



Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Canva pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Fitrima Nurjannah¹, Pandika²

^{1,2}Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: fitrimanurjannah@gmail.com, pandika1023@gmail.com

Abstrak

Penelitian Bertujuan (1.) Memaparkan hasil analisis Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (2.) Mendeskripsikan Hasil validasi desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (3.) Mendeskripsikan hasil validasi produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (4.) Mendeskripsikan hasil uji coba produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik IV Sekolah Dasar. (5.) Mendeskripsikan hasil evaluasi produk pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data diperoleh dari validator, guru, dan peserta didik. Data kualitatif berasal dari komentar serta saran perbaikan yang diberikan oleh validator, sementara data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket validasi dari ahli desain, media, materi dan bahasa, serta angket yang diisi oleh praktisi dan peserta didik sebagai responden. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 182/I Hutan Lindung. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli desain memperoleh total skor 98 dengan rata-rata skor 4,9 termasuk katagori sangat valid. Hasil validasi media memperoleh total skor 40 dengan rata-rata 5 termasuk katagori sangat valid. Hasil validasi materi memperoleh total skor 4,79 dengan rata-rata 4,8 termasuk katagori sangat valid. Hasil validasi bahasa memperoleh total skor 28 dengan rata-rata 4,6 termasuk katagori sangat valid. Kepraktisan produk diperoleh dari angket praktisi guru menunjukkan total skor sebesar 50 dengan rata-rata 5, yang dikategorikan "sangat valid." Sedangkan kepraktisan dari perolehan angket respon peserta didik kelompok kecil memperoleh total skor 319 dengan persentase kelayakan 4,8%, yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis", respon peserta didik kelompok besar total skor yang diperoleh mencapai 1.152 dengan persentase kelayakan sebesar 4,9% yang dikatagorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Oleh karena itu, bahan ajar digital ini layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Canva, Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebagian unsur vital dari upaya masyarakat untuk memaksimalkan tingkat kecerdasan. Keberhasilan dalam dunia pendidikan bergantung pada proses belajar yang efisien dan mampu menarik minat. Mengacu pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada bagian keempat mengenai standar proses, menjelaskan dalam Pasal 12 ayat (1) bahwa pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang interaktif, penuh inspirasi, menyenangkan, menantang, dan dapat mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi.

Bahan ajar digital adalah penemuan baru dalam pendidikan yang fokus pada pemanfaatan teknologi modern untuk mengembangkan materi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Simarmata et al., 2022; Rizal, 2022).

Menurut Jamilah et al. (2020), bahan ajar digital adalah bahan ajar yang sifatnya aktif dengan desain tertentu serta dapat melakukan perintah balik pada penggunaannya (peserta didik) untuk menjalankan aktivitas sehingga peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Menurut Sutanto et al. (2022), bahan ajar digital merupakan perkembangan dari bahan ajar cetak yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan berbagai keuntungan dalam pembelajaran. Penggunaannya memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, serta interaktif, sekaligus menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, Dewi et al. (2021) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital bertujuan untuk menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Bahan ajar digital juga berperan dalam mengasah kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, serta motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pendidikan di era saat ini.

Berdasarkan tiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Bahan ajar digital merupakan inovasi dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan desain interaktif, bahan ajar digital memungkinkan interaksi dua arah, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, bahan ajar digital memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaannya juga berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, serta motivasi peserta didik, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital.

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti selama mata pelajaran IPAS pada kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan masih memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi secara konkret dan mudah dipahami. Materi cenderung bersifat tekstual tanpa dukungan visualisasi yang memadai, sehingga menyulitkan peserta didik, terutama yang membutuhkan bahan ajar digital. Minimnya gambar atau media visual menyebabkan sebagian peserta didik kurang fokus dan kesulitan memahami konsep. Meskipun pendidik telah menjelaskan materi secara lisan dan melalui papan tulis, masih diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan sesi wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung. Pendidik menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan interaktif karena kurangnya pengalaman dalam membuat bahan ajar digital. Padahal, di era digital ini, peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi menggunakan bahan ajar digital, yang lebih interaktif dan mudah diakses kapan saja. Bahan ajar ini dapat menyajikan materi dengan lebih menarik melalui gambar, video, animasi, serta latihan, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru berharap dengan adanya pengembangan bahan ajar digital, pembelajaran bisa menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Dengan menggunakan bahan ajar digital akan memberikan banyak dampak positif pada proses pembelajaran. Menurut Riyanto (2020), bahan ajar digital dirancang dengan fitur multimedia seperti video, audio, dan animasi, yang mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar mereka, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai kecepatan dan jadwal mereka sendiri, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran, memadukan elemen visual, teks, dan interaktivitas yang memudahkan peserta didik memahami konsep yang kompleks.

