

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Konjungsi di Kelas IV SD Kecamatan Baso

Fikra Nabhan¹, Muhammadi²

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: fikranabhan13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi yang tersedia di sekolah belum maksimal digunakan oleh guru, akibatnya peserta didik sulit memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva pada materi konjungsi di kelas IV SD Kecamatan Baso yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) model *ADDIE*. Uji validitas menunjukkan media pembelajaran sangat valid dengan skor 100% (materi), 85,00% (bahasa), dan 93,75% (media). Uji praktikalitas menunjukkan media pembelajaran sangat praktis dengan skor 95,00% (guru) dan 98,83% (peserta didik) di sekolah uji coba, serta 97,50% (guru) dan 97,29% (peserta didik) di sekolah penelitian. Uji efektivitas menunjukkan media pembelajaran sangat efektif digunakan di sekolah uji coba dengan skor 85,33% (sangat efektif) dan di sekolah penelitian dengan skor 86,66% (sangat efektif). Dengan demikian, media canva sudah valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Media Interaktif, Canva, ADDIE.*

Abstract

This research was motivated by the lack of optimal utilization of available information technology in schools by teachers, which resulted in students having difficulty understanding learning materials. This study aimed to develop an interactive learning medium using the Canva application for conjunction material in fourth-grade elementary school classes in Baso District that is valid, practical, and effective. This study employed the Research and Development (*R&D*) method with the *ADDIE* model. The validity test showed that the learning medium was highly valid, with scores of 100% (content), 85.00% (language), and 93.75% (media). The practicality test indicated that the learning medium was highly practical, with scores of 95% (teachers) and 98.83% (students) in the trial school, as well as 97.5% (teachers) and 97.29% (students) in the research school. The effectiveness test demonstrates that the learning medium is highly effective, with a score of 85.33% (high) in the trial school and 86.66%

(high) in the research school. Therefore, Canva-based learning medium is valid, practical, and effective for use in Indonesian language learning for fourth-grade elementary school students.

Keywords : *Interactive Media, Canva, ADDIE*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi yang begitu pesat dan begitu cepat mengakibatkan banyak pengaruh terhadap bidang kehidupan khususnya bidang pendidikan. Dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Senada dengan yang di ungkapkan oleh (Achyana, 2016) yang berpendapat bahwa kemajuan dan perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menghasilkan banyak sekali sumber belajar, serta pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan efektif dan efisien tentu dengan penggunaan berbagai macam perangkat yang ada.

Salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah konjungsi (kata penghubung). Konjungsi dalam Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam menyusun kalimat yang jelas dan terstruktur (Ramadhan & Maulana, 2024). Dalam konteks literasi peserta didik, pemahaman konjungsi dapat membantu mereka menyusun teks dengan logika yang baik, sehingga ide-ide terhubung dengan baik (Fatiah, 2018). Oleh karena itu, materi konjungsi ini sangat penting diajarkan kepada peserta didik karena pemahaman konjungsi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, dan memahami teks secara keseluruhan.

Kualitas perangkat pembelajaran yang baik berpengaruh langsung terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Perangkat pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kurikulum, dan pendekatan pembelajaran terkini dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar. Pada penelitian ini, penulis berfokus kepada media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian pelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, karena dengan media dapat membuat proses pembelajaran menjadi terarah, teratur, mempunyai pedoman dan memiliki perencanaan yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Eliyasni R, 2022). Selanjutnya, agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien perlu pengintegrasian antara pembelajaran dengan teknologi yang ada (Saguni et al., 2024).

Guru sebagai seorang pendidik harus bisa dan pandai dalam memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar secara sederhana telah banyak digunakan di sekolah-sekolah termasuk Sekolah Dasar (SD), namun penggunaan media berbasis Information Technology (IT) sangat minim di gunakan.

Padahal pada proses pembelajaran abad 21 ini dengan semakin berkembangnya teknologi pendidik dapat mengkolaborasikan media dengan perkembangan IT (Sabara & Wahyudi, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar gugus 1 Kecamatan Baso, yaitu: (1) SDN 01 Baringin Anam Baso; (2) SDN 08 Tabek Panjang; (3) SDN 17 Sungai Janiah; dan (4) SDN 20 Tabek Panjang, yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2024 sampai tanggal 23 Oktober 2024. Ditemukan hasil observasi dan wawancara bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital sebagai pemanfaatan sarana atau prasarana yang sudah disediakan pemerintah dan sekolah, sehingga dengan media pembelajaran yang kurang variatif mengakibatkan kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran dan rendahnya ketercapaian pembelajaran peserta didik.

