksional melalui Model-model Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Jati Mulya 2. *NUSANTARA*, 2(3), 458-472.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. 2020. Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muallifah, A. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan Ips Siswa Kelas V Sdn 1 Wulung Blora. Under Graduates Thesis, Unnes.
- Murniati, S. W., Arjudin, A., & Hakim, M. (2024). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Darek dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 28-33.
- Nugraha, D. A., & Binadja, A. 2013. Pengembangan bahan ajar reaksi redoks bervisi SETS, berorientasi konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*, 2(1).
- Nurbaeti, Riski Utami. 2019. Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Problem Based Learning Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5 (1).
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. 2018. Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192-203.
- Nuritno, R., & Raharjo, H. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEj (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 1-10.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. 2020. Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.
- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis mind mapping pada pembelajaran ipa tema lingkungan sahabat kita. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 204-218.
- Petousi, V., & Sifaki, E. (2020). Contextualising harm in the framework of research misconduct. Findings from discourse analysis of scientific publications. *International Journal of Sustainable Development*, 23(3), 149. <https://doi.org/10.1504/ijsd.2020.115206>
- Prastowo, A. (2016). Perbaikan Mutu Pendidikan Melalui Pengembangan Bahan Ajar Mengacu Kurikulum 2013.
- Prastowo, Andi. 2018. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, Aditia. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 48 Cakranegara . Skripsi. Universitas Mataram.
- Putri Utami, E.N.1. 2021. Optimalisasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Negeri 6 Rukti Basuki Kecamatan Rumbia Tahun Pelajaran 2020/2021. (Doctoral dissertation, <https://ummetro.ac.id/>).
- Rahayu, S., & Mertha, I. G. 2017. Pengembangan bahan ajar Micro Teaching untuk melatih kompetensi pedagogik calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3(2), 232-238.
- Rahayu, T. P. 2020. Pelaku Kegiatan Ekonomi. Jawa Tengah: Alprin.
- Rahmatilah. 2019. Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua dan Prestasi Belajar Mahasiswa Terhadap Minat Menjadi Guru Ekonomi (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Rahmawati, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Materi Ide Pokok Paragraf Bahasa Indonesia Kelas IV SD*. *Jurnal Pancar*.
- Shelly, S., Asep, S. E., & Raden, A. B. K. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau*. *Jurnal Pendidikan*, Universitas PGRI Silampari.
- Shelly, S., Ekok, A. S., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(2), 660-670.

- Sheviana, S., Asep, S., R.A. (2024) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.6955660>
- Suciati, Bibiana. 2021. Pengembangan Flipbook IPA Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Yogyakarta:Universitas Sanata Dharma
- Sugiarto, A. (2020). Peningkatan Literasi Bahasa Indonesia Tentang Menulis Narasi Melalui Pembelajaran Brainstorming (Penelitian Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Ketawang I, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Alfabeta: Bandung
- Suhendrianto, S. 2017. Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Suwanti, Y., Frima, A., & Abadi, C. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Materi Indonesiaku Kaya Budaya Muatan Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras*. JOEAI.
- Tilova, S. N., & Amini, R. 2022. Sindi Natri Tilova Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1099-1110.
- Trisnaningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. 2016. Pengembangan learning management system quipper school pada pembelajaran materi sistem pertahanan tubuh untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Edukasi Biologi*, 5(6).
- Wahyuni, D., Yuliana, R., Tisnasari, S., & Kafah, A. K. N. (2024). Pengembangan video pembelajaran melalui aplikasi Canva berbasis literasi baca tulis di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 1029–1037. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.88239>
- Winarto, W. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantu Android Siswa Kelas VII Pada Pokok Bahasan Statistika Di MTs Ma'arif 1 Punggur (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Wulandari, A. S., Suma, K., & Mardana, I. B. P. (2023). Pengaruh model pembelajaran inkuiri bebas terhadap peningkatan literasi sains Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 78-88.
- Yuningsi, A., Wardiah, D., & Surtiyoni, E. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 1124-1130.