

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CANVA MATERI PENINGGALAN MEGALITIK DI SITUS  
TINGGIHARI PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 16 KABUPATEN LAHAT**

**TESIS**

**Oleh:**

**ISMARIANI**

**NIM : 06032682327027**

**Program Studi Magister Teknologi pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CANVA MATERI PENINGGALAN MEGALITIK DI SITUS  
TINGGIHARI PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 16 KABUPATEN LAHAT**

TESIS

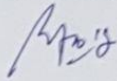
Oleh

Ismariani

06032682327027

Mengesahkan

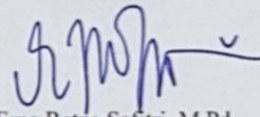
Pembimbing 1,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP.196305021988032003

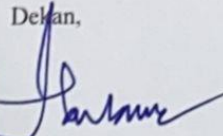
Pembimbing 2,



Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd

NIP. 198005272020122001

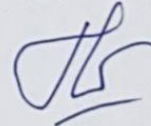
Dekan,



Dr. Hartono, M.A.

NIP. 196710171993011001

Koordinator Program Studi  
Teknologi Pendidikan



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

NIP. 197001232006041001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA  
MATERI PENINGGALAN MEGALITIK DI SITUS TINGGIHARI PADA  
MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 16  
KABUPATEN LAHAT**

**TESIS**

Oleh

**ISMARIANI**

06032682327027

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan**

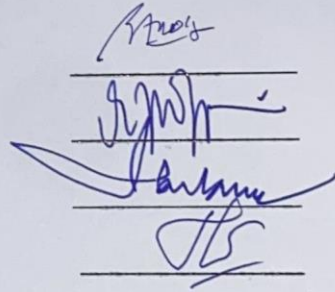
Telah disajikan dan lulus pada :

**Hari : Jumat**

**Tanggal : 10 Januari 2025**

**TIM PENGUJI**

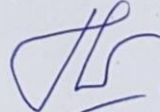
1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M. Hum
2. Sekretaris : Dr. Erna Retna Safitri, M. Pd
3. Anggota : Dr. Hartono, M.A
4. Anggota : Dr. Maknum Raharjo, M. Sn.



Palembang, 10 Januari 2025

Mengetahui,

KPS Magister Teknologi Pendidikan



**Dr. Maknum Raharjo, M. Sn**

NIP. 197001232006041001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

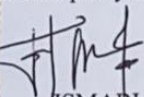
Nama : ISMARIANI  
NIM : 06032682327027  
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis saya yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Materi Peninggalan Megalitik Di Situs Tinggihari Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat” ini benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa adanya pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, Januari 2025  
Yang membuat pernyataan



  
ISMARIANI

NIM : 06032682327027

## **PRAKATA**

Tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Materi Peninggalan Megalitik Di Situs Tinggihari Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat ” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan tesis ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr Taufiq Marwa, S.E.,M.Si sebagai Rektor Universitas Sriwijaya dan Dr. Hartono, M.A. Selaku Dekan FKIP Unsri, Ketua dan Sekretaris Jurusan FKIP Unsri, Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Dr. Makmum Raharjo, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan kemudahan dalam penpendidikan administrasi selama penulisan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr.L.R. Retno Susanti, M.Hum dan Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan tesis ini.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi teknologi pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 5 Januari 2025

Penulis

**ISMARIANI**

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>SUMMARY .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat Belajar .....	7
2.2 Hakikat Pembelajaran .....	9
2.3 Pembelajaran Muatan Lokal.....	11
2.4 Media Pembelajaran .....	12
2.5 Penyusunan Rancangan Pengembangan Media.....	13
2.6 Pemanfaatan dan Karakteristik Media Pembelajaran .....	14
2.7 Kajian Media Pembelajaran .....	15
2.8 Jenis Media Pembelajaran .....	18

