

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI MIN 2 KOTA PALANGKA RAYA

Muhammad Syabrina, Istiyati Mahmudah, Lira Meini*, Salia Rahmawati

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*Email: Lirameini13@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
<p>Article history:</p> <p>Received : 11 12, 2025 Revised : 05 01, 2026 Accepted : 21 02, 2026</p>	<p>Pancasila education is an important subject that aims to instill Pancasila values in students' daily lives. However, monotonous and uninteresting learning often causes students to lose motivation to learn. In this era of technological progress, creative, innovative and interactive learning media are needed to increase the effectiveness and attractiveness of learning. In this era of technological progress, creative, innovative and interactive learning media are needed to increase the effectiveness and attractiveness of learning. This research aims to create interactive, visual and easily accessible teaching materials using the Canva platform, as well as testing its feasibility and effectiveness in the learning process. The method used is development research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, involving validation from material experts, design experts, teachers, as well as field trials on class IV B MIN 2 students in Palangka Raya City. The validation results show a very high level of feasibility, namely 92% material expert, 93% design expert, 75% teacher assessment, and 90% student response. Data analysis through the T Test and N-Gain confirmed a significant increase in learning outcomes with an average N-Gain value of 0.44 (medium category). Thus, it can be concluded that the Canva-based interactive teaching materials developed are proven to be feasible, effective, and capable of encouraging more interesting and meaningful learning for students</p>
<p>Keywords: <i>Pancasila Education, Canva, Teaching Materials, Interactive, Learning</i></p>	<p>ABSTRAK</p> <p>Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa. Namun, pembelajaran yang monoton dan kurang menarik seringkali menyebabkan siswa kehilangan motivasi belajar. Di era kemajuan teknologi, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Di era kemajuan teknologi, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menciptakan bahan ajar yang interaktif, visual, dan mudah diakses menggunakan platform Canva, sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan</p>
<p>Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Canva, Bahan Ajar, Interaktif, Pembelajaran</p>	

dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), melibatkan validasi dari ahli materi, ahli desain, guru, serta uji coba lapangan pada siswa kelas IV B MIN 2 Kota Palangka Raya. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu ahli materi 92%, ahli desain 93%, penilaian guru 75%, dan respon siswa 90%. Analisis data melalui Uji T dan N-Gain mengonfirmasi adanya peningkatan signifikan hasil belajar dengan nilai N-Gain rata-rata 0,44 (kategori sedang). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Canva yang dikembangkan terbukti layak, efektif, dan mampu mendorong pembelajaran yang lebih menarik serta bermakna bagi siswa.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).
Copyright (c) 2026 Muhammad Syabrina, Istiyati Mahmudah, Lira Meini, Salia Rahmawati



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disusun secara sistematis untuk membangun lingkungan pembelajaran yang dinamis, sehingga para siswa mampu mengembangkan potensi diri, kecerdasan, etika, dan keterampilan yang diperlukan (Khairunnisa & Apoko, 2023). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk setiap generasi, terutama pada generasi sekarang ini, untuk mendorong perkembangan pengetahuan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya Di Indonesia. Semakin pesatnya kemajuan teknologi, para pendidik dan peserta didik disarankan untuk memahami teknologi sebagai langkah dalam meningkatkan standar pendidikan (Iwan, 2023).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang diajarkan oleh pengajar untuk menyampaikan pengetahuan, mengatur, dan membentuk kondisi lingkungan melalui berbagai metode agar siswa dapat menyelesaikan tugas pembelajaran dengan efisien, efektif, serta hasil yang maksimal. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan mudah (Khairunnisa & Apoko, 2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan sangat penting, terutama sebagai alat bantu bagi guru dalam mengakses bahan ajar. Di sisi lain, minat siswa terhadap buku telah menurun, khususnya saat mereka menghadapi materi yang sulit dipahami. Kondisi ini berisiko mengurangi motivasi belajar dan menjadikan proses pembelajaran terasa kaku serta tidak menarik (Fajar & Aeni, n.d.).