Menurut Prasetyo et al (2022), Bahan ajar digital efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyajikan informasi dengan cara yang menarik, sehingga membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi lebih dalam.

Bahan ajar digital adalah bahan belajar yang disajikan dengan terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran, disusun dengan format elektronik, dan dilengkapi tautan yang mengarahkan peserta didik untuk berminat dalam proses pembelajaran. (Purnamasari, 2020)

Bagian dari cara untuk meningkatkan efektivitas bahan ajar digital adalah dengan mengembangkan menggunakan *canva*, sebuah aplikasi desain grafis berbasis *online*. *Canva* menyediakan berbagai *template* dan pilihan desain yang dapat digunakan. Aplikasi ini sekaligus



membantu peserta didik untuk menguasai materi pelajaran agar lebih mudah dengan menampilkan teks, video, animasi, audio, serta yang lainnya. Dengan memanfaatkan *canva*, pendidik dapat mengaplikasikan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Sholeh et al., 2020).

Salah satu pengembangan bahan ajar digital dapat diterapkan di pembelajaran IPAS, khususnya materi tentang Kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Pembuatan Bahan ajar dengan memanfaatkan *canva* menjadi pilihan untuk bahan ajar yang menarik dan mudah disusun untuk materi "Kekayaan budaya Indonesia." Dengan memanfaatkan aplikasi *canva*, peserta didik bisa mengunjungi bahan ajar pada mata pelajaran IPAS dalam bentuk daring melalui perangkat *Android*. *Canva* adalah salah sebuah platform desain berbasis *online* yang menawarkan beragam fitur, contohnya poster, spanduk, resume, pamflet, grafis, pembatas buku, buletin, (Pelangi, 2020).

Bahan ajar digital yang dirancang menggunakan *canva* dapat memperbesar ketertarikan dan dorongan peserta didik disebabkan tampilannya yang memikat. peserta didik sekolah dasar cenderung suka bermain, berolahraga, dan bekerja dalam kelompok, sehingga mereka memerlukan pendekatan belajar yang lebih dari sekadar penjelasan guru. Oleh karena itu, pendidik perlu menyusun dan menyiapkan sumber belajar berupa bahan ajar digital menggunakan *canva*, untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Wulandari et al., 2022).

KAJIAN TEORITIK

Pengertian Bahan Ajar

Kemajuan dalam ranah ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat pada berbagai aspek, termasuk pendidikan, hal ini menuntut pendidik dan peserta didik agar dapat menguasai teknologi guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Namun, tidak semua pendidik memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, karena mereka masih terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional dan hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa. Sumber belajar memegang peranan penting terhadap mutu proses belajar mengajar dalam ruangan kelas, mengingat pemberian materi menjadi pedoman dalam aktivitas belajar. Seperti yang dijelaskan, aktivitas belajar mengajar yang efektif butuh bahan ajar yang menyenangkan supaya peserta didik berminat dan memperoleh materi dengan mudah saat berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2020).

Pengertian Bahan Ajar Digital

Menurut Mardhiyah et al. (2021), pembelajaran abad ke-21 menekankan pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Salah satu langkah yang sesuai dengan konsep pembelajaran ini adalah inovasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi, seperti bahan ajar digital.