2.9	Aplikasi Media Pembelajaran .....	19
2.10	Penelitian Pengembangan .....	26
2.10.1	Pengertian Penelitian Pengembangan .....	26
2.10.2	Tujuan Penelitian Pengembangan.....	27
2.10.3.	Karakteristik Penelitian Pengembangan .....	29
2.10.4	Model-model Pengembangan.....	30
2.11	Kajian Materi.....	36
2.11.1	Situs Megalitik Tinggihari I,II,II .....	36
2.12	Penelitian Relevan.....	39
2.12.1	Kelebihan Penelitian .....	40
2.12.2	Kekurangan Penelitian.....	41
2.13	Kerangka Berfikir.....	42
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	44
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
3.3	Subjek dan Objek Penelitian .....	45
3.4	Prosedur Penelitian Pengembangan .....	45
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5.1	Observasi .....	52
3.5.2	Wawancara.....	53
3.5.3	Test.....	54
3.5.4	Angket.....	54
3.5.5	Walkthrough .....	55
3.6	Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>68</b>
4.1	Hasil Analisis .....	68
4.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	68
4.1.2	Analisis Kebutuhan Pendidik.....	71
4.1.3	Analisis Kurikulum .....	72
4.2	Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	74
4.2.1	Membuat Desain Peta Materi .....	74

4.2.2 Pembuatan <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> media pembelajaran .....	75
4.3 Tahap Pengembangan dan Implementasi .....	84
4.3.1 Pengembangan media pembelajaran .....	84
4.3.2 Melakukan Uji Validasi.....	89
4.3.2.1 Validasi Ahli Media.....	90
4.3.2.2 Validasi Ahli Bahasa .....	93
4.3.2.3 Validasi Ahli Materi .....	96
4.4 Tahap Implementasi .....	98
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>113</b>
5.1 Kesimpulan .....	113
5.2 Saran.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>116</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>122</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Hannafin and Peck .....	32
Gambar 2.2 Tahap pengembangan Model ADDIE.....	34
Gambar 2.3 Tahap Pengembangan Model Dick and Carey .....	34
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Pengembangan Berbasis Canva .....	42
Gambar 3.1 Prosedur pengembangan media pembelajaran Model Hannafin dan Peck .....	46
Gambar 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan .....	71
Gambar 4.2 Flowchart Pengembangan Media.....	76
Gambar 4.3 Pemilihan Background pada Media Pembelajaran .....	85
Gambar 4.4 Pemilihan Jenis Teks pada Media Pembelajaran.....	86
Gambar 4.5 Pemilihan Warna pada Media Pembelajaran .....	86
Gambar 4.6 Pemilihan Animasi Gambar pada Media Pembelajaran .....	87
Gambar 4.7 Pemilihan Animasi Bergerak pada Media Pembelajaran.....	87
Gambar 4.8 Penentuan Durasi Media pada Media Pembelajaran .....	88
Gambar 4.9 Penentuan Simbol yang Tepat pada Media Pembelajaran .....	88
Gambar 4.10 Tahap Finishing dengan Genially.....	89
Gambar 4.11 Kegiatan One to One Peserta Didik .....	99
Gambar 4.12 Kegiatan Small Group .....	100
Gambar 4.13 Field Test .....	102
Gambar 4.14 Grafik hasil belajar posttest dan pretest .....	109

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	44
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Pendidik .....	53
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan untuk Peserta Didik .....	54
Tabel 3.5 Kategori Nilai Validasi .....	55
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa .....	55
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi .....	56
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	56
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik .....	56
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	57
Tabel 3.11 Instrumen Soal .....	58
Tabel 3.12 Kategori Tingkat Kevalidan Media .....	58
Tabel 3.13 Tingkat Penilaian Skala Likert .....	59
Tabel 3.14 Kriteria Penilaian .....	59
Tabel 3.15 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	60
Tabel 3.16 Instrumen Wawancara Pendidik .....	60
Tabel 3.17 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	61
Tabel 3.18 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	61
Tabel 3.19 Instrumen Validasi Ahli Media .....	62
Tabel 3.20 Instrumen Angket Respon Pendidik .....	64
Tabel 3.21 Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	65
Tabel 3.22 Kategori Respon Peserta Didik .....	65
Tabel 3.23 Kategori Tingkat kepraktisan .....	65
Tabel 3.24 Instrumen Soal Pretest dan Posttest .....	66
Tabel 3.25 Kriteria Nilai <i>N-gain</i> .....	67
Tabel 4.1 Storyboard Layout .....	77
Tabel 4.2 Storyboard Prototype .....	81
Tabel 4.3 Daftar Identitas Validasi Ahli .....	90
Tabel 4.4 Instrumen Hasil Validasi Media .....	91