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang sangat penting karena didasarkan pada prinsip-prinsip Pancasila, yakni nilai kepercayaan kepada Tuhan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial, yang harus diimplementasikan dalam sikap serta perilaku keseharian. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang wajib yang harus dipelajari sebagai bekal pengetahuan di masa depan. Oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar berbasis canva agar pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak membosankan dan menarik dalam mengikuti proses pembelajaran (Syafra & Putra, 2024).

Tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk siswa sadar akan sepenuhnya hak dan kewajibannya. Maka dari itu dibutuhkan yang namanya rancangan

bahan ajar interaktif berbasis canva untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dikelas (Fadhlan, 2025). Media pembelajaran interaktif bisa membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Salah satu pilihan yang bisa digunakan adalah aplikasi desain online Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang membantu membuat konten visual menarik, seperti presentasi, infografis, video, dan berbagai macam lainnya (Mawarno et al., 2024).

Media pembelajaran yang berisi bahan ajar interaktif disusun secara efektif, efisien, dan menarik. Desain serta ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar memudahkan penggunaan bahan ajar tersebut. Bahan ajar ini memiliki tujuan untuk membantu siswa memahami materi yang telah disampaikan guru. Bahan ajar berbasis Canva memiliki keunggulan seperti mudah diakses, serta dilengkapi berbagai contoh macam gambar ilustrasi yang beragam (Fajar & Aeni, 2024.).

METODE

Penelitian ini bersifat pengembangan. Pemilihan model pengembangan yang tepat sangat penting untuk menciptakan produk yang sesuai. Keberhasilan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efektivitas penggunaannya dan manfaat yang diberikan. Model ADDIE merupakan salah satu pendekatan desain pengembangan yang sistematis dan bertahap. Model ini dipilih karena bahan ajar yang dikembangkan bukan berupa perangkat lunak, sehingga Model ADDIE dinilai sesuai dengan kebutuhan pengembangan bahan ajar tersebut (Purnamasari, 2018).



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian tersebut terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi serta menyusun secara sistematis pengembangan bahan ajar berbasis website canva dengan menyusun mulai dari mendesain flowchart, menyusun storyboard, dan mendesain secara langsung didalam canvanya (Apriyantini et al., 2024).

Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa kritik atau saran yang didapatkan dari hasil penilaian angket yang dilakukan oleh para ahli mengenai bahan ajar interaktif berbasis canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Suku, Agama dan

Budaya Di Indonesia. Pada penelitian ini digunakan kuesioner yang digunakan untuk instrumen pengumpulan data serta angket diberikan untuk subjek yang dilakukan uji coba. Adapun beberapa angket yang yang diperlukan yaitu:

- (a) Angket Penilaian Evaluasi Ahli Materi,
- (b) Angket Penilaian Evaluasi Ahli desain,
- (c) Angket Penilaian Bahan Ajar oleh Guru Kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya;
- (d) Angket Evaluasi Siswa Uji Coba Lapangan

Siswa kelas IV B MIN 2 Palangka Raya dapat menggunakan hasil penelitian bahan ajar berbasis canva ini dalam kegiatan pembelajaran dikelas mereka dengan mudah dan praktis. Survei dilaksanakan di MIN 2 Palangka Raya khusus nya pada kelas IV B. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV B MIN 2 Kota Palangka Raya, sementara objek dari penelitian tersebut adalah bahan ajar interaktif bebasis canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Survei ini ditujukan agar mempermudah proses pembelajaran dan membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran dikelas.