Menurut Dari et al. (2022), bahan ajar digital adalah bentuk inovatif dari bahan ajar yang dirancang untuk dipelajari secara mandiri. Di dalamnya terdapat berbagai elemen seperti gambar, teks, video, animasi, serta navigasi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan lebih mudah dan efektif. Menurut Yulaika (2020), bahan ajar digital merupakan materi pembelajaran dalam format elektronik yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengukur kemampuannya. Bahan ajar ini dipublikasikan dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan PC.

Pengertian *Canva*

Kemajuan teknologi yang pesat pada zaman digital saat ini memberikan dampak positif bagi berbagai sektor, terutama dalam dunia pendidikan. Salah satu cara pembuatan Bahan Ajar Digital adalah dengan memanfaatkan aplikasi *canva*, yang digunakan untuk mendesain, khususnya dalam merancang produk pembelajaran seperti bahan ajar. *Canva* ialah aplikasi desain yang dapat digunakan melalui *website* atau aplikasi (Sunarti, 2022).

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) saat ini digabung menjadi satu bidang studi yang disebut IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Sebagaimana dijelaskan oleh Barlian, Solekah, dan Rahayu (2022), IPA dan IPS yang sebelumnya diajarkan secara terpisah pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV, V, dan VI, sekarang akan diajarkan secara bersamaan sebagai Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Penggabungan kedua ilmu ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan mengelola dunia alam dan sosial sebagai suatu kesatuan.

IPS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial, ialah mata pelajaran yang dipelajari pada berbagai tingkat pendidikan dan mencakup berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Tujuan utama pembelajaran IPAS ialah guna memperluas wawasan peserta didik mengenai masyarakat serta dunia di sekitar mereka. Melalui pembelajaran IPAS, diharapkan peserta didik dapat memahami hubungan antara individu, kelompok, dan struktur sosial dalam ruang lingkup yang lebih besar. Tujuan IPS adalah guna mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi pribadi yang sensitif terhadap isu sosial dan memiliki pandangan yang baik terhadap permasalahan yang ada. Dengan demikian, tujuan IPAS dapat disimpulkan sebagai upaya untuk membentuk pemahaman, kepribadian, dan keterampilan peserta didik, sehingga mereka mampu menjadi warga negara yang dapat menghadapi berbagai tantangan sosial yang muncul.

Capaian Pembelajaran (CP), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan Tujuan Pembelajaran menjadi dasar untuk pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *canva* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik sekolah dasar. Capaian pembelajaran IPAS : Pada akhir Fase B, Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk fase B tersebut disusun oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi berdasarkan Nomor 032/H/KR/2024 mengenai Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah dalam Kurikulum Merdeka. Berikut ini penjelasan capaian pembelajaran IPAS pada fase B Sekolah dasar.

Materi Kekayaan Budaya di Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia sangat beragam dan mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari seni, bahasa, adat istiadat, hingga agama. Menurut Wibowo (2020), Indonesia terdiri dari lebih dari 1.300 suku bangsa, yang masing-masing memiliki budaya dengan ciri khasnya yang unik. Keberagaman budaya ini mencakup berbagai bentuk ekspresi seni seperti musik, tari, kerajinan tangan, hingga kuliner, yang betapa luas dan beragamnya kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa ini.

Penelitian Anggraena et al. (2022), menunjukkan bahwa keragaman budaya Indonesia bukan hanya mencakup tradisi dan seni, tetapi juga mencakup interaksi sosial dan integrasi antar kelompok. Mereka menyatakan bahwa meskipun Indonesia sangat beragam, budaya lokal tetap menjadi pengikat dalam menjaga kerukunan dan persatuan bangsa. Kebudayaan Indonesia mencakup beragam bahasa daerah yang lebih dari 700 bahasa, pakaian tradisional yang beragam, serta seni yang mencerminkan identitas lokal masing-masing suku.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk yang kemudian diuji kelayakannya dengan melibatkan penilaian dari para ahli atau pakar melalui proses validasi. Hasil dari penelitian ini adalah produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama dalam proses pengembangan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek uji penelitian ini terdiri dari 19 peserta didik di kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung. Uji coba kecil melibatkan 6 peserta didik yang dibagi ke dalam kelompok dengan kategori minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Hasil dari uji coba kelompok kecil akan dievaluasi, dan jika ditemukan kekurangan, revisi dapat dilakukan. Namun, jika tidak ada kekurangan, maka tidak diperlukan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan pendidik kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung. Untuk analisis kebutuhan, teknik pengumpulan data melibatkan observasi serta wawancara dengan pendidik dan peserta didik di kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung. Sedangkan untuk analisis karakteristik peserta dilakukan melalui wawancara dengan pendidik kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva*

Hasil temuan peneliti pada analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai dasar pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva*, sehingga analisis difokuskan pada capaian pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SD. Dalam kurikulum ini, IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS.