Tabel 4.5 Revisi media berdasarkan saran validator serta Perbaikannya .....	92
Tabel 4.6 Instrumen Hasil Validasi Bahasa .....	94
Tabel 4.7 Revisi bahasa berdasarkan saran saran validator serta Perbaikan ...	95
Tabel 4.8 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	96
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Tahap Expert Review .....	97
Tabel 4.10 Hasil Wawancara pada Pelaksanaan Uji One to One .....	99
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	100
Tabel 4.12 Rekapitulasai Hasil Uji Kepraktisan .....	101
Tabel 4.13 Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran .....	102
Tabel 4.14 Rekapitulasi hasil pretest peserta didik .....	104
Tabel 4.15 Rekapitulasi hasil posttest peserta didik .....	105
Tabel 4.16 Hasil Pretest dan Posttest .....	105
Tabel 4.17 Rerata Posttest, Pretest, Ngain .....	106
Tabel 4.18 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	107
Tabel 4.19 Data Hasil Belajar Kriteria Ketuntasan Minimal .....	108

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. SK Pembimbing .....	122
Lampiran 2. SK Perpanjangan Pembimbing .....	124
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian .....	126
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian .....	127
Lampiran 5. Izin Penelitian .....	128
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Dosen 1 .....	129
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Dosen 2 .....	132
Lampiran 8. SK Pembimbing .....	138
Lampiran 9. Surat Tugas Reviewer .....	139
Lampiran 10. Surat Tugas Validator .....	140
Lampiran 11. Surat Selesai Penelitian .....	141
Lampiran 12. Persetujuan Semhas .....	142
Lampiran 13. Lembar Validasi Bahasa.....	143
Lampiran 14. Instrumen Pendidik .....	144
Lampiran 15. Instrumen Validasi Media .....	146
Lampiran 16. Instrumen Validasi Materi .....	147
Lampiran 17. Modul Ajar .....	148
Lampiran 18. Dokumentasi .....	159

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS CANVA MATERI PENINGGALAN  
MEGALITIK DI SITUS TINGGIHARI PADA  
MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL DI  
SEKOLAH DASAR NEGERI 16 KABUPATEN  
LAHAT**

ISMARIANI (06032682327027)  
[06032682327027@student.unsri.ac.id](mailto:06032682327027@student.unsri.ac.id)

Pembimbing :  
Dr.L.R. Retno Susanti, M.Hum  
[retno\\_susanti@fkip.unsri.ac.id](mailto:retno_susanti@fkip.unsri.ac.id)  
Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd.  
[ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id](mailto:ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id)

Program Magister Teknologi Pendidikan

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis media berbasis canva Canva pada materi peninggalan megalitik di SDN 16 Kabupaten Lahat menggunakan model Hannafin and Peck melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan validasi. Analisis kebutuhan mengidentifikasi kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi megalitik, sementara tahap desain menghasilkan konten interaktif dan visual menarik menggunakan Canva. Validasi oleh ahli menunjukkan hasil sangat positif, dengan skor aspek materi, media, dan bahasa masing-masing sebesar 83%, 78.75%, dan 96,6%, yang keseluruhannya berada dalam kategori sangat valid. Uji lapangan melibatkan 21 peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan rerata skor pretest sebesar 40,00 meningkat menjadi 83,8 pada posttest, serta N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi, di mana peserta didik mencapai kategori baik hingga sangat baik. Media berbasis canva ini terbukti efektif dalam mendukung beragam gaya belajar melalui desain visual yang menarik dan interaktivitasnya. Meski penelitian terbatas pada satu sekolah dan menghadapi kendala infrastruktur teknologi, hasil ini memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan efektif, khususnya dalam mendukung pembelajaran sejarah dan budaya lokal.