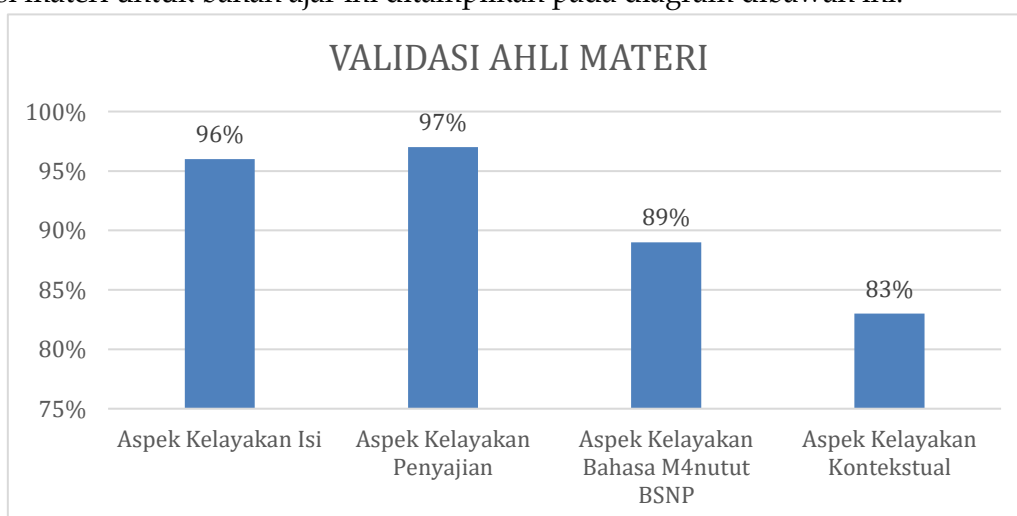
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Terdapat tiga jenis uji coba yang dilaksanakan, yaitu uji coba lapangan, validasi oleh ahli, dan validasi materi. Proses ini dilakukan guna mengukur sejauh mana media ini dapat menghasilkan pembelajaran yang sangat sesuai dengan kriteria dan kebutuhan siswa. Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran telah dilakukan data uji validasi yang didapatkan dari hasil pengisian instrumen yang berikan kepada validator ahli materi, ahli desain, respon guru dan respon siswa (Berlina & Muhtarom, 2024). Hasil penilaian angket dari setiap validator dianalisis dibuat dalam bentuk diagram menggunakan excel.

1. Ahli Materi





Tahap pertama adalah validasi materi menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Hasil validasi tersebut divisualisasikan dalam bentuk diagram berikut., hasil dari angket validasi materi untuk bahan ajar ini ditampilkan pada diagram dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

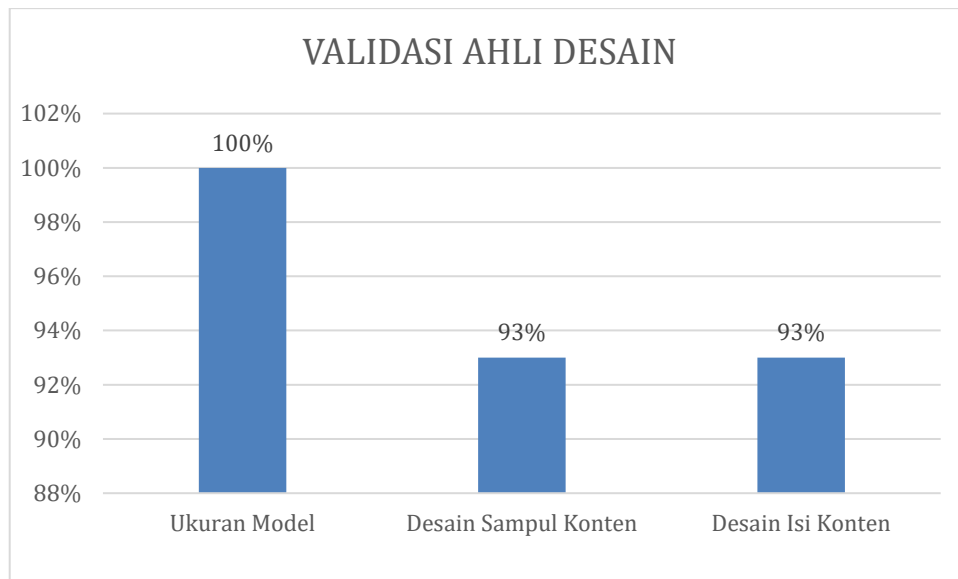
Hasil validasi ahli materi yang ditunjukkan pada gambar 2, bahwa bahan ajar interaktif berbasis canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV di MIN 2 Kota Palangka Raya sebesar 92% atau sangat layak. Untuk meningkatkan kualitas produk, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli.