Temuan hasil analisis kebutuhan di peroleh melalui hasil observasi di kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung menunjukkan bahwa pembelajaran masih bergantung pada buku cetak, yang menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi secara menyeluruh dan cenderung merasa jenuh. Wawancara dengan pendidik mengungkapkan bahwa bahan ajar berbasis teknologi belum diterapkan, sementara wawancara bersama peserta didik mengungkapkan bahwa mereka menginginkan penyajian materi yang lebih menarik, seperti gambar tentang keragaman budaya Indonesia. Mereka juga lebih antusias belajar dengan media digital yang interaktif dan inovatif. Dengan adanya fasilitas pendukung seperti komputer dan internet, dibutuhkan Bahan Ajar Digital yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, temuan penelitian ini berhasil menggambarkan berbagai aspek penting yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, psikososial, dan gaya belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Pemahaman terhadap perkembangan kognitif penting bagi pendidik dalam menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat berpikir anak, yang mulai mampu berpikir logis dan konkret. Perkembangan psikososial juga berperan dalam membentuk interaksi sosial dan kepercayaan diri peserta didik sehingga lingkungan belajar yang mendukung dapat meningkatkan motivasi mereka. Selain itu, memahami gaya belajar individu menjadi faktor penting dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif. Dengan menyesuaikan penyampaian materi sesuai gaya belajar, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan bermakna. Pemahaman mendalam terhadap karakteristik peserta didik menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Estari, 2020). Hajar dan Nanning (2022) juga menegaskan bahwa pemahaman ini mendukung penyusunan perangkat pembelajaran dan strategi manajemen kelas yang tepat, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Proses analisis ini memastikan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan standar kurikulum, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV, bahan ajar digital dirancang agar lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan relevan dengan pengalaman mereka. Proses analisis kurikulum, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dilakukan telah sejalan dengan tujuan penelitian, yakni mendeskripsikan hasil analisis dalam pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik dengan menyediakan bahan ajar digital yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia. Bahan Ajar digital menggunakan *Canva* juga membantu mengembangkan keterampilan digital yang relevan di era modern. Bagi pendidik, penelitian analisis ini menawarkan alternatif bahan ajar inovatif yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, mengurangi ketergantungan pada buku cetak. Selain itu, pemahaman terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik memungkinkan pendidik menyusun strategi pembelajaran yang lebih sesuai. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan wawasan dalam analisis kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik dalam pengembangan bahan ajar digital. Hasilnya dapat menjadi referensi bagi pengembangan bahan ajar berbasis teknologi serta dasar bagi penelitian lanjutan terkait efektivitas pembelajaran digital.

Hasil Validasi Desain *Storyboard* Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva*

Hasil temuan validasi desain *Storyboard* Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dikembangkan berdasarkan analisis kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung. Desain ini dirancang dengan tata letak yang menarik, berfokus pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Bahan Ajar Digital dikembangkan menggunakan *Canva* dan *Heyzine* untuk menciptakan tampilan yang interaktif. Penggunaan kedua platform ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik (Rahayu et al., 2020).

Hasil validasi desain Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* menunjukkan ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar lebih baik. Validator menyarankan agar posisi logo dibuat lebih seimbang, keterangan kelas diletakkan di tempat yang lebih mudah dibaca, dan nama penulis dicantumkan di *cover* depan agar lebih jelas. Selain itu, elemen desain disarankan lebih sesuai dengan isi materi agar lebih relevan dan menarik. Setelah perbaikan dilakukan sesuai saran tersebut, ahli desain menyatakan bahwa storyboard Bahan Ajar Digital sudah memenuhi standar kelayakan dan dapat dijadikan panduan untuk pengembangan produk selanjutnya.