**Kata kunci :** Pengembangan, Canva, Media berbasis canva, Megalitik, Media

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CANVA MATERI PENINGGALAN MEGALITIK DI SITUS  
TINGGIHARI PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL DI  
SEKOLAH DASAR NEGERI 16 KABUPATEN LAHAT**

ISMARIANI (06032682327027)  
[06032682327027@student.unsri.ac.id](mailto:06032682327027@student.unsri.ac.id)

**Advisors:**

Dr.L.R. Retno Susanti, M.Hum  
[retno\\_susanti@fkip.unsri.ac.id](mailto:retno_susanti@fkip.unsri.ac.id)

Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd.  
[ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id](mailto:ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id)

**Master's Program in Educational Technology**

**ABSTRACT**

*This research aims to develop Canva media berbasis canva-based learning media on megalithic heritage material at SDN 16 Lahat Regency using the Hannafin and Peck model through the stages of needs analysis, design, development and validation. A needs analysis identified a lack of student understanding of the megalithic material, while the design stage produced engaging interactive and visual content using Canva. Validation by experts showed very positive results, with material, media and language aspect scores of 83%, 78.75% and 96.6% respectively, all of which were in the very valid category. The field test involving 21 students showed a significant increase in understanding, with an average pretest score of 40,00 increasing to 83.8 on the posttest, as well as an N-Gain of 0.71 which is in the high category, of students reached the good category to very good. This media berbasis canva has proven effective in supporting various learning styles through its attractive visual design and interactivity. Although the research is limited to one school and faces technological infrastructure constraints, these results provide a significant contribution to the development of relevant and effective technology-based learning media, especially in supporting learning about history and local culture.*

**Keywords:** *Development, Canva, Media berbasis canva, Megalithic, Meda*

## RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan utama yang dihadapi SDN 16 Kabupaten Lahat, yaitu rendahnya minat siswa terhadap warisan budaya lokal dan kurangnya media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Siswa cenderung kurang memahami pentingnya melestarikan budaya lokal karena minimnya pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang ada kurang mendukung interaksi antara siswa dan pendidik, sehingga materi terasa monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang disajikan secara interaktif pada materi persebaran peninggalan megalitik di Situs Tinggihari dalam mata pelajaran muatan lokal. Inovasi ini diharapkan dapat memberikan solusi atas tantangan dalam pembelajaran dan meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan memiliki validitas tinggi, dengan skor rata-rata 86,03 % dari tiga aspek utama: materi, media, dan bahasa Rekapitulasi hasil tahap expert review menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor sebesar 83% dan masuk dalam kategori sangat valid. Aspek bahasa mendapatkan skor tertinggi, yaitu 96,6%, yang juga dikategorikan sangat valid. Sementara itu, aspek media memperoleh skor 78,75%, yang berada dalam kategori valid. Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi menunjukkan rata-rata skor sebesar 86,12%, yang termasuk dalam kategori sangat valid, serta praktikalitas yang sangat baik berdasarkan penilaian 9 siswa dengan skor rata-rata 4,9 . Media ini mudah digunakan, menarik, dan efektif mendukung proses pembelajaran, terutama dalam memvisualisasikan materi kompleks seperti peninggalan megalitik. Implementasi media ini juga meningkatkan hasil belajar secara signifikan, dengan rata-rata posttest siswa mencapai 83,81 dan N-Gain sebesar 0,71, menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memperkuat apresiasi terhadap sejarah dan budaya lokal.

Penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang penting untuk diperhatikan. Media berbasis Canva menawarkan desain yang interaktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media ini juga

mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dengan efisien dan fleksibel. Selain itu, hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan yang mengindikasikan efektivitas media ini dalam mengajarkan materi yang kompleks. Namun, penelitian ini juga menghadapi beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada perangkat teknologi dan akses internet, yang dapat menjadi kendala di daerah dengan fasilitas terbatas. Penelitian ini juga memerlukan pelatihan tambahan bagi pendidik agar dapat mengoptimalkan penggunaan Canva. Selain itu, cakupan uji coba yang melibatkan 21 siswa mungkin belum sepenuhnya mewakili populasi yang lebih luas. Meskipun demikian, manfaat yang ditawarkan oleh media ini jauh lebih besar dibandingkan dengan kekurangannya. Dengan validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang terbukti tinggi, media berbasis Canva layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran muatan lokal.



