

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SOFTWARE DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA KELAS XI DKV DI SMK NEGERI 1 GODEAN

Velani Nur Hanifah¹, Priyanto²

Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: ¹velaninur.2020@student.uny.ac.id, ²priyanto@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif software desain grafis untuk siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Godean. (2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran initeraktif software desain grafis untuk siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Godean.

Jenis penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (4) Evaluation. Responden dari penelitian ini adalah siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Godean.

Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa : (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif software desain grafis berbasis *Canva*. (2) Hasil yang diperoleh dari pengujian oleh ahli materi adalah 75% dengan kategori layak, hasil penilaian oleh ahli media adalah 83,75% dengan kategori sangat layak, dan hasil yang diperoleh dari pengujian pengguna adalah 85,04% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan pada sebagian besar tanggapan siswa dan hasil penilaian dari angket maka media pembelajaran interaktif ini sudah layak digunakan dan dibutuhkan siswa dalam pembelajaran desain grafis materi software desain grafis di SMK Negeri 1 Godean.

Kata kunci : media pembelajaran interaktif, software desain grafis, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to (1) Develop interactive learning media using graphic design software for 11th-grade Visual Communication Design (DKV) students at SMK Negeri 1 Godean. (2) Determine the feasibility of the interactive learning media software for 11th-grade DKV students at SMK Negeri 1 Godean.

The research type uses Research and Development (R&D). The development model in this research uses the ADDIE model, which consists of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The respondents in this study were 11th-grade DKV students at SMK Negeri 1 Godean.

The results of the research indicate that: (1) it produced interactive learning media using Canva-based graphic design software. (2) The results obtained from testing by material experts were 75%, categorized as feasible; the assessment by media experts was 83.75%, categorized as very feasible; and the results obtained from user testing were 85.04%, also categorized as very feasible. Based on most of the students' responses and the results of the questionnaire assessment, this interactive learning media is considered suitable and necessary for students learning graphic design software at SMK Negeri 1 Godean.

Keywords: *interactive learning media, graphic design software, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi masa depan. Undang-Undang RI Tahun 2003 Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses terstruktur untuk mengembangkan potensi dan keterampilan individu melalui pembelajaran. Pendidikan menengah kejuruan memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan nasional, terutama di bidang kejuruan. Perkembangan teknologi komputer dan perangkat yang digunakan untuk menciptakan dan mengakses media pembelajaran, serta sebagai sarana penyampaian informasi terkait pembelajaran telah meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru dalam [9]. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan membawa inovasi dan kemudahan dalam penggunaannya sehingga hasil pembelajaran terpenuhi dengan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai melalui satu atau beberapa prinsip panduan yang diterapkan oleh guru, siswa, dan komponen pendidikan lainnya. Media Interaktif memberikan dampak positif bagi guru, di antaranya guru dapat mengembangkan strategi atau pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik dengan membantu mereka tetap fokus dan termotivasi selama proses belajar, sehingga mereka tetap aktif dan tidak merasa bosan. Menurut Hamalik[1], penggunaan media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar penting karena dapat meningkatkan motivasi dan gairah untuk belajar, serta membawa pengaruh psikologis positif terhadap peserta didik. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain [3], media pembelajaran adalah alat bantu apa pun yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini dapat menjadi pendorong kemajuan peradaban dan teknologi yang semakin canggih. Guru sebaiknya dapat mengembangkan ide-idenya untuk menciptakan dan menghasilkan media pembelajaran yang efektif, materi yang diajarkan dapat memberikan hasil yang positif dan berpengaruh signifikan pada siswa, sehingga mereka dapat memahami materi melalui media yang digunakan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memungkinkan penerima untuk belajar secara efisien dan efektif Arsyhar [2].

SMK Negeri 1 Godean, yang terletak di kecamatan Godean dengan bidang studi kejuruan Bismis Manajemen & Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sekolah ini memiliki empat program keahlian, yaitu Manajemen Perkantoran dan Layanan (MPLB), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), serta Pemasaran dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Saat ini, sekolah menerapkan kurikulum merdeka untuk semua tingkat kelas, dari kelas X hingga kelas XII. Kurikulum ini menyediakan

pembelajaran intrakurikuler dengan berbagai konten untuk memungkinkan siswa mendalami konsep secara optimal dan memperkuat kompetensi mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai pembelajaran mandiri bagi siswa dalam proses pendidikan. Namun, ditemukan beberapa masalah yang terjadi di dalam pembelajaran kelas XI materi software desain grafis Desain Komunikasi Visual kelas XI. Masalah-masalah tersebut antara lain: pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah sehingga pembelajaran terpusat pada guru yang menjelaskan materi. Sehingga, siswa cenderung cepat bosan. Saat siswa bosan, mereka menjadi kurang fokus pada materi yang disampaikan. Selain ini, bahan ajar yang digunakan sangat monoton, sehingga kurang menarik bagi siswa selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media interaktif menjadi krusial, karena media pembelajaran memiliki peran penting sebagai komponen dalam proses pembelajaran di kelas untuk menciptakan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Menurut Resmini dkk., [5] sebuah platform desain online yang menyediakan berbagai template desain yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran. Canva dapat memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran. Triningsih [10] menjelaskan bahwa Canva memfasilitasi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran

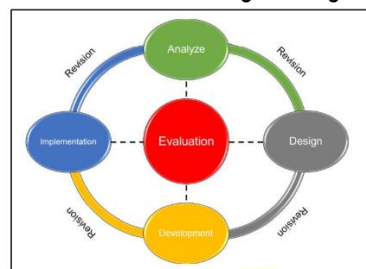
berbasis teknologi dengan meningkatkan kecakapan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Software wordwall sebagai pendukung dalam evaluasi pada media pembelajaran interaktif berbasis canva. Wordwall hadir sebagai platform game quiz interaktif yang menyajikan berbagai fitur pertanyaan menarik sangat mudah di akses.

METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE.

Gambar 1. Model Pengembangan [6]



Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Godean. Berlokasi di Jl.Pramuka, Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman 55564. Observasi dilakukan pada kegiatan PK periode juli-september 2023 pengambilan data dilaksanakan pada bulan 24 Juli 2024 pada kegiatan pembelajaran.

Subjek Penelitian

Subjek data yang diambil untuk penelitian ini yaitu siswa kelas XI Desain Komuniiasi Visual di SMK Negeri 1 Godean, dengan jumlah 30 siswa yang menjadi responden.

Prosedur

1. Analisis

Tahap analisis memiliki tujuan untuk tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Analisis mencakup mencakup Analisis kebutuhan peserta didik, Analisis teknologi yang dimiliki, Analisis Kurikulum, analisis cakupan materi, analisis capaian pembelajaran, Analisis Media Pembelajaran yang sudah ada.

2. Desain

Tahap desain merupakan peneliti akan mulai merancang pembuatan desain media interaktif berbasis canva sesuai dengan materi, flowchart, screen design, storyboard dengan acuan ATP, dan sumber-sumber yang akurat.

3. Pengembangan

Menurut Putra [4] pengembangan merupakan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan.

Tahap ini merupakan proses pengembangan produk hingga pengujian produk yang dihasilkan dengan menggunakan software aplikasi Canva yang telah menghasilkan media pembelajaran interaktif. Validasi merupakan penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk yang dihasilkan,

Pada tahap ini, dilakukan validasi materi dilakukan setelah produk divalidasi oleh ahli materi, sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media. Setelah pengujian dilakukan, beberapa evaluasi akan dilaksanakan. Saran-saran dari evaluasi tersebut akan menjadi dasar

untuk melakukan revisi sebelum media pembelajaran diimplementasikan kepada siswa.

4. Implementasi

Media pembelajaran interaktif yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media kemudian masuk ke tahap implementasi. Implementasi ini melibatkan siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual dalam uji coba mengidentifikasi masalah saat menggunakan media. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran interaktif. Dalam proses uji coba ini, siswa kelas XI SKV SMK Negeri 1 Godean berperan sebagai responden dari subjek penelitian dengan mengisi angket.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir di mana peneliti menilai data yang telah dikumpulkan selama penelitian. data kuesioner yang diisi oleh ahli media, ahli materi, peserta didik dianalisis dan disimpulkan. Proses ini bertujuan untuk menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk software desain grafis pada mata pelajaran desain grafis menggunakan aplikasi *Canva*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

1. Observasi

Melalui observasi langsung terhadap objek penelitian untuk menganalisis kegiatan pembelajaran mata pelajaran

desain grafis, khususnya materi software desain grafis, di SMK Negeri 1 Godean.

2. Wawancara

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan peserta didik dan pendidik mata pelajaran desain grafis di SMK Negeri 1 Godean untuk menganalisis masalah dalam pelajaran tersebut. Hasil wawancara akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan tanggapan pengguna dengan analisis mudah terhadap respons terhadap perangkat lunak yang dikembangkan. Sebagai teknik pengumpulan data tidak langsung, angket tertutup ini menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi software desain grafis.

INSTRUMEN

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati.

1. Instrumen Ahli Media

Uji kelayakan media dengan tiga aspek yaitu aspek kemudahan navigasi, aspek tampilan, dan aspek fungsi keseluruhan.