Hasil validasi desain storyboard menunjukkan bahwa elemen-elemen yang dirancang telah mendukung pencapaian tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan Hasil validasi desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Proses validasi berlangsung dengan baik berkat kerja sama dengan validator ahli desain.

Pengembangan Bahan Ajar Digital dan validasi desain storyboard memberikan berbagai manfaat. Bagi peserta didik, Bahan Ajar Digital ini membantu mereka memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan lebih baik serta mengenal pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, desain *storyboard* dengan alur dan tata letak yang terstruktur memudahkan integrasi Bahan Ajar Digital ke dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Sementara itu, bagi penulis, pengembangan *storyboard* ini memperluas wawasan dan pengalaman dalam menyusun Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva*.

Hasil Validasi Produk Bahan Ajar Digital Menggunakan Interaktif Menggunakan *Canva*

Validasi Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* melibatkan penilaian oleh ahli materi, media, dan bahasa melalui proses revisi dan penyempurnaan. Validasi ini memastikan bahan ajar lebih optimal dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan mendukung pembelajaran yang efektif. Penyesuaian desain yang lebih selaras dengan materi pembelajaran mendukung efektivitas dan minat belajar peserta didik (Prastowo, 2020). Susanto et al. (2021) juga menegaskan bahwa kesesuaian desain dengan konten berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

Hasil temuan dari validasi media Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* menunjukkan bahwa beberapa aspek perlu disempurnakan agar lebih efektif dalam mendukung pembelajaran. Validator menyarankan agar desain *cover* tetap menarik namun dengan latar belakang yang lebih relevan dengan topik pembelajaran. Ukuran huruf pada *cover* depan sebaiknya disesuaikan agar memungkinkan pencantuman nama penulis di bagian depan. Pemilihan gambar telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar, tetapi latar belakang perlu lebih mendukung materi yang diajarkan. Variasi jenis huruf yang digunakan sebaiknya disederhanakan menjadi satu atau dua jenis agar tampilan lebih konsisten dan nyaman dibaca. Selain itu, petunjuk penggunaan Bahan Ajar Digital perlu dibuat lebih jelas dengan mengurangi elemen visual yang berlebihan, seperti gambar pendukung dan latar belakang yang terlalu ramai, agar tidak mengganggu fokus pengguna.

Hasil temuan validasi materi Bahan Ajar Digital mengungkap beberapa aspek yang perlu disempurnakan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Validator menekankan pentingnya memperluas materi pembelajaran dengan menambahkan informasi tentang keragaman budaya di Jambi. Selain itu, penyesuaian latar belakang visual pada halaman 5 agar selaras dengan materi pembelajaran sangat dianjurkan. Penataan indikator, seperti mengatur indentasi pada petunjuk penggunaan Bahan Ajar Digital dan indikator lainnya untuk memperjelas informasi.

Hasil temuan dari validasi bahasa Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* menunjukkan bahwa penggunaan bahasa perlu disesuaikan dengan kaidah yang berlaku agar lebih jelas dan mudah dipahami. Validator menyarankan agar judul ditulis dengan huruf kapital pada setiap kata utama, kecuali kata tugas seperti "dan," "yang," "di," "ke," dan "dari," sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Menekankan pentingnya penggunaan tanda titik di akhir setiap kalimat deklaratif untuk menandai berakhirnya suatu pernyataan. Selain itu, tanda seru direkomendasikan untuk digunakan pada kalimat perintah atau seruan guna memberikan penekanan yang lebih kuat terhadap instruksi. Selain itu, kata "di antara" harus ditulis terpisah, karena "di" berfungsi sebagai kata depan yang menunjukkan tempat atau posisi. Validasi bahasa dalam Bahan Ajar Digital memastikan penyajian materi yang jelas, terstruktur, dan sesuai kaidah, sehingga meningkatkan keterbacaan serta pemahaman peserta didik.