## **SUMMARY**

*This study aims to address the main issue faced by SDN 16 Lahat Regency, which is the low interest of students in local cultural heritage and the lack of engaging and interactive learning media. Students tend to have a limited understanding of the importance of preserving local culture due to the scarcity of innovative approaches in the learning process. Additionally, the existing learning media do not facilitate interaction between students and educators, making the material feel monotonous. To address this, the study developed an interactive Canva-based learning media on the topic of megalithic site distribution at the Tinggihari Site, integrated into local content lessons. This innovation is expected to provide a solution to the challenges in learning and enhance students' appreciation of local culture. The study shows that the Canva-based learning media developed has high validity, with an average score of 91.6% across three main aspects: content, media, and language. The expert review summary revealed that the content aspect scored 83%, categorized as highly valid. The language aspect received the highest score, 96.5%, also categorized as highly valid. Meanwhile, the media aspect scored 78.75%, categorized as valid. Overall, the summary results indicate an average score of 86.03%, which falls under the highly valid category, with excellent practicality based on the evaluation of 9 students, who gave an average score of 4.9. This media is easy to use, engaging, and effectively supports the learning process, especially in visualizing complex topics like megalithic heritage. The implementation of this media also significantly improved learning outcomes, with the students' average post-test score reaching 83.81 and an N-Gain of 0.71, demonstrating its effectiveness in enhancing students' understanding while strengthening their appreciation for local history and culture.*

*This study has strengths and weaknesses that are important to consider. The Canva-based media offers an interactive and engaging design, which increases student interest in learning. It also makes it easier for educators to deliver content efficiently and flexibly. Additionally, the learning outcomes showed significant improvement, indicating the media's effectiveness in teaching complex topics.*

*However, the study also faces several limitations, such as reliance on technology and internet access, which may pose challenges in areas with limited resources. The study also requires additional training for educators to optimize the use of Canva. Furthermore, the scope of the trial involving 21 students may not fully represent a larger population. Despite these limitations, the benefits offered by this media far outweigh its shortcomings. With proven high validity, practicality, and effectiveness, Canva-based media is a valuable tool for innovative learning in elementary schools, particularly for local content subjects.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk ekonomi sosial budaya dan pendidikan. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa pendidikan tidak tertinggal dari kemajuan IPTEK, perlu dilakukan perubahan. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya untuk mengubah cara teknologi digunakan dalam proses pendidikan (Silvia and Dewi, 2021; Adhiansyah *et al.*, 2023; Nur Saffanah and Andrian, 2024).

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen meliputi yang meliputi tujuan, bahan, pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media. Komponen tersebut menjadi komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar (Lusiana, 2022; Zahwa and Syafi'i, 2022; Arsyad and Asbari, 2023). Komponen tersebut tentu tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dipandang penting, karena keberadaannya membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Seperti yang dinyatakan Rusman (2022) bahwa penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik dan dianggap penting untuk menarik minat kegiatan belajar. Bagi peserta didik, kehadiran pendidik untuk mengarahkan kegiatan belajar. Tanpa adanya interaksi antara peserta didik dengan media maka belajar tidak akan pernah terjadi (Amaliyah and Darmawan, 2024).

Dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang tepat, akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari pelajaran. Banyak penelitian yang memperlihatkan bahwa media telah berhasil menunjukkan keunggulannya dalam membantu para pendidik dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pelajaran secara cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para peserta, selain itu juga memiliki kekuatan positif dan sinergi yang mampu

merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis (Lusiana, 2022; Yunita, 2023). Lebih lanjut dikatakan bahwa media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Borman and Purwanto, 2022; Ramdhany *et al.*, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berbasis canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang menyediakan berbagai template dan alat untuk membuat desain yang menarik dan profesional (Canva, 2023). Dengan menggunakan canva, pendidik dapat membuat media pembelajaran yang visual dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan penyampaian materi.

Penelitian tentang persebaran megalitik di situs Tinggihari 1, 2, dan 3 penting untuk pembelajaran muatan lokal peserta didik karena mengajarkan mereka tentang sejarah dan budaya daerah sebagai bagian dari identitas mereka. Situs-situs ini menyimpan bukti kehidupan masa lampau, seperti teknologi, kepercayaan, dan tradisi masyarakat megalitik, yang relevan untuk dipahami peserta didik. Dengan memasukkan hasil penelitian ini ke dalam muatan lokal, peserta didik dapat belajar secara langsung mengenai warisan budaya daerah mereka. Selain itu, pembelajaran ini membantu peserta didik menghargai nilai sejarah dan mendorong partisipasi dalam pelestarian situs bersejarah. Hal ini juga menumbuhkan rasa bangga peserta didik terhadap daerah asal mereka sekaligus memperkaya pengetahuan mereka.