2. Instrumen Ahli Materi

Uji kelayakan media dengan tiga aspek yaitu aspek kongnisi, aspek penyajian informasi, dan aspek intruksional.

3. Instrumen Pengguna

Uji kelayakan media dengan lima aspek yaitu aspek kemudahan navigasi, aspek kongnisi, aspek penyajian informasi, aspek tampilan,

dan aspek fungsi keseluruhan.

TEKNIS ANALISIS DATA

Analisis data angket menggunakan skala Likert dengan empat tingkatan untuk memastikan jawaban yang pasti dan mengurangi opsi netral. Penelitian ini, yang mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran desain grafis kelas XI di SMK Negeri 1 Godean, melibatkan penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna dengan pedoman pemberian skor.

Tabel 1. Skor Kelayakan

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Untuk memperoleh persentase dari skor kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dengan menggunakan rumus seperti berikut :

$$PK \% = \frac{\text{Skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil kelayakan, langkah selanjutnya adalah mengkategorikan kelayakan produk dengan rentang nilai 0% hingga 100% berdasarkan skala Likert empat tingkatan.

Tabel 2. Presentase Kelayakan

(Sugiyono, 2020)

No	Presentase	Kategori Kelayakan
1	76%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	26%-50%	Tidak Layak
4	0%-25%	Sangat Tidak Layak

Persentase kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif. Produk dianggap 'Layak' jika mencapai minimal 51%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Godean dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan menentukan tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam materi software desain grafis.

- d) Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Kecepatan pemahaman materi bervariasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya.
- b) Siswa kurang aktif dalam mencari materi secara mandiri.
- c) Siswa mudah merasa bosan saat belajar desain grafis.
- d) Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media.

b. Analisis teknologi yang dimiliki

Analisis teknologi di SMK Negeri 1 Godean dilakukan melalui observasi saat Praktik Kependidikan. Jurusan Desain Komunikasi Visual memiliki tiga laboratorium, dengan laboratorium 2 dan 3 digunakan untuk pembelajaran desain grafis. Setiap laboratorium dilengkapi komputer dan proyektor yang memadai untuk satu kelas, serta internet yang bagus, sehingga mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif.

c. Analisis Kurikulum

Tujuan yang ingin dicapai dengan produk tersebut adalah:

- a) Media yang dikembangkan mampu mengatasi permasalahan serta memenuhi kebutuhan murid pada saat pembelajaran.
- b) Dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri.
- c) Dapat meningkatkan motivasi, minat, dan fokus siswa dalam belajar.

SMK Negeri 1 Godean menerapkan kurikulum merdeka belajar yang memberi siswa kebebasan mengeksplorasi minat dan bakat dengan berbagai metode. Kurikulum ini fokus pada literasi, numerasi, dan pembentukan karakter, dengan guru sebagai fasilitator. Siswa aktif menentukan cara belajar efektif.

d. Analisis Cakupan Materi

Cakupan materi yang akan dibahas dalam produk media pembelajaran interaktif untuk software desain grafis mencakup tiga topik utama: pengertian desain grafis, Corel Draw, dan Adobe Illustrator, yang dilengkapi dengan video.

e. Analisis Capaian Pembelajaran

Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran desain grafis, setelah pengguna menggunakan media pembelajaran ini, diharapkan:

- 1. Siswa dapat mengetahui desain grafis, termasuk pengertian, hasil karya.
- 2. Siswa dapat mengetahui tools dan fungsinya serta menerapkan dalam pembelajaran.

f. Analisis Media Pembelajaran yang sudah ada

Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran software desain grafis adalah menggunakan LCD proyektor dan

tampilan power point biasa dengan metode presentasi.

2. Desain

a. Materi

Tabel 3. Materi

Materi	Tujuan Pembelajaran	Topik	JP
Pengenal-an corel dan Ai	1.1 mengoperasi-kan aplikasi desain grafis (Ai, Corel) sesuai SOP	Pengenal-an Ai dan CorelDraw	4

b. Flowchart

Flowchart digunakan untuk mendukung perancangan media pembelajaran interaktif dengan menggambarkan alur program, memudahkan pemahaman .struktur dan proses dalam media yang dirancang.

c. Storyboard

Pembuatan storyboard melibatkan serangkaian sketsa gambar yang disusun terperinci dan berurutan, digunakan untuk menggambarkan dan mengatur ide dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Storyboard berfungsi sebagai panduan utama dalam pembuatan program untuk media pembelajaran interaktif pada materi software desain grafis kelas XI di SMK Negeri 1 Godean.