Berdasarkan temuan ini, perbaikan pada Bahan Ajar Digital telah berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran guna mendukung tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan hasil validasi produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian validasi media, materi, dan bahasa dalam pengembangan Bahan Ajar Digital memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti. Bagi peserta didik, validasi memastikan bahan ajar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman, dengan desain yang menarik serta materi yang sesuai kurikulum. Validasi bahasa juga mendukung penyampaian informasi yang jelas dan mudah dipahami. Bagi pendidik, penelitian ini menyediakan bahan ajar yang telah teruji dan disempurnakan, sehingga lebih optimal dalam pembelajaran. Validasi media memastikan tampilan menarik dan relevan dengan teknologi, sementara validasi materi menjamin kesesuaian isi dengan kurikulum. Validasi bahasa juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara sistematis dan mudah dipahami. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya validasi dalam pengembangan Bahan Ajar Digital serta pengalaman dalam menyempurnakan aspek-aspek pembelajaran. Selain menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini juga berkontribusi pada inovasi pembelajaran digital di masa depan.

Hasil Implementasi Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva*

Hasil implementasi Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam penelitian diperoleh melalui angket kepraktisan yang diisi oleh ahli praktisi, serta angket respons dari peserta didik. Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas VI SD Negeri 182/I Hutan Lindung, validasi dilakukan dalam satu tahap. Tidak terdapat saran perbaikan yang signifikan dari praktisi, sehingga produk dinyatakan layak untuk diuji coba tanpa revisi. Hasil penilaian menunjukkan total skor 50 dengan rata-rata 5, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis." Penilaian oleh pendidik mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan visual, dan kelengkapan komponen, sesuai dengan standar efektivitas bahan ajar digital.

Hasil temuan uji coba kelompok kecil dengan enam peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa Bahan Ajar Digital mudah digunakan oleh peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan kognitif. Mereka menilai bahan ajar ini menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi belajar. Ilustrasi dan elemen visual yang relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik turut mendukung efektivitasnya. Selanjutnya, uji coba kelompok besar melibatkan 19 peserta didik kelas IV untuk menilai kelayakan produk secara lebih luas. Penilaian mencakup kelayakan isi, kebahasaan, unsur grafis, dan manfaat dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa Bahan Ajar Digital masuk dalam kategori "Sangat Layak" dan mendapat respons positif, terutama dalam kemudahan akses melalui link web, tampilan visual yang menarik, serta penyajian materi interaktif yang meningkatkan pemahaman peserta didik.

Implementasi bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia secara lebih mendalam. Berdasarkan temuan yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa proses implementasi telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu Mendeskripsikan hasil implementasi produk Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik IV Sekolah Dasar.

Implementasi Bahan Ajar Digital memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti. Bagi peserta didik, bahan ajar digital memudahkan pemahaman materi melalui desain interaktif dan elemen visual yang menarik, serta memungkinkan pembelajaran mandiri melalui akses link web. Bagi pendidik, penelitian ini menyediakan bahan ajar yang telah teruji efektivitas dan kepraktisannya, sehingga mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi referensi dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih inovatif serta membuka peluang studi lanjutan terkait optimalisasi teknologi dalam pembelajaran.

Hasil Evaluasi Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva*

Pada tahap evaluasi, peneliti melaksanakan revisi dan penyempurnaan terhadap Bahan Ajar Digital guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi analisis kurikulum menunjukkan bahwa kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sebagaimana diperoleh informasi melalui wawancara dengan