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk materi peninggalan megalitik di Desa Tinggihari Kecamatan Gumay Ulu pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran muatan lokal. Media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi pendidik dalam menyampaikan materi, serta membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami dan mengapresiasi warisan budaya yang ada di Kabupaten Lahat.

Di sisi lain, lembaga pendidikan mempunyai peran penting dalam mempertahankan dan melestarikan budayanya sesuai dengan potensi dan kearifan lokal setiap wilayahnya masing-masing. Pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang keanekaragaman budaya tetap dipertahankan sesuai dengan Permendikbud

nomor 79 tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013. Muatan lokal adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan SD/MI yang isinya berupa muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Muatan Lokal merupakan pendidikan yang isi dan media penyampainnya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya serta kebutuhan daerah (Dharmayani, Agung and Wiyasa, 2022; Jannah and Suciptaningsih, 2023).

Pembelajaran muatan lokal memiliki peranan penting dalam memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya kepada generasi muda. Salah satu peninggalan bersejarah di Kabupaten Lahat yang sangat penting untuk dipelajari adalah peninggalan megalitik yang terletak di Desa Tinggihari Kecamatan Gumay Ulu Kabupaten Lahat (Aburahman, 2013). Peninggalan ini merupakan peninggalan megalitik yang tersebar di beberapa tempat di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Namun, penyampaian materi tentang peninggalan megalitik di Situs Tinggihari seringkali menghadapi kendala, terutama dalam hal media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Penelitian oleh Wiryani Putri, Hudaidah, dan Syarifuddin (2021) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau* menunjukkan hasil yang signifikan. Penelitian ini bertujuan mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis website Canva. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 45%. Selain itu, nilai N-Gain yang diperoleh mencapai 0,72, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Widowati (2022) dengan judul *Implementasi Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil belajar Peserta didik* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya melalui implementasi canva. Peningkatan terjadi signifikan, di mana 86,7% peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 86,2. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, keaktifan peserta didik dan efektivitas pembelajaran juga mengalami

peningkatan mencapai 90%.

Penelitian tentang persebaran megalitik di situs Tinggihari dapat menginspirasi penelitian oleh Wiryani Putri, Hudaidah, dan Syarifuddin (2021) serta Widowati (2022) dengan pendekatan berbasis media digital seperti Canva. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran modern mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, seperti peningkatan sebesar 45% dengan N-Gain 0,72 untuk materi sejarah dan budaya.

Selain itu, digitalisasi pembelajaran seni budaya melalui Canva juga berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik hingga 90% dan hasil belajar dengan rata-rata nilai 86,2. Menghubungkan materi lokal seperti persebaran megalitik dengan teknologi pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan kontekstual bagi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi landasan penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang efektif dan relevan dengan muatan lokal. Dari paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang penulis kemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi tentang peninggalan megalitik di Desa Tinggihari, Kecamatan Gumay Ulu, seringkali menghadapi kendala karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif.
2. Media pembelajaran yang ada belum mampu membantu peserta didik memahami dan mengapresiasi warisan budaya lokal secara optimal.
3. Pendidik membutuhkan alat bantu pembelajaran yang relevan dan interaktif untuk mendukung pengajaran materi muatan lokal sesuai dengan potensi dan kearifan budaya Kabupaten Lahat.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat yang praktis?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat terhadap hasil belajar peserta didik?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat yang praktis.
3. Mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat terhadap hasil belajar peserta didik.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan di atas maka manfaat dari penelitian ini antara lain :

### **A. Manfaat Teoretis**

1. Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat.
2. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dalam bidang kajian ini di kemudian hari.