Media pembelajaran yang memadukan berbagai komponen baik itu audio, video, gambar, teks, dan animasi disebut juga dengan media pembelajaran interaktif. Media Interaktif adalah media yang mengintegrasikan berbagai komponen yang ada maka akan menjadikan pengalaman belajar yang interaktif kemudian menggambarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Diputra, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari empat sekolah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi konjungsi di kelas IV SD, dengan mengintegrasikan model pembelajaran *hybrid* yang memadukan beberapa model multimedia interaktif, pendekatan berbasis teknologi visual dan audio serta evaluasi berbasis teknologi.

Penelitian oleh Khoiriyah, Darmayanti dan Astuti (2021) menyatakan bahwa aplikasi *canva* sangat cocok dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Idawati (2022), dengan menggunakan *canva* tidak membuat proses pembelajaran menjadi membosankan.

Salah satu kelebihan dari media interaktif menggunakan aplikasi *canva* ini yaitu media pembelajaran yang dirancang memudahkan pengguna tanpa keahlian untuk mengoperasikannya dan bisa diakses melalui *laptop* dan *smartphone*, hal ini memungkinkan guru dengan mudah merancang media pembelajaran yang dapat diakses secara *online* (Wahyuni & Napitupulu, 2022).

Dalam menyikapi perkembangan zaman pada bidang pendidikan, kebijakan pemerintah yang sangat mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran adalah akun belajar yang dimiliki oleh setiap guru, dengan akun belajar tersebut para guru dapat mengakses *Canva Pro* sehingga sangat bermanfaat dalam menyampaikan materi dengan kreatif dan juga dapat digunakan dalam berbagai bidang pekerjaan lainnya.

Menurut Raaihani dalam (Halim et al., 2024), kelebihan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* yaitu: (1) Memiliki varian *template* desain grafis yang menarik; (2) Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran

serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan di dalam aplikasi *canva*, dengan adanya berbagai fitur; (3) Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu; (4) Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru; (5) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan bisa dilakukan dengan menggunakan *handphone* ataupun laptop.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut Sugiono dalam (Ruhansih, 2017) penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Sejalan dengan ini, Sanjaya dalam (Amir & Kusuma W, 2018) mengatakan bahwa *research and development (R&D)* adalah proses untuk melakukan pengembangan dan validasi terhadap produk pendidikan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Model *ADDIE* digunakan karena spesifik untuk membuat produk yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, serta setiap tahapannya sistematis, lebih sederhana, dan lebih mudah dipahami (Legina & Sari, 2022).

Subjek dalam uji coba penelitian ini ialah guru dan peserta didik SDN 20 Tabek Panjang dengan jumlah peserta didik 15 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Selanjutnya, subjek penelitian ialah guru dan peserta didik SDN 01 Baringin Anam dengan jumlah peserta didik 24 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga jenis, yaitu data validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Data validitas diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Data praktikalitas diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Sedangkan data efektivitas diperoleh dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Hasil validitas yang diperoleh dari analisis media pembelajaran yang dikembangkan, dianalisis seluruh bagiannya dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Keterangan	Bobot
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: Modifikasi dari Sugiono & Rohayati (2017)

Kevalidan dari media *canva* yang sudah dibuat akan dihitung memakai rumus Sugiono 2015 sebagai berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase kevalidan
x = Jumlah skor validasi
y = Jumlah skor maksimal
100% = Konstanta

Hasil dari presentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria skor menurut skala *likert* sehingga didapat kriteria penetapan tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang	Konversi
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto dalam (Oktavia & arwin, 2024)

Analisis praktikalitas berguna untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan menganalisis data hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik yang dimodifikasi dari Sugiono dan Rohayati (2017)

Tabel 3. Kriteria Penskoran Praktikalitas Media Pembelajaran

Keterangan	Bobot
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: Modifikasi dari Sugiono dan Rohayati (2017)

Nilai akhir perhitungan berdasarkan angket respon guru dan angket respon peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumusan dari Sugiono dan Rohayati (2017), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:
NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan
R = skor yang diperoleh
SM = skor maksimum

Kategori praktikalitas media *canva* yang didapatkan berdasarkan perhitungan dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Rentang	Konversi
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto dalam (Oktavia & arwin, 2024)

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi yang telah dikerjakan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*, hasil belajar peserta didik nantinya akan dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat kepuasan belajar peserta didik. Kepuasan terhadap multimedia pembelajaran oleh peserta didik dapat diukur dengan menggunakan rumus Sugiono dan Rohayati (2017), yaitu:

Tabel 5. Kriteria Penskoran Efektifitas Media Pembelajaran

Keterangan	Bobot
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: Modifikasi dari Sugiono dan Rohayati (2017)

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :
S = nilai yang diharapkan
R = skor yang diperoleh
N = skor maksimum

Hasil dari perhitungan tersebut selanjutnya akan digunakan untuk menentukan kriteria ketercapaian pemahaman materi oleh peserta didik seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Kategori Efektifitas Media Pembelajaran

Rentang	Konversi
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Tidak Efektif
0%-20%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto dalam (Oktavia & arwin, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar dengan materi konjungsi. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model *ADDIE* yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menemukan permasalahan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum inovatif dan interaktif. Sedangkan sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif dan inovatif seperti terdapat *chromebook*, laptop, proyektor dan *speaker*. Semestinya pada penerapan kurikulum merdeka ini guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media berbasis digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan fokus belajar dan pemahaman peserta didik.