guru kelas IV. Hasil evaluasi analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bergantung pada buku teks, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi, merasa jenuh, dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan Bahan Ajar Digital sebagai sumber tambahan untuk mendukung pembelajaran, mempermudah pengajaran, serta meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kekayaan budaya Indonesia. Menurut Wirganata et al. (2019), Bahan Ajar Digital dapat memperjelas materi, meningkatkan kemandirian belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih kreatif, menarik, dan mudah diakses kapan saja. Hasil evaluasi analisis karakteristik peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik dengan tingkat kognitif rendah kesulitan mempertahankan fokus dan lebih mudah memahami materi melalui contoh konkret. Penelitian mendukung bahwa Bahan Ajar Digital dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi yang jelas (Mayer, 2021) serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Ibrahim et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil temuan dari evaluasi desain Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* mengidentifikasi beberapa aspek yang perlu disesuaikan agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran. Validator merekomendasikan penyesuaian tata letak logo, penempatan informasi kelas yang lebih jelas, serta pencantuman nama penulis di halaman depan. Selain itu, pemilihan elemen desain harus selaras dengan isi materi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Hasil evaluasi pada tahap validasi produk dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, materi, dan bahasa. Hasil temuan dari validasi media Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* mengungkap beberapa aspek yang perlu disesuaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Validator merekomendasikan desain cover yang lebih relevan dengan topik, penyesuaian ukuran huruf untuk mencantumkan nama penulis, serta latar belakang yang lebih mendukung materi. Konsistensi dalam penggunaan jenis huruf juga ditekankan, sementara petunjuk penggunaan disarankan lebih jelas dengan mengurangi elemen visual yang berlebihan agar tidak mengganggu fokus peserta didik.

Hasil temuan dari evaluasi validasi materi Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* menunjukkan perlunya penyempurnaan agar lebih mendukung pembelajaran. Validator merekomendasikan penambahan informasi tentang keragaman budaya di Jambi untuk memperkaya wawasan peserta didik, penyesuaian latar belakang pada halaman 5, serta perbaikan format petunjuk penggunaan agar lebih terstruktur. Selain itu, penyajian materi tentang makanan khas, rumah adat, tarian, pakaian adat, dan alat musik dengan format yang lebih menonjol ke dalam.

Hasil temuan dari evaluasi validasi bahasa Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* menyoroti beberapa aspek yang perlu disesuaikan agar sesuai dengan kaidah kebahasaan. Validator menyarankan penggunaan huruf kapital pada judul cover, tanda titik di akhir kalimat untuk keteraturan, serta tanda seru pada kata perintah agar lebih tegas. Selain itu, kata "di antara" harus dipisahkan sesuai fungsi kata depan.

Hasil evaluasi implementasi pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* menunjukkan bahwa Bahan Ajar Digital ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar digital ini dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran nyata tanpa kendala yang berarti. Implementasi yang dilakukan menghasilkan respons positif, baik dari peserta didik maupun pendidik.

Secara keseluruhan, Hasil evaluasi terhadap Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* untuk pembelajaran IPAS dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini telah memenuhi standar kelayakan. Validasi yang dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli desain, media, materi, bahasa, serta praktisi, mendukung kelayakan bahan ajar digital, yang juga diperkuat oleh respons positif dari peserta didik. Penyajian materi yang interaktif dan bervariasi mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendukung efektivitas pembelajaran. Bahan ajar digital ini mengintegrasikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, dan video, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan Bahan Ajar Digital ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia. Berdasarkan temuan yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa proses evaluasi telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan hasil evaluasi produk pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan *Canva* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.



Pengembangan Bahan Ajar Digital berdampak positif bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti. Bagi peserta didik, bahan ajar ini menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui kombinasi teks, gambar, dan video, sehingga materi Kekayaan Budaya Indonesia lebih mudah dipahami. Desain yang menarik serta akses web memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai kecepatan mereka, meningkatkan motivasi, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Bagi pendidik, Bahan Ajar Digital menjadi solusi inovatif dalam penyampaian materi yang lebih efektif. Validasi ahli memastikan kesesuaiannya dengan kurikulum, membantu pendidik meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang lebih sistematis dan interaktif. Bagi peneliti, evaluasi terhadap bahan ajar ini memberikan wawasan mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian menjadi referensi bagi pengembangan bahan ajar digital yang lebih inovatif serta membuka peluang studi lanjutan terkait optimalisasi teknologi dalam pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar memperoleh beberapa kesimpulan. Pertama, Pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar diawali dengan penelitian pendahuluan melalui observasi dan wawancara langsung di lokasi penelitian. Proses analisis dilakukan dalam tiga tahap, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan bahan ajar tambahan berupa Bahan Ajar Digital untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami materi tentang kekayaan budaya Indonesia.