Tabel 2. Saran perbaikan dari ahli materi

No.	Sebelum	Setelah
1		
Hilangkan Alur Tujuan Pembelajaran		
2		
Tambahkan Materi kalimantan dan jadikan dalam bentuk Qr pada slide ini		

2. Ahli Desain

Tahap selanjutnya yaitu validasi oleh ahli desain, sebagaimana tergambar pada diagram berikut yang memuat penilaian terhadap bahan ajar.


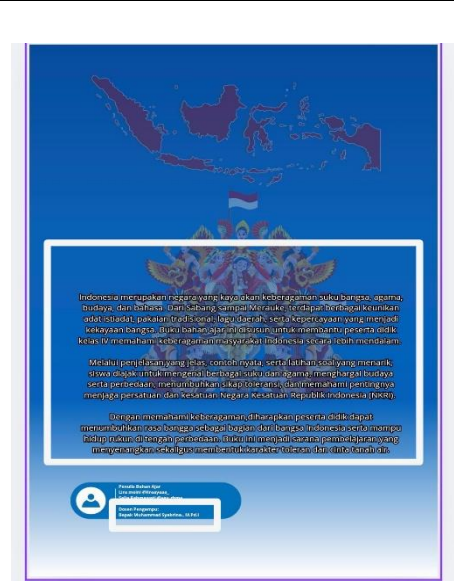


Gambar 3. Grafik penilaian ahli desain

Gambar 3 memaparkan hasil validasi ahli desain terhadap pengembangan bahan ajar digital menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif untuk materi Keberagaman Suku, Agama, dan Budaya dalam Pendidikan Pancasila ini memperoleh skor 93%, yang mengindikasikan kategori sangat layak bagi siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya.

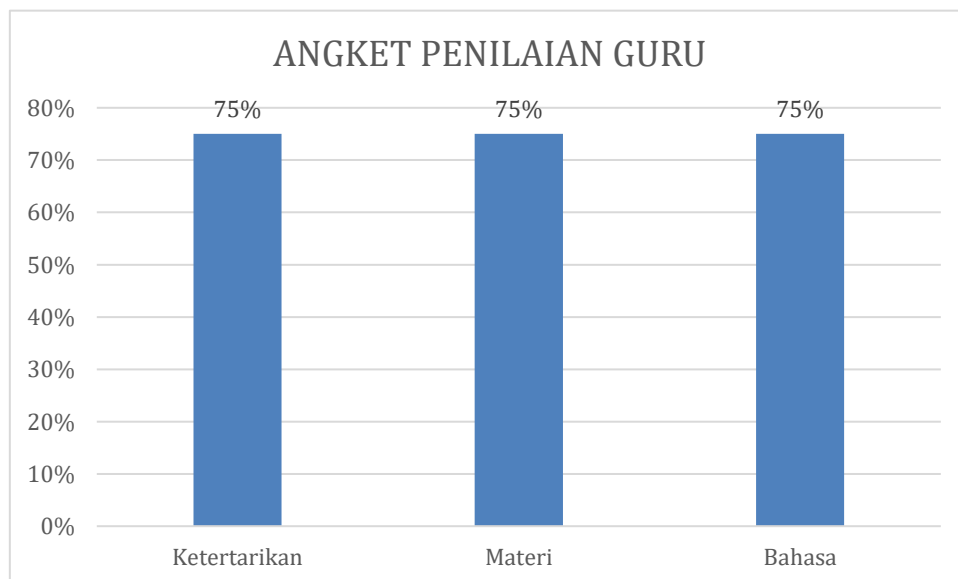
Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli desain

No.	Sebelum	Sesudah
1		
<p>Spasikan kata isi pada kalimat tersebut</p>		

2		
<p>Berikan bayangan pada tulisan dibelakang sampul agar tulisannya jelas dan memperbaiki nama orang</p>		

3. Hasil Penilaian Guru

Pada tahap Pengujian Bahan Ajar Digital Berplatform Canva, guru mengisi angket penilaian sesuai dengan hasil penggunaan bahan ajar, dan hasilnya ditampilkan pada diagram dibawah ini.