Selanjutnya, Tahap *design*, peneliti merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dirancang memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar dengan materi konjungsi. Pada tahap *development*, peneliti melakukan pengembangan media interaktif aplikasi *canva* berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh presentase 100% dengan kategori "sangat valid", uji validitas ahli bahasa memperoleh presentase 85,00% dengan kategori "sangat valid" dan uji validitas ahli media memperoleh presentase 93,75% dengan kategori "sangat valid". Uji validitas dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan penilaian akhir validitas media pembelajaran interaktif dengan rata-rata keseluruhan 92,91% dengan kategori "sangat valid". Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Kemudian, pada tahap *implementation*, dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif pada dua sekolah yang dipilih untuk penelitian. Pada penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva*, peneliti memberikan lembar evaluasi berupa *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi konjungsi bagi peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *canva*. Tahap akhir yaitu evaluasi, peneliti membagikan angket respon kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon praktikalitas yang diperoleh di SD Negeri 20 Tabek Panjang mendapatkan skor kepraktisan dari guru sebesar 95,00% dengan kategori “sangat praktis” dan skor kepraktisan dari peserta didik sebesar 98,83% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian di SD Negeri 01 Baringin Anam mendapatkan skor kepraktisan dari guru sebesar 97,50% dengan kategori “sangat praktis” dan skor kepraktisan dari peserta didik sebesar 97,29% dengan kategori “sangat praktis”.

Selanjutnya, penilaian keefektivan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* yang telah digunakan dalam pembelajaran memperoleh peningkatan hasil nilai *posttest* dari nilai *pretest* peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 20 Tabek Panjang, untuk hasil uji efektivitas diperoleh skor sebesar 85,53% dengan kategori “sangat efektif”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi konjungsi efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Berikutnya, data di SD Negeri 01 Baringin Anam untuk hasil uji efektifitas diperoleh skor sebesar 86,66% dengan kategori “sangat efektif”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi konjungsi efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* sudah terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Kecamatan Baso telah menghasilkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Uji validitas memperoleh skor sebesar 92,91% dengan kategori “sangat valid”. Uji praktikalitas menunjukkan media pembelajaran sangat praktis dengan skor 95,00% (guru) dan 98,83% (peserta didik) di sekolah uji coba, serta 97,50% (guru) dan 97,29% (peserta didik) di sekolah penelitian. Uji efektivitas menunjukkan media pembelajaran efektif digunakan di sekolah uji coba dengan skor 85,33% (sangat efektif) dan di sekolah penelitian dengan skor 86,60% (sangat efektif).

DAFTAR PUSTAKA

- Achyanadia, S. (2016). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v5i1.486>
- Amir, M. F., & Kusuma W, M. D. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 117. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.538>
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Eliyasni R, A. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN 01 Bandar Buat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1). <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3769%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3769/3716>
- Fatihah, A. N. (2018). *Analisis Penggunaan Konjungsi dalam Karangan Teks Prosedur Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Jenepono*.
- Halim, A., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas IV Sekolah Dasar*. 7(2).
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Iman, N., Usman, N., & Bahrin, B. (2021). Implementasi Kebijakan Sekolah Dasar dalam Menghadapi Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(2), 250. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i2.14464>
- Lagina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Oktavia, santi, & arwin. (2024). Pengembangan Media Wordwall Pada Pembelajaran IpaKelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 197–210.
- Ramadhan, D., & Maulana, N. (2024). *Analysis Of Grammatical Cohesion In The 2024 Vice Presidential Candidate Debate As An Indonesian Language Teaching Material Analisis Kohesi Gramatikal Pada Debat Calon Wakil Presiden Tahun 2024 Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia*. 12, 18–23.
- Ruhansih, D. S. (2017). Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian*

- Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10.
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Sabara, E., & Wahyudi. (2022). Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Mikrokontroler Berbasis Hybrid Learning menggunakan Wokwi Simulation. *Jurnal Media Elektrik*, 19(3), 186–193.
- Saguni, S. S., Cahyaningsih, T., Inayah, A., Makassar, U. N., Pengampu, D., Kuliah, M., Indonesia, B., & Makassar, U. N. (2024). 6 1*3456. 2(1), 109–116.
- Sugiono, M., & Rohayati, S. (2017). Pengaruh penggunaan bahan ajar E-Book interaktif, pemahaman analisis transaksi dan intensitas latihan soal terhadap hasil belajar siswa pada materi jurnal khusus akuntansi perusahaan dagang kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(3), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/22060%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>