### **B. Manfaat Praktis**

1. Bagi Pendidik: pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat sebagai referensi bagi pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Bagi Sekolah: diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat dapat menjadi referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran pada sekolah tersebut.
3. Bagi peneliti lain: diharapkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis canva materi peninggalan megalitik di Situs Tinggihari pada mata pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar Negeri 16 Kabupaten Lahat dapat digunakan sebagai informasi dan masukan serta rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Aburahman, K. (2013) ‘Persepsi Masyarakat Tinggihari terhadap Keberadaan Situs Megalitik Tinggihari Kecamatan Guay Ulu Kabupaten Lahat’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Adhiansyah, hanif krisna *et al.* (2023) ‘Peran Masyarakat Dalam Perkembangan Mental Anak Di Era Teknologi’, *FKIP e-PROCEEDING*, pp. 72–79.
- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A. and Firmansyah, H. (2023) ‘Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak’, *Jurnal Pendidikan*, 24(1), pp. 12–20. Available at: <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>.
- Amaliyah, A. and Darmawan, D. (2024) ‘*Learning Management System* dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter’, *Journal of Education and Islamic Studies (JEIS)*, 1(1), pp. 20–32. Available at: <https://doi.org/10.62083/t43kss29>.
- Derrydamawati, C.C. *et al.* (2024) ‘Pengembangan e-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Peralatan Dapur untuk Siswa Kuliner Fase E’, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), pp. 1723–1730. Available at: <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2501>.
- Dewi, I.M. and Setyasto, N. (2024) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), pp. 2300–2308. Available at: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>.
- Dharmayani, N.P.A.G., Agung, A.A.G. and Wiyasa, I.K.N. (2022) ‘Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA’, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), pp. 317–327. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.54767>.
- Fahmi, F.Z. *et al.* (2023) ‘Creative industries and disaster resilience: A focus on arts- and culture-based industries in Indonesia’, *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 99(October), p. 104136. Available at:

<https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2023.104136>.

Fajriyatn, A. *et al.* (no date) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Kata kunci-Learning Media Development, Digital Flipbook, ADDIE’, *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, p. 1.

Fauziah, C.W. *et al.* (2025) ‘Penerapan Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Pada Mata Pelajaran Budi Pekerti Dan Nasionalisme’, 2(1), pp. 83–90.

Fitri, A.N. *et al.* (2024) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Materi Inflasi Kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin’, *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), pp. 130–138. Available at: <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p130-138>.

Hamzah, M.R. *et al.* (2022) ‘Proyek Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik’, *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), pp. 553–559. Available at: <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.309>.

Idawati *et al.* (2022) ‘Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD’, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), pp. 745–751. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.

Ihwono, R., Mariono, A. and Dewi, U. (2023) ‘Multimedia Web Learning Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sma’, *Jurnal Education and Development*, 11(2), pp. 413–419. Available at: <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4566>.

Ismail, A.I. and Hasanah, Q. (2024) ‘Pengembangan e-modul Interaktif berbasis Canva-Flipbook p ada Penuntun Praktikum Kimia Dasar Development of an Interactive e-module based on Canva-Flip book for Basic Chemistry Practicum Guides’, 1(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.31605/saqbe>.

Ismanto, E., Herlandy, P.B. and Renita Rahmadani (2024) ‘Pengembangan Pengembangan Learning Management System (LMS) dengan Pendekatan Self Directed Learning (SDL) untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Pekanbaru’, *Jurnal Fasilkom*, 14(1), pp. 66–74. Available at:

<https://doi.org/10.37859/jf.v14i1.6882>.

- Izzah, S.M. *et al.* (2023) ‘PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL’, 1(9), pp. 763–774.
- Jafarudin, A. *et al.* (2024) ‘Penerapan Model Dick & Carrey dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Statistika di Kelas XII SMK Pertiwi’, *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2).

Kemendikbud (2022) ‘Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D: Untuk Kelas VII – IX SMP/MTs/Program Paket B’, pp. 1–16. Available at: [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/19\\_CP\\_IPS.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/19_CP_IPS.pdf).

Kota, S. *et al.* (2024) ‘Pelatihan Digital Marketing Bagi Pemilik Rumah Kost Jalan Arung’, 1(3), pp. 55–59.

Kurniati (2023) ‘Peran Perpustakaan Dalam Melestarikan Warisan Budaya dan Sejarah Lokal’, *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, Volume 3(No 2), pp. 102–114.

Kurniawan, A., Pgri, U. and Buana, A. (2023) ‘Pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Teknologi AI (Artificial Intelligence) Pada Materi Media Dan Produksi’, *Devonis: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 13(2), pp. 27–34.