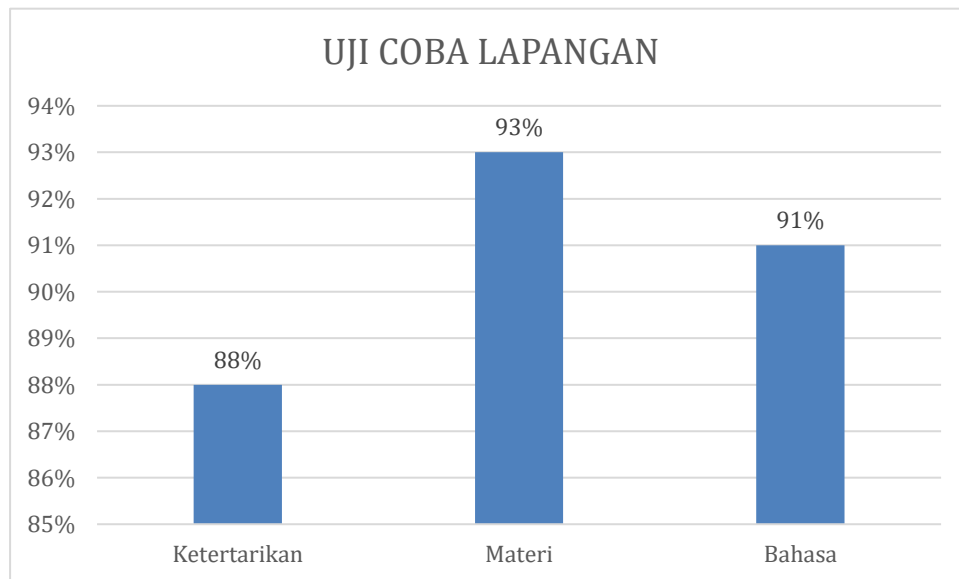


Gambar 4. Grafik Penilaian Guru

Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa 75% menilai bahan ajar interaktif berbasis Canva ini "sangat layak". Oleh karena itu, produk ini dapat digunakan dalam uji coba lapangan.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba ini diikuti oleh 28 siswa sebagai responden, yaitu seluruh siswa kelas IV B. Grafik berikut memaparkan temuan dari uji lapangan yang telah dilakukan.



Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Dari data grafik diatas, terlihat bahwa 90% menilai bahan ajar interaktif berbasis Canva tergolong "sangat layak". Capaian ini mengonfirmasi bahwa bahan ajar tersebut efektif dalam membantu pemahaman siswa.

Pengembangan Produk

1. Analisis

Uji coba yang dilakukan melalui dengan tahap pengumpulan hasil observasi dan hasil penilaian angket sebagai sumber informasi. Angket yang didapat dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan hasil yang diperlukan (Latip, 2022). Pada analisis ini dilakukannya analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa dan konteks lingkungan, pada analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui fungsi pada bahan ajar interaktif yang telah dibuat dan mampu diuji cobakan pada MIN 2 Kota Palangka Raya (Mie et al., 2018).

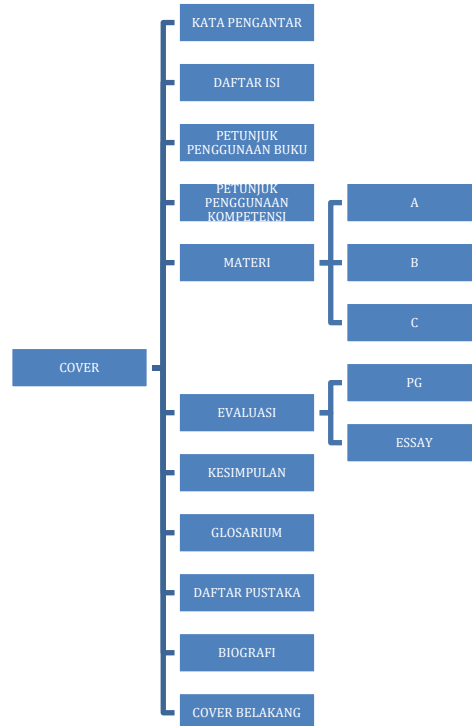
Pada tahap analisis desain bahan ajar yang kurang baik tidak dapat digunakan jika memiliki beberapa keterbatasan. Desain bahan ajar diperlukan beberapa tahapan-tahapan analisis yang perlu dilakukan (Syahid et al., 2024).