3. Pengembangan

1) Halaman Intro

Pada halaman ini berisi navigasi yaitu tombol sound dan start. Tombol sound klik bisa nyala dan mati. Jika tombol start diklik maka pengguna akan menuju ke halaman utama yang berisi lima fitur menu utama



Gambar 2. Halaman Intro

2) Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan halaman yang berisi navigasi yaitu tombol sound dan home. Beri juga menu petunjuk, CP/TPATP, materi, evaluasi, dan profil.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

3) Halaman Menu Materi

Halaman berisikan menu software desain grafis dan menu video.



Gambar 4. Halaman Menu Materi

4) Halaman Evaluasi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi navigasi yaitu tombol menu, sound, icon pilihan ganda dan icon pick your card.



Gambar 5. Halaman Evaluasi

5) Halaman Profil

Halaman ini berisikan profil pengembang dan profil pembimbing.



Gambar 5. Halaman Profil

6) Ahli Media

Berdasarkan penilaian oleh ahli media diketahui bahwa sebesar 83,75% untuk presentase media sehingga media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran pada peserta didik.

Tabel 3. Presentase Ahli Media

Dievaluasi Oleh	Presentae	Kategori Kelayakan
Ahli Materi	83,75%	Layak

7) Ahli Materi

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi diketahui bahwa presentase sebesar 75% untuk presentase materi sehingga media pembelajaran ini layak digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran pada peserta didik.

Tabel 5. Presentase Ahli Materi

Dievaluasi Oleh	Presentae	Kategori Kelayakan
Ahli Media	75%	Sangat Layak

4. Implementasi

Setelah memastikan standar kelayakan terpenuhi, uji coba media pembelajaran interaktif dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas XI Desain

Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Godean. Siswa mengisi angket dengan 20 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil evaluasi responden pada 5 aspek menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 85,04% dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif software desain grafis ini cocok dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran

Tabel 6. Presentase Pengguna

Dievaluasi Oleh	Presentae	Kategori Kelayakan
Ahli Pengguna	85,04%	Sangat Layak

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama pengembangan dan setelah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Siswa mengisi angket untuk menilai media, memungkinkan perbaikan kekurangan. Evaluasi desain dilakukan melalui konsultasi dengan guru dan dosen pembimbing, sementara evaluasi pengembangan digunakan untuk merevisi media. Ahli media dan materi memberikan kritik, saran, dan penilaian melalui angket, dan siswa melengkapi evaluasi saat implementasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk materi software desain grafis kelas XI DKV SMK Negeri 1 Godean, produk ini mencakup lima menu yaitu: menu petunjuk, menu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, menu materi, menu evaluasi, dan menu

profil.

2. Persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 75% dikategorikan layak.
3. Persentase kelayakan oleh ahli media sebesar 83,75% dikategorikan sangat layak.
4. Presentase kelayakan oleh pengguna sebesar 85,04% dikategorikan sangat layak.

Saran

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk materi software desain grafis mata pelajaran desain grafis sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, serta sebagai sarana untuk belajar secara mandiri.

Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk membantu menyampaikan materi software desain grafis mata pelajaran desain grafis dan mengembangkannya lebih lanjut untuk menambah variasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Produk ini dapat diperbaiki dan disempurnakan oleh peneliti selanjutnya serta diteliti lebih lanjut untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap pemahaman materi, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. Alam, "Pengembangan media e-book pembuatan minyak Mandar pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 5 Majene," 2023.
- [2] R. Ariyani, N. Anisyah, dan D. Darni, "Penggunaan media pembelajaran berbasis blog bagi mahasiswa," *Jurnal Literasiologi*, vol. 8, no. 2, pp. 556–620, 2022.
- [3] H. Haryani, "Penerapan e-learning sebagai media pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 5 Klaten," *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 60–68, 2021.
- [4] I. Ilmiawan dan A. Arif, "Pengembangan buku ajar sejarah berbasis situs sejarah Bima (studi kasus pada siswa kelas X MAN 2 Kota Bima)," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, vol. 2, no. 3, 2018.
- [5] A. Putri, B. A. Arrasuli, dan R. P. Adelia, "Media pembelajaran audio visual berbasis Canva," dalam *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin*, vol. 5, no. 1, 2022.
- [6] A. Rachma, T. Iriani, dan S. S. Handoyo, "Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science*, vol. 1, no. 8, pp. 506–516, 2023.
- [7] Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Indonesia, 2003.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,

Cetakan ke-2. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2020.

- [9] S. Silvester, Y. D. Sadewo, dan M. L. Sumarni, "Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi," dalam Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat, vol. 1, no. 1, pp. 947–955, Jan. 2022.
- [10] L. U. Wulandari, T. J. Hanjani, dan A. Valen, "Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau," *Silampari Sains and Education*, vol. 1, no. 1, pp. 13–23, 2022.