Kurniawan, R.W. and Munir, N.S. (2021) ‘Pengembangan Bisnis Toko Wingko “Kelapa Muda”’, *Journal of Emerging Business Management and Entrepreneurship Studies*, 1(1), pp. 79–101. Available at: <https://doi.org/10.34149/jebmes.v1i1.9>.

Mahadiansar, M. *et al.* (2020) ‘Paradigma Pengembangan Model Pembangunan Nasional Di Indonesia’, *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu dan Praktek Administrasi*, 17(1), pp. 77–92. Available at: <https://doi.org/10.31113/jia.v17i1.550>.

- Meditama, R.F. (2021) ‘Pendidikan vokasi sebagai elemen fundamental menghadapi tantangan revolusi industri 4.0’, *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 1, pp. 443–452. Available at: <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/isiiep/article/view/1392>.
- Miftahul Jannah, F.N. *et al.* (2023) ‘Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). Available at: <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.
- Moure Abelenda, A., Aiouache, F. and Moreno-Mediavilla, D. (2023) ‘Adapted business model canvas template and primary market research for project-based learning on management of slurry’, *Environmental Technology and Innovation*, 30, p. 103106. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.eti.2023.103106>.
- Mulyangga, D. *et al.* (2025) ‘MEMBANGUN KEBHINEKAAN PESERTA DIDIK’, 3(1), pp. 0–6. Available at: <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p226-232>.
- Nasir, T.M. (2024) ‘Penerapan Model Hannafin Dan Peck Untuk Mengukur’, 1(2), pp. 167–174.
- Noviansyah, R.D., Riana, F. and Al-ikhshan, S.H. (2025) ‘IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF GHARIB MELALUI APLIKASI AUGMENTED REALITY ( STUDI KASUS : SEKOLAH UMMUL QURO BOGOR )’, 9(1), pp. 145–151.
- Nurchayanti, R.M. and Tirtoni, F. (2023) ‘Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), pp. 265–270. Available at: <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>.
- Pan, A.J., Lai, C.F. and Kuo, H.C. (2023) ‘Investigating the impact of a possibility-thinking integrated project-based learning history course on high school students’ creativity, learning motivation, and history knowledge’, *Thinking Skills and Creativity*, 47(December 2022), p. 101214. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101214>.
- Prasetyo, Y. (2024) ‘Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Hukum

Newton Dengan Video Animasi Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck Design and Development of Learning Media for Introduction to Newton's Laws with Animation Videos Using the Hannafin and Peck Method', *Jurnal Info Digit*, 2(2), pp. 834–848. Available at: <http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/JID>.

Purnomo, R.K., Saufi, H.A. and Hs, R. (2023) 'Experimental Student Experiences', *Experimental Student Experience*, 1(1), pp. 1–7.

Rahmawati, F. and Suratman, R.Y. (2022) 'Performa Regresi Ridge dan Regresi Lasso pada Data dengan Multikolinearitas', *Leibniz: Jurnal Matematika*, 2(2), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.59632/leibniz.v2i2.176>.

Rizani, A. (2017) 'Analisis Potensi Ekonomi Di Sektor Dan Subsektor Pertanian, Kehutanan Dan Perikanan Kabupaten Jember', *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 15(2), p. 137. Available at: <https://doi.org/10.22219/jep.v15i2.5361>.

Rosmiati, S., Iswara, P.D. and Djuanda, D. (2024) 'Pengembangan Media Flipbook Audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), pp. 2909–2920. Available at: <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>.

Siregar, F. (2024) 'Penggunaan E-Learning Moodle Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pasa Saat Pandemi Pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA', 06(02), pp. 14736–14746.

Subroto, D.E. *et al.* (2023) 'Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia', *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), pp. 473–480. Available at: <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.

Sudrajat, B. *et al.* (2023) 'Edukasi Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Untuk Peningkatan SDM Berkualitas Bagi Warga Kelurahan Sukasari

- Tangerang’, *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), pp. 25–31.  
Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v3i1.530>.
- Tonra, W.S. *et al.* (2023) ‘Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva’, *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), pp. 126–133. Available at: <https://doi.org/10.21067/jpm.v8i1.7152>.
- Tri Wulandari and Adam Mudinillah (2022) ‘Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD’, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), pp. 102–118. Available at: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Zebua, N. (2023) ‘Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik’, *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), pp. 229–234.