2. Desain

Tahap desain melibatkan serangkaian aktivitas untuk merancang bahan ajar berbasis Canva. Kegiatan-kegiatan utama pada tahap ini meliputi:

3. Pembuatan flowchart

Pada tahap ini dilakukan analisis materi yang dihasilkan dan dibuat dalam storyboard. Pada tampilan flowchart terdapat beberapa tahapan yang ada pada bahan ajar mulai dari judul sampai dengan daftar pustaka. Berikut contoh flowchart pada pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva:

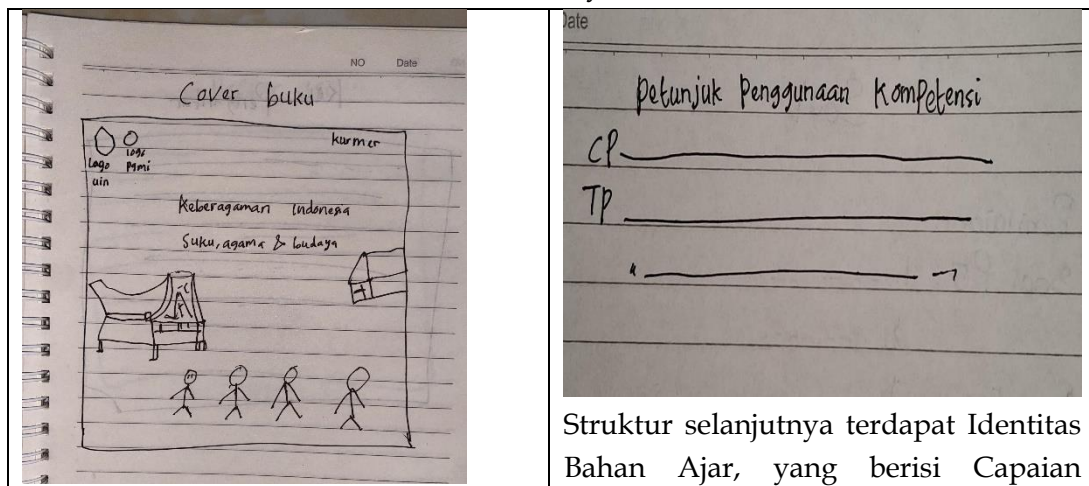


Gambar 6. Flowchart

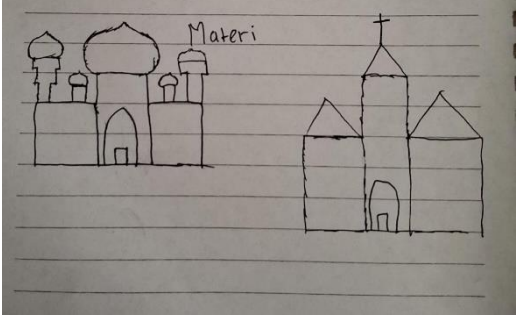
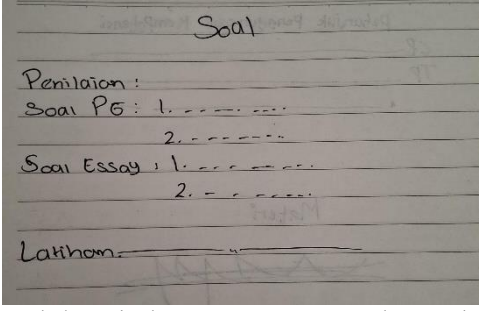
4. Pembuatan Storyboard

Storyboard merupakan tahap yang penting dalam pengembangan bahan ajar. Pada storyboard ini mencakup desain dari bahan ajar yang akan dibuat gambaran seperti (Judul, CP&TP, Materi, dan Evaluasi). Storyboard yang sudah dibuat divalidasi oleh ahli desain agar menilai kejelasan isi materi pada bahan ajar yang akan diuji cobakan. Berikut contoh tabel storyboard:

Tabel 5. Storyboard



Struktur selanjutnya terdapat Identitas Bahan Ajar, yang berisi Capaian

<p>Halaman ini terdapat Cover dari bahan ajar</p>	<p>Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).</p>
 <p>Halaman berikutnya menyajikan materi pembelajaran yang terdiri dari gambar beserta penjelasannya. Selain itu, dilengkapi juga dengan tautan ke materi tambahan di situs web Canva dan video pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan link atau code QR.</p>	 <p>Di dalam bahan ajar ini, juga disertakan bagian Refleksi Penilaian dan sejumlah latihan soal yang menguji pemahaman terhadap materi.</p>

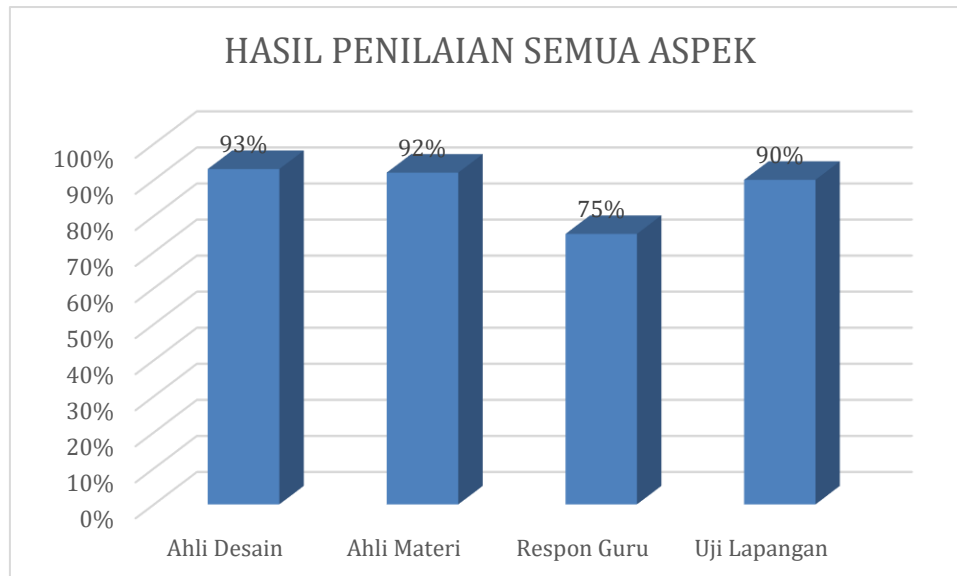
5. Pengembangan

Pada tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi media yang sudah dipilih. Bahan ajar yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran harus direncanakan oleh guru untuk menyelesaikan tahap pengembangan ini. Pada tahap pengembangan ini, bahan ajar di padukan dengan unsur multimedia vidio musik lagu daerah dan gambar-gambar keberagaman di Indonesia yang dapat menambah daya tarik dari siswa dan keaktifan siswa dalam menggunakan bahan ajar interaktif berbasis canva ini serta terdapat kode QR/link yang menuju ke website materi, vidio musik dan soal evaluasi (Hidayat et al., 2021).

6. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan guna pengujian bahan ajar yang telah dikembangkan dan di validasi di uji cobakan pada proses pembelajaran di kelas dengan melibatkan 28 siswa sebagai partisipan. Tahap ini untuk memastikan bahwa bahan ajar yang telah dibuat dapat memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran tersebut (Siregar & Rhamayanti, 2025).

Secara sistematis, tahap implementasi tersebut digambarkan dalam diagram berikut.



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan

Dari data yang terkumpul, disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria kelayakan.

Para ahli kemudian memberikan masukan sebagai berikut: yaitu sesuaikan ukuran huruf pada setiap halaman, perbaiki font arabic do'a, dan link pengayaan pada halaman 3 ganti menjadi website serta penulisan materi dilampirkan.

7. Evaluasi

Pada tahap terakhir Model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas pada siswa dalam menggunakan bahan ajar interaktif ini tentang materi keberagaman di Indonesia. Pada bahan ajar interaktif berbasis canva ini menggunakan tes yang berfungsi sebagai instrumen evaluasi formatif. Tes formatif yang dilakukan ada pretest dan posttes (Inayah et al., 2025).