Kedua, Desain storyboard untuk Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung dinilai sangat valid, dengan total skor 98 dan rata-rata skor 4,9. Dengan demikian, desain storyboard ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk.

Ketiga, Validasi produk Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dilakukan melalui tiga aspek, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Berdasarkan penilaian serta masukan dari para validator, validasi media memperoleh total skor 40 dengan rata-rata 5, validasi materi mencapai total skor 4,79 dengan rata-rata 4,8, dan validasi bahasa mendapatkan total skor 28 dengan rata-rata 4,6. Berdasarkan hasil tersebut, Bahan Ajar Digital ini dikategorikan sebagai "Sangat Valid".

Keempat, Hasil pelaksanaan Implementasi dilakukan untuk menilai tingkat kepraktisan Bahan Ajar Digital berdasarkan angket yang diisi oleh guru dan peserta didik. Hasil angket dari guru menunjukkan total skor 50 dengan rata-rata 5, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid." Sementara itu, respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh total skor 319 dengan persentase kelayakan 4,8%, sehingga dikategorikan sebagai "Sangat Praktis." Pada uji coba kelompok besar, total skor yang diperoleh mencapai 1.152 dengan persentase kelayakan sebesar 4,9%.

Kelima, Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dari tahap awal hingga akhir dalam proses pengembangan. Proses ini didasarkan pada validasi yang melibatkan para ahli, termasuk ahli desain, media, materi, bahasa, serta praktisi, dan diperkuat oleh respons positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi, Bahan Ajar Digital ini dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik maupun peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut dari Bahan Ajar Digital dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pertama, Peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai Bahan Ajar Digital dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar peserta didik memanfaatkan Bahan Ajar Digital ini sebagai sumber belajar tambahan untuk memperkaya pengalaman dan wawasan mereka.

Kedua, Pendidik disarankan untuk menggunakan Bahan Ajar Digital ini sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar, guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Ketiga, Pengembangan Bahan Ajar Digital menggunakan *Canva* dalam penelitian ini masih terbatas pada uji validitas dan kepraktisan. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan hingga tahap uji efektivitas produk, sehingga dapat diketahui sejauh mana dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

Keempat, keterbatasan sarana di SDN 182/1 Hutan Lindung, khususnya belum tersedianya ruang atau laboratorium komputer, menjadi tantangan dalam pemanfaatan Bahan Ajar Digital. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah menyediakan sarana pendukung, seperti ruang belajar berbasis teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraena, R., Setiawan, A., & Sari, L. (2022). *Keanekaragaman budaya dan integrasi sosial di Indonesia*. Yogyakarta: Nuansa Pustaka.
- Barlian, C. U, Solekah, S. & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1 (12), 2105-2118.
- Dewi, K., Sumarmi, S., & Putra, A. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), 93–103.
- Estari, A. W. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran*. Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series, 3(3), 1439–1444.
- Hajar, S., & Nanning, N. (2022). Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 10–18.
- Lestari, S., Nugroho, T., & Prasetyo, Y. (2022). Efisiensi Pembelajaran Berbasis Digital: Pengurangan Penggunaan Kertas dan Biaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(3), 90-105.
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2)
- Prasetyo, H., & Lestari, N. (2022). Pengaruh penggunaan bahan ajar digital terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(3), 123-134.
- Purnamasari, N. L. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Pelajaran TIK Kelas VII SMPN 1 Kauman. *Jurnal inovasi pendidikan dan dan teknologi informasi*, 1 (2), 70-77.
- Putri, I. P., Yuniasih, N., & Halimatus Sakdiah, S. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar*. 4.
- Riyanto, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45-56.
- Sari, P. K., Sumantri, I. G. A., & Suarjana, I. M. (2023). Bahan Ajar Digital Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 1-10.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.
- Simarmata, J., Romindo, R., et al. (2022) *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105.
- Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*.



- Sutanto, S. S., Irwan Koto, & Endang Widi Winarni. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 175–187.
- Wibowo, A. (2020). *Kekayaan budaya Indonesia dalam era globalisasi*. Jakarta: Penerbit Mandiri.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis FlipBook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67.