8. Uji T Pretest dan Posttest

Uji T digunakan untuk menentukan seberapa signifikan peningkatan hasil belajar dengan bahan ajar. Selain itu, Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - protest	-13.21429	4.34918	.82192	-14.90072	-11.52785	-16.077	27	.000

Berdasarkan Uji T, diperoleh nilai signifikansi 0,00 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pengukuran awal dan akhir. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif dalam memengaruhi variabel tersebut.

9. Uji N-Gain

Besarnya peningkatan hasil belajar akibat penggunaan bahan ajar dianalisis dengan Uji N-Gain. Peningkatan yang terlihat dari perbandingan pretest dan posttest ini diperlihatkan secara detail pada Tabel 2.

Tabel 2. Perolehan Nilai Pretest, Posttest, N-gain

No	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	70	85	0.50	Sedang
2	50	70	0.40	Sedang
3	75	90	0.60	Sedang
4	75	90	0.60	Sedang
5	80	95	0.75	Tinggi
6	70	85	0.50	Sedang
7	70	85	0.50	Sedang
8	70	90	0.67	Sedang
9	85	90	0.33	Sedang
10	60	70	0.25	Rendah
11	70	80	0.33	Sedang
12	70	75	0.17	Rendah
13	50	65	0.30	Sedang
14	60	70	0.25	Rendah
15	70	85	0.50	Sedang
16	70	85	0.50	Sedang
17	80	90	0.50	Sedang
18	60	85	0.63	Sedang
19	70	85	0.50	Sedang
20	60	75	0.38	Sedang
21	60	75	0.38	Sedang
22	75	85	0.40	Sedang
23	80	90	0.50	Sedang
24	70	85	0.50	Sedang
25	70	80	0.33	Sedang
26	65	75	0.29	Rendah
27	70	80	0.33	Sedang
28	80	90	0.50	Sedang
Maksimum	85	95	0.75	
Minimum	50	65	0.17	
Rata-Rata	69.1	82.3	0.44	

Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti layak dan efektif digunakan. Produk ini berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dan telah divalidasi secara positif oleh ahli materi (92%), ahli desain (93%), guru (75%), serta siswa (90%). Implementasinya di kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,44 (kategori sedang). Dengan demikian, bahan ajar ini tidak hanya menarik dan mudah diakses, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa secara nyata, sehingga layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyantini, N. p. ., Warpala, I. w. ., & Sudatha, I. g. . (2024). *GAME EDUKASI BERBASIS MATEMATIKA REALISTIK Program Studi Teknologi Pendidikan*. 14, 1–4.
- Berlina, arvi okta, & Muhtarom. (2024). *Analisis uji coba validasi dan reliabilitas instrumen validasi pengembang bahan ajar flipbook dalam pembelajaran berdiferensiasi*. 8, 1–12.
- Fadhlan, M. N. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Canva Siswa Kelas IV UPT SDN 064034 Medan*. 4(4), 767–774. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5662>
- Fajar, uli arif, & Aeni, K. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERACTIVE PICTURE BERBASIS CANVA PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V*. 6(September 2024), 968–981.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. 28–37.
- Inayah, A., Priagung, D., & Syahputra, B. (2025). *Desain Buku Ajar Bahasa Inggris Berdasarkan Model Addie Pada Program Studi Non-Bahasa Inggris*. 6(1), 40–52.
- Iwan, R. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN Rasyidin Iwan Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Lembar*. 1, 105–109.
- Khairunnisa, A., & Apoko, tri wintolo. (2023). *KEWARGENEGARAAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN*. 20(September), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>.
- Latip, A. (2022). *PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN*. 2, 102–108.
- Mawarno, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(4), 2660–2671.
- Mie, E., Kuliah, M., & Dan, K. (2018). *ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA*

INSTRUKSIONAL. 15(2), 277-286.

Purnamasari, N. . (2018). *METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK* Nurna L. Purnamasari. 05, 23-31.

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85-100.

Syafra, R., & Putra, fafhi febryan. (2024). *Pengembangan bahan ajar*. 09